



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“GENERACIONES INTERACTIVAS DEL ECUADOR”

**ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS,
REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA EDUARDO
CARRIÓN (FE Y ALEGRÍA), COLEGIO NACIONAL GONZALO
ZALDUMBIDE, INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR SUCRE, DE LA
CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA EN EL AÑO 2011.**

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

AUTOR:

Niquinga Vargas Pablo Javier

MENCIÓN:

Físico - Matemáticas

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Lic. Rojas Delgado Zoila Martha María

CENTRO UNIVERSITARIO TURUBAMBA

2011

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

CERTIFICACIÓN

ZOILA MARTHA MARIA ROJAS DELGADO
TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, Noviembre de 2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS:

Yo, Pablo Javier Niquinga Vargas, declaro ser autor del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos de trabajos de grado que se realicen a través, académico o institucional de la Universidad.

(f) _____

C.I. 1717624413

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f) _____

Nombre: Pablo Javier Niquinga Vargas

C.I. 1717624413

ÍNDICE

CONTENIDO	Página
Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de Declaración y Cesión Derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Índice.....	v
Agradecimiento.....	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO FAMILIAR Y ESCOLAR	5
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa	10
3.1.2. La demanda de la educación de las TIC	11
3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS	15
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	17
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s	19
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s	22
3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC´S	25
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación	27
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	30
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)	32
4. METODOLOGÍA	35
4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	35
4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN	35
4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	36
4.3.1. Técnicas	36
4.3.2. Instrumentos	36
4.4. RECURSOS	36
4.4.1. Humanos	36

4.4.2. Institucionales	37
4.4.3. Materiales	37
4.4.4. Económicos	37
4.5. PROCEDIMIENTOS	38
5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	39
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	148
7. BIBLIOGRAFÍA	151
8. ANEXOS	153

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres quienes son los que están presentes en todos los momentos de mi vida.

1. RESUMEN

El estudio que se realizó, trata de las generaciones interactivas en el Ecuador de los niños y adolescentes, se han seleccionado varias instituciones para aplicar encuestas a los estudiantes de los diferentes niveles educativos, las preguntas de los cuestionarios principalmente tratan sobre el uso de las nuevas tecnologías, también se hace relación con las que ellos poseen, la utilización de sus tiempos libre, entre otras; aunque la tecnología permite facilitar la vida rutinaria de los jóvenes para diferentes cosas como son: obtener un mayor conocimiento, realizar sus tareas, entretenimiento, etc. que vienen hacer las ventajas que poseen, pero también surgen problemas cuando son mal utilizadas o no saben cómo hacerlo y muchas veces sin el control adecuados de sus padres en el hogar y sus maestros en las unidades educativas.

Los resultados de esta investigación se obtuvieron al realizar el procedimiento que se empleo como es las encuestas que se efectuaron a los estudiantes de los diferentes cursos, permitió conocer cuáles son sus inquietudes y necesidades sobre las TIC (Las tecnología de la información y de la comunicación) con sus ventajas y desventajas, mediante varios cuestionarios que se puede acceder en algunos de los aspectos importantes como es la relación con sus padres y familiares, como ellos ven a la tecnología, entre otras.

Como conclusión se ha logrado que los niños y los adolescentes se encuentran adaptados con los aparatos, tecnologías que existen como son los celulares, la televisión, los ordenadores, el internet, los videojuegos, entre otros, los más requeridos en el momento de utilizarlos, permite a los jóvenes mediante estos medio ayudarse con sus estudios, pasar el tiempo entretenido después de clases o sus fines de semana, aunque algunos se dedican tanto al uso de estos aparatos que se olvidan de otras cosas como amigos, familia, deportes, etc.

2. INTRODUCCION

En la actualidad el Ecuador se encuentra mejorando la calidad de la educación en todas las instituciones educativas de las diferentes regiones que posee, tanto en la infraestructura, como en el entorno y en tecnología de punta para que los niños y adolescentes puedan conocer el manejo y la forma de utilizar una computadora, debido que es una herramienta necesaria que facilita el aprendizaje a los estudiantes.

Con la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en la educación; donde los estudiantes y los maestros tienen un mejor desarrollo en los conocimientos de la manera en que facilite el estudio por los diferentes programas que permiten realizar sus trabajos e interactuar en el aula de clases.

La tecnología es un medio en el que se puede alcanzar una mayor comunicación entre diferentes personas y mejorar su relación principalmente en las escuelas, con la facilidad del desarrollo de nuevos conocimientos pero también tienen muchas desventajas como es la relación con amistades que no conocen y surgen algunos inconvenientes por esta razón; se debe tener un debido control de lo que realizan nuestros hijos principalmente en el internet y si es posible restringir algunas páginas web en las computadoras de los niños debido que muchas aparecen sin abrirlas.

Con la implantación de las tecnologías tanto los niños como los adolescentes pueden comunicarse, aprender y se entretienen con los diferentes medios que tienen en los hogares como son: el internet, el celular, computadora, la televisión, DVD, escáner, webcam, equipo de música, etc., estos equipamientos permiten tener un momento de distracción y pasatiempo, sin salir de casa; aunque se queden olvidados los deportes, actividades físicas o juegos.

La mayoría de los niños y adolescentes ocupan su tiempo en los diferentes medios tecnológicos que poseen en los hogares, porque se sienten muchas veces solos o aburridos debido que sus padres no les prestan la atención que necesitan por sus diferentes ocupaciones como es trabajo, estudios académicos, poco tiempo en el hogar, reuniones, etc.; los jóvenes lo convierten en una rutina diaria de sus vidas hasta que son adultos.

La justificación de este estudio que se está realizando se fundamenta con la realidad que viven los niños y adolescentes en sus hogares e instituciones educativas que deben permitir una mayor comunicación entre sus estudiantes y con sus maestros sobre las base de las tecnologías que encuentran tanto en casa como en lo escolar, cuánto es el tiempo que pasan frente a las diferentes pantallas que existen o lo que se dedican a realizar después de clases y los fines de semanas. También conocer cuánto ayuda las Tecnología de la información y de la comunicación (TIC) a nuestros jóvenes, como sus riesgos y sus oportunidades.

Con la factibilidad que los niños y adolescentes puedan tener un mejor manejo con las actuales tecnologías sin ningún inconveniente, con la facilidad de conocer su opinión mediante varios cuestionarios para cada uno de los grupos establecidos.

Los medios que se utilizó para el logro de la información obtenida en el estudio que se está realizando, la cual se mostrará en la parte del marco teórico del proyecto con sus respectivas citas bibliográficas y su bibliografía donde se detallará como se la consiguió y la fuente de investigación como es en libros, páginas web, revistas.

Las limitaciones que existen para este estudio es la poca existencia de información requerida dentro del Ecuador, aunque existen investigaciones realizadas y actualizadas de otros países como en España, Argentina, Venezuela, México, etc. Por esta razón se debido analizar en base de estos contenidos relacionarlo con nuestro país.

El objetivo de la investigación se los consiguió con la ejecución de la encuesta a los estudiantes de los diferentes niveles de educación para saber cuál es su comentario al respecto de la tecnología. Los aparatos que normalmente los niños y adolescentes utilizan son los ordenadores, la televisión, los teléfonos móviles, los videojuegos, el internet y otros pero estos son los principales que usan en sus tiempos libres con prioridad los fines de semana.

La importancia de la obtención de la información que se requiere para el marco teórico se lo hizo en diferentes medios como datos existentes como investigaciones que ya

han realizado no solo en el Ecuador sino también en diferentes partes del mundo lo cual permitió obtener lo que se busca para el estudio que se está realizando.

Con el trabajo que se ha propuesto sobre las generaciones interactivas en este país se espera conseguir que en los niños y los adolescentes pueden manejar de una forma adecuada todos los aparatos tecnológicos existente y en el momento de estar frente de estas pantallas identifiquen lo que ellos deben hacer y lo que no es permitido para ellos por su edad o por las diferencias consecuencias que pueden obtener como es hacer amistad con personas que les pueden hacer daño. Por esta razón deben siempre los padres conocer que se encuentran haciendo sus hijos para de esta manera protegerlos.

3. MARCO TEÓRICO

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

Ecuador, está ubicado en el noroeste de América del Sur, limitando al norte con Colombia, al este y sur con Perú y al oeste con el Océano Pacífico. También incluye las Islas Galápagos, es uno de los países con mayor biodiversidad en el mundo posee una extensión de 276,8400 km².

La población ecuatoriana es de 13.278.359 de la cual el 49.51% son hombres y el 50.49% son mujeres.

Referente a la distribución geográfica, el 63.5% de los ecuatorianos reside en zona urbana y 36.5% en la rural. La tasa de crecimiento poblacional anual entre 1990 y 2006 fue de 1.6%, con una tasa bruta de natalidad en el 2006). Las mujeres constituyen más de la mitad del total de la población, con una tasa de feminidad de 102 (en lo urbano 105,6 y en lo rural 95,8). En el país, para el año 2001, el tamaño del hogar con jefatura femenina era de 3,5 miembros/as, mientras los hogares con jefatura masculina estaban compuestos por 4,4 integrantes. Más del 16% de los hogares rurales está en manos de mujeres y el 28% de las mujeres rurales son las principales sustentadoras económicas del hogar. (OIE & inmigración, 2008)

En atención a su edad, la población ecuatoriana está considerada como joven; más de la mitad de la población tiene entre 0 y 24 años.

La pobreza es uno de los indicadores sociales más significativos en la búsqueda de la consecución del desarrollo en Ecuador. En Junio del 2008 la tasa de pobreza nacional urbana fue de 23.29% y rural de 57.96%; en cuanto a pobreza extrema por ingresos, en esta misma fecha se registró que era para el área urbana y rural un 7.60% y un 31.01% respectivamente.

Económicamente, Ecuador es un país vulnerable a impactos externos: el hecho de que, los dos principales rubros que aportan al Producto Interno Bruto sean la exportaciones de petróleo y las remesas recibidas de emigrantes en el exterior,

condiciona su estabilidad al comportamiento tanto del consumo internacional, en el caso del crudo, como de la demanda de mano de obra en el país de destino, en relación a las remesas.

Los movimientos migratorios en Ecuador han supuesto profundos cambios demográficos desde la segunda mitad del siglo XX. Este fenómeno no es una novedad en el país, y ya, a principios de los años 30, los censos de Estados Unidos recogían información sobre ecuatorianos residentes, es a partir de 1960 que comienzan a conocerse flujos de mayor peso con destino a Venezuela, Estados Unidos y Canadá.

Ecuador posee un alto porcentaje de población migrante del área de América Andina. En cuanto a las remesas destinan, la mayor parte de esos ingresos a la satisfacción de sus necesidades básicas: alimentación, educación, salud, pago de alquileres y sólo hay un pequeño porcentaje los que los emplean en inversiones productivas. Los emigrantes, a través del envío de remesas se constituyen en actores económicos con la suficiente influencia como para poder incidir en la mejora de las tasas de pobreza aunque, los 3,087.9 millones de dólares que, según el Banco Central, ingresaron en el país por este concepto en el año 2007 no parezcan estar coadyuvando a incentivar el desarrollo, muy probablemente, porque en el entorno nacional no se esté apostando por la producción y el empleo. (OIE & inmigración, 2008).

El ámbito educativo en lo que se refiere a calidad, (Tamayo, 2004) del Foro por la educación, dice: "Los problemas de la educación no sólo se refieren a acceso y permanencia, sino también a calidad. Estos tienen que ver con programas de estudio desactualizados y poco pertinentes, persistencia de esquemas pedagógicos tradicionales y alejados de las demandas de la diversidad cultural y del desarrollo científico y tecnológico.

El acceso a la educación primaria es muy amplio, aproximadamente, un 97.2%, cerca de dos millones de niños/as. De ellos, abandonaron los estudios un 4% (3.8% en el campo y 2.9% en la ciudad) y no pudieron cumplir los requisitos para finalizar un 2%, 3.05% en la zona rural y 1.36% en la urbana. (OIE & inmigración, 2008).

Algunas de las causas que tienen como resultado la no promoción y el abandono de los estudios son:

- **Pedagógicas:** Aquellas que están motivadas por la falta de conocimientos básicos o por desinterés por los estudios.
- **Personales:** Vinculadas a la Inadaptación al medio escolar, la influencia negativa del medio, problemas de comportamiento y/o disciplina.
- **Económicas:** Causadas por bajos ingresos económicos del hogar.
- **Familiares:** Resultantes de situaciones de no convivencia con los padres, residir en hogar desorganizado, inestable, con falta de control o por el fallecimiento o enfermedad grave de un miembro del hogar.
- **Salud:** Se refieren a motivos de enfermedad o fallecimiento.
- **Geográficas:** Por estar muy distante el hogar y el plantel, haber cambiado de domicilio, haberse ausentado del país. (OIE & inmigración, 2008)

La tasa de primaria a secundaria es aproximadamente del 18%, esto es, de cada cien estudiantes que concluyen primaria, 82 comienzan la educación secundaria.

La matriculación en el bachillerato difiere mucho de tener una cobertura tan amplia como la de primaria. Como tasa neta de este nivel, comparando la matrícula y la población estimada por el INEC, es del 58.40%, es decir que de cada cien jóvenes en la edad correspondiente, 42 se excluyen del sistema. La brecha, entre zona urbana y rural es elocuente, 76.51% y 27.64% respectivamente.

En cuanto al fracaso escolar se aproxima al 13%: la tasa de repetición se calcula en un 6% y la de deserción 6.5%. Los factores que propician esta situación, son similares a los de la educación primaria, problemas familiares, pedagógicos, socio- económicos, entre otros. (OIE & inmigración, 2008)

En los últimos once años no se manifiesta un incremento en la calidad de la educación tomando en cuenta las calificaciones de los estudiantes en Matemática y Lenguaje, correspondientes a la educación básica (estas áreas representan el 48% del tiempo que los estudiantes dedican al estudio en este nivel). También anota que el nivel de bachillerato, no desarrolla las capacidades lógicas de pensamiento, capacidades para aprender de manera autónoma, capacidades de aplicación del conocimiento en la vida

diaria, capacidades para trabajar autónomamente y en grupo y, capacidades ciudadanas para una vida responsable en democracia.

A esto hay que unirle otras dificultades que atraviesa el sistema como las inadecuadas condiciones en las que trabajan muchos docentes: exceso de carga horaria, clases multigrado, pérdida del poder adquisitivo, formación docente no contextualizada con los problemas del país, poca o no pertinente capacitación por parte del ministerio; estos y otros más, son los problemas por los que transita, día a día, este gremio y que tienen como resultado desmotivación y resistencia al cambio si este les implica invertir un mayor esfuerzo.

De lo descrito, se establece que la situación de la educación en el Ecuador, presenta dificultades tanto en cobertura como en calidad. (OIE & inmigración, 2008)

En el Ecuador ha surgido muchos inconvenientes en numerosas familias debido a la migración que ha tenido, como efecto directo la clara modificación de la trama social, en concreto ha repercutido en el cambio en cuanto al concepto de familia tradicional se refiere y ha trascendido a niños, niñas y jóvenes que han perdido sus referentes familiares más habituales.

Miles de familias se ven afectadas anualmente por la separación de uno o de varios miembros. Esto ha traído consigo profundas transformaciones en las maneras de organizarse en el seno del hogar: núcleos monoparentales, las que se reestructuran sobre la figura del hermano o hermana mayor, las ampliadas (en la que, normalmente, la jefatura está en manos de los abuelos), pudiéndose llegar a conformar las transnacionales, aquellas que, a pesar de la distancia en kilómetros siguen manteniendo fuertes lazos afectivos y económicos. En todas ellas, el envío de las remesas tiene un significado simbólico especial: en la medida en que el flujo económico se mantenga, el vínculo y compromiso de unos con otros se cultiva.

En este ámbito, los cambios de roles que se forjan son irrefutables: en el caso de los núcleos monoparentales, si es el padre el que emigra, las mujeres mantienen sus funciones habituales dentro del grupo debiendo asumir, habitualmente, otras en el entorno de la producción, sobre todo si se tiene en cuenta que, al principio, el envío de

remesas es dudoso hasta que su pareja regularice su situación en el país de destino; en caso contrario, que sea la madre la que se ausente, la figura paterna sigue desempeñando sus labores de manutención del núcleo y se ve en la obligación de involucrarse en labores domésticas para las que, por norma general, no está preparado. Si la circunstancia se refiere a que ambos padres hayan tomado la decisión de marcharse, o bien son los hermanos y hermanas mayores los que se deben responsabilizar de los más pequeños y por la buena marcha del hogar o son los abuelos, abuelas, tíos u otros familiares, parientes y amigos los que deben asumir el reto, conformando una familia "comunitaria". Sea como sea, además de la sobrecarga de tareas, las variaciones comprometen temas afectivos y aspectos de su cotidianidad como las actividades diarias, el ocio entre otros. (OIE & inmigración, 2008).

Las consecuencias de la emigración para los niños y niñas son múltiples; si bien el apoyo económico que sus progenitores envían pueden permitirles mejorar su calidad de vida y por ende desarrollo, gracias a una mejor alimentación, vivienda, salud, etc., la ausencia de sus padres les obliga a buscar el equilibrio en la construcción de nuevas actitudes que les permitan lidiar con la sensación de abandono y de privación emocional; estas modificaciones en el comportamiento pueden variar desde un crecimiento personal interno, producto de la reflexión, que generalmente se traduce en madurez, en ocasiones prematura, y una valoración más profunda de lo que el término "familia" supone, hasta conductas violentas y agresivas fruto del resentimiento, pasando, para completar el espectro, por las más habituales como tristeza, angustia, soledad. Sea como fuere que los niños y niñas enfrenten estos profundos impactos emocionales, las repercusiones disminuyen en la medida en que los progenitores se esfuerzan por mantener el interés en los detalles cotidianos de sus vidas.

Las composiciones familiares, son muy diversas: el 54% de los niños y niñas están a cargo de sus madres, el 22% de sus abuelos, el 12% de sus padres, el 7% sus tíos y el 4% de sus hermanos; ante estos datos se puede inferir que en el caso que nos ocupa, en el 54% de los casos, quien abandonó el hogar fue el padre, el 12% la madre y en 33% ambos progenitores. (OIE & inmigración, 2008).

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.

Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de la escuela y alumnos, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro de la escuela. Se piensa en una nueva modalidad de vínculo es que partir de la hipótesis, de que en los nuevos escenarios sociales generados especialmente a partir de la década de los 90, especialmente en los barrios de los sectores más empobrecidos, nuevos actores sociales han tomado un rol protagónico en la comunidad y por lo tanto deben ser incluidos como parte de la denominada comunidad educativa o de aprendizaje. (Neirotti, et, al 2004).

“El sistema educativo formal no monopoliza el proceso de aprendizaje ni los docentes los únicos que enseñan. Las organizaciones comunitarias y los espacios públicos locales son ámbitos donde los sujetos aprenden, incorporando valores y hábitos, desarrollando capacidades (sean éstas para producir bienes o servicios o para ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas). Las comunidades, a su vez, cuentan con sus propias instituciones y agentes de enseñanza y aprendizaje: familias, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, mercados, fábricas, organizaciones productivas. En consecuencia, resulta necesario observar qué se aprende en esta comunidad donde la escuela es un actor más y quiénes son los actores de este proceso de aprendizaje”. (Neirotti, et, al 2004)

Las aulas que se organizan como Comunidades de Aprendizaje tienen ciertos rasgos culturales en las que todos sus integrantes se orientan hacia y se implican en un esfuerzo colectivo de comprensión. Algunos de dichos rasgos culturales son: una clara orientación hacia la construcción de conocimientos nuevos; la insistencia en el carácter distributivo del conocimiento vinculado con la construcción colectiva y no sólo individual; el énfasis en el carácter autónomo y auto-regulado del aprender a aprender y en la adquisición de habilidades metacognitivas; la selección de actividades de aprendizajes definidas como relevantes por los propios participantes; el énfasis en estrategias didácticas de aprendizaje; la adopción de enfoques globalizadores o interdisciplinarios; la existencia de altos niveles de diálogo, interacción y comunicación entre docentes y alumnos; etc.

Estas características se sustentan en algunos principios generales en donde el aprendizaje es considerado un proceso constructivo, intrínsecamente social, que tiene lugar en contextos culturales determinados.

3.1.2 La demanda de la educación en las TIC.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como concepto general se refiere a la utilización de múltiples medios tecnológicos o informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información, visual, digital o de otro tipo con diferentes finalidades, como forma de gestionar, organizar, ya sea en el mundo laboral, o cómo se va a desarrollarlo aquí en el plano educativo, donde ha llegado como una panacea que todo lo arregla y que sin embargo va a llevar un tiempo encontrar el modelo más adecuado a seguir en la educación, ya que no se puede cometer el error de abusar de su uso, pero hoy en día sería aún más erróneo su ausencia, ya que su uso como herramienta didáctica se antoja ya imprescindible.

Por tanto, el uso de instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo.

Las TIC tienen la peculiaridad de que la comunicación que se produce no viene condicionada por el tiempo y las distancias geográficas, es por esto que entre otras cosas tiene una importancia creciente de la educación informal de las personas, de esto último se benefician a nivel intuitivo los jóvenes actuales, que encuentran en estos medios un desarrollo comunicativo que expresan a través de medios para ellos tan habituales como la mensajería instantánea, los correos electrónicos o el móvil.

Las últimas generaciones tienen tan interiorizados medios como el cine o la televisión que no llegarían a considerarlos como innovaciones su uso educativo, son por esto junto con la red de internet ya parte de su lenguaje y de su vida y por tanto un sistema educativo moderno debe incorporarlo para poder llegar hasta ellos. La presencia constante de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizan informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de Internet, cada

vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. En la vida diaria su uso es más que habitual, prácticamente todas las instituciones culturales como museos, exposiciones y bibliotecas utilizan asiduamente estas tecnologías para difundir sus materiales a través de las inevitables páginas web, o por medio de vídeos, DVDs interactivos, u otros medios con objeto de tener más aceptación y divulgación entre toda la población.

Los portales de contenido educativo se multiplican exponencialmente en Internet, lo que en muchos casos ayuda a los docentes, siempre que sepan buscar dentro de esa vorágine de información que son los buscadores de internet, siempre es mejor un sitio web reconocido o por lo menos recomendado, sino la labor puede hacerse ardua a la hora de buscar contenidos, herramientas o material didáctico acorde con lo que se busca. La juventud adquiere conocimientos a través de todos estos medios y por tanto aprenden más cosas fuera de los centros educativos, unas de utilidad a la hora de la formación, otras en cambio pueden ser un rémora a la hora de enfocar el uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos.. Como consecuencia de esto uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos canales formativos que suponen las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos para que signifiquen una ayuda más y no caigan por el contrario en el mal uso. (Soler, 2008)

La tecnología llegó a distintos sectores relacionados con la enseñanza, y eso sin duda, es un adelanto. Si las PC están conectadas a la Web, implica que se pueden trascender las barreras físicas, y que el caudal de información dispuesto en la red es accesible, por lo menos a quienes tienen Internet. El debate que sigue es sobre cómo se implementan pedagógicamente todas las facilidades que traen las TICs.

La posibilidad de utilizar recursos informáticos para capacitación, abre el abanico a distintas modalidades de implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las nuevas tecnologías permiten una mayor interacción y comunicación entre personas, y la posibilidad de compartir información que facilite la utilización de cierto tipo de aprendizaje como puede ser el colaborativo.

El aprendizaje colaborativo entiende al aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento (más allá de la instancia individual de análisis, conceptualización y apropiación), como la necesidad de compartir el conocimiento para lograr una meta que trascienda las posibilidades individuales. Es decir que hay un aprovechamiento de este tipo de aprendizaje en función de las facilidades que brindan las nuevas tecnologías. (Humano digital, 2010).

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están produciendo importantes transformaciones en la sociedad, hasta el punto de marcar la característica distinta de este momento histórico en relación al pasado. La informática, unida a las comunicaciones, posibilita prácticamente a todo el mundo el acceso más valioso a la información.

En función de este enfoque, Vaquero (1999), plantea que las posibilidades de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos:

- **Su conocimiento:** 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 comprender cómo se genera, almacena, transforma, transmite y accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos). Es previsible que ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.
- **Su uso:** Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de las materias o habilidades se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante internet aplicando las técnicas adecuadas.

Existe una preocupación por modificar las enseñanzas en todos los niveles para conseguir la correcta comprensión de los conceptos básicos de la informática y de las Comunicaciones con objeto de alcanzar la destreza suficiente para usar los sistemas informáticos adecuadamente. (Aedo, et ,al 1999).

Las TIC ofrecen grandes posibilidades al mundo de la educación. Puede facilitar el aprendizaje de conceptos y materias, ayudar a resolver problemas, contribuir a desarrollar las habilidades cognitiva

Se debe utilizar la tecnología para crear situaciones de aprendizaje y enseñanza nuevas. La tecnología aprovechable es la que proporcionan tanto las comunicaciones digitales como la informática. (Aedo, et ,al. 2005).

El proceso de uso e integración de las computadoras en la enseñanza es un proceso complejo, de forma que los problemas y métodos de investigación han ido evolucionando desde la preocupación de los aprendizajes individuales con ordenadores en situaciones de aprendizaje concretas empleando metodologías experimentales, hacia estudios de corte más longitudinal y con técnicas cualitativas destinadas al estudio de casos en contexto reales de enseñanza. Afirma que los primeros estudios en la década de los sesenta y setenta se preocuparon por la distribución y usos de las computadoras en las escuelas y por los resultados que obtenían los alumnos/as cuando trabajaban con estas máquinas. El interés consistía preferentemente en medir si las computadoras eran más eficaces que otros medios para el rendimiento. A mediados de los ochenta la situación cambió rápidamente con la llegada de materiales electrónicos innovadores. (Aedo, et, al 2005).

Una de las principales contribuciones de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), sobre todo de las redes telemáticas, al campo educativo es que abren un abanico de posibilidades en modalidades formativas que pueden situarse tanto en el ámbito de la educación a distancia, como modalidades presencial. Por esto, las TIC convocan a mejorar la enseñanza con la transformación de la práctica tradicional del aprendizaje. (Aedo, et al 2005).

El uso de las TIC en el campo educativo tiene que obedecer a una visión más amplia, relacionada con el desarrollo nacional, especialmente con la ciencia y la tecnología e n e l país. Por lo tanto, antes de las oportunidades que ofrecen las TIC para mejorar la calidad de la educación en el Ecuador, es conveniente resaltar las relaciones que existen entre tecnología, educación y desarrollo humano.

La Educación de calidad y tecnologías de información y comunicación pueden aportar al mejoramiento de la calidad de la educación, no hay que perder de vista que ellas constituyen medios, herramientas que aportan a un proceso pedagógico. No es difícil identificar proyectos y actividades que pueden caer en un optimismo pedagógico exagerado al pensar que la sola introducción de estas tecnologías produce

automáticamente el milagro de transformar la calidad del proceso educativo. Siempre se corre el riesgo de enfocar esta actividad desde una perspectiva meramente tecnológica, olvidando que el problema de la educación, con toda su complejidad y realidad multivariable, más que tecnológico es pedagógico.

El nivel más bajo corresponde al de la informática como cultura, esto implica el conocimiento de los fundamentos básicos de la estructura de la computadora, el procesamiento de la información que aquella realiza; proyectado todo este conocimiento a las aplicaciones más comunes de esta tecnología, su importancia y sus implicaciones sociales.

En el caso de las TIC aplicadas a la educación, concretamente de sus aplicaciones pedagógicas, este nivel corresponde a los infopedagogos, que representan los profesionales de la educación del siglo XXI, aquellos que, conociendo la ciencia y el arte de lograr aprendizajes, emplean adecuadamente las TIC para lograr sus objetivos. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2001)

En síntesis, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aportan mucho en la educación no solo al país sino también al mundo entero como en el proceso del mejoramiento de la enseñanza- aprendizaje, permitiendo tener una excelente comunicación entre estudiantes y maestros.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Los menores mantienen una definición práctica sobre la funcionalidad de las pantallas que les diferencia de otros públicos y usuarios. Así, para muchos adultos, el sentido principal de la televisión es informar o entretener, el teléfono celular básicamente es útil para comunicarse, los videojuegos constituyen una herramienta importante para satisfacer necesidades útiles, y el principal sentido que se le pueda dar a Internet es ser un medio en la búsqueda de información o como apoyo de la importante faceta escolar.

Frente a ellos, los menores van más allá descubriendo nuevas dimensiones de uso integradas y multifuncionales aplicables a casi todas las pantallas. Dicho de otro modo, su visión sobre las pantallas se basa en verlas como medios para fines muy concretos:

El internet les sirve en su trabajo escolar pero sobre todo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales o con todo aquello que les interesa: así lo demuestra los principales usos de la Red relacionados con la descarga de películas, música, etc. Parece que el teléfono celular se ha ideado para hablar, pero también permite comunicarse de otras muchas maneras: mensajes de texto, envío de fotos y vídeos, etc. Puede que lo más atractivo de un videojuego sea jugar; sin embargo, la experiencia lúdica alcanza otra dimensión si se desarrolla con otras personas a través de la Red. En definitiva, la Generación Interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

Junto a esto, las dimensiones de uso de las pantallas no actúan de forma aislada o independiente: son como vasos comunicantes que indican que cuanto más se puedan combinar, mejor es la experiencia sobre las pantallas.

Las recomendaciones futuras sobre este aspecto tienen, en primer lugar, que atender desde el punto de vista educativo esta forma de uso de las pantallas por parte de los menores.

Se trata de desarrollar en ellos capacidades digitales críticas que les permitan distinguir qué, cuándo y cómo es óptimo utilizarlas como medio para atender alguna necesidad relacionada con las dimensiones de uso antes citadas. En segundo lugar, es necesario investigar a futuro con más profundidad sobre la definición de éstas y otras dimensiones de uso, y su trata heterogéneo en función de variables como la edad, el sexo, la mediación familiar o escolar, etc. Por último, será necesario tomar en cuenta el interés de los menores por utilizar las pantallas entorno a éstas dimensiones para el diseño de planes formativos y desarrollo de contenidos didácticos. (Brigué, et,al., 2011)

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

Los menores de edad en la actualidad disponen de una computadora en el hogar con un porcentaje muy elevado en el todo el Ecuador. En lo que corresponde a la conexión del internet se encuentran en las diferentes viviendas, quienes utilizan los adolescentes donde un poco más de la mitad del 57%. Según datos del MINTEL indican que en el país el 29% de los ecuatorianos se conectan a la redes. (Bringué, et al 2011).

Se realizó un estudio al inicio del mes de febrero del 2010 con la finalidad de analizar la influencia de las TIC en la sociedad en este caso particular en la educación para la utilización adecuada de las nuevas tecnologías. Se precisa conocer la utilización que niños, niñas y jóvenes entre 6 y 18 años dan a las cuatro pantallas con las cuales tienen contacto cotidiano: la computadora, el televisor, los celulares y los videojuegos.

Mediante un sondeo a más de 1000 estudiantes ecuatorianos de la sierra y de la costa para saber de qué manera usan los niños, niñas y adolescentes las nuevas tecnologías se aplicó una encuesta. Algunas de las conclusiones que pudimos extraer:

En el Ecuador el Messenger es un medio de comunicación entre los jóvenes, las edades para obtener un celular oscilan desde los 12 años cuando están por terminar el ciclo básico; el 47% de los niños y adolescentes ven televisión debido que poseen en sus cuartos; aunque los padres tienen desconocimientos de lo que están viendo sus hijos no solo en la TV sino también en el internet. (Ramírez, 2011).

Estudios realizados en España demuestran que la mayoría de los hogares poseen un 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.

La investigación en el campo de la infancia y adolescencia con la relación de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías presenta ciertas carencias. Buena parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas

tecnologías están impulsados por instituciones públicas. A continuación, se mencionan algunas de estas investigaciones:

El Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) de Redes de España viene realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC, consta en el informe que podemos encontrar algunas investigaciones especialmente referidas al público infantil y adolescente. La institución de la Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información son los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares en función de la presencia o no de niños en los mismos. También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, etc.) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus progenitores. Bringué, et, al (2009), La generación interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas. Disponible en www.generacionesinteractivas.org/. [consultado 2011, 2 de Septiembre].

Una generación equipada.- Las casas son ahora como ciber hogares, ya que la mayoría dispone de los aparatos más representativos como son: los ordenadores, la conexión a Internet y los teléfonos móviles, así como otros dispositivos digitales.

Generación móvil. - La mayoría de la población tiene uno y resulta multifuncional que lo emplean para comunicarse, tener acceso a contenidos, como entretenimiento y para la organización personal. Esta versatilidad aumenta con la edad que se está convirtiendo cada vez más en un dispositivo imprescindible.

Generación precoz. - El ámbito interactivo aumenta velozmente. Los datos hablan por sí solos: antes de cumplir los 10 años, el 59% tiene o usa el teléfono móvil, el 71% dispone de conexión a Internet en su casa y nueve de cada diez tiene acceso a los videojuegos, (Del Río et, al., 2010).

Generación multitarea. - Los datos ponen de manifiesto que los niños y adolescentes de esta generación, no sólo son capaces de prestar atención a las tecnologías mientras realizan otras tareas, sino que ha convertido esa posibilidad en una

necesidad. La posibilidad de hacer varias cosas a la vez la viven como una necesidad. *Una generación emancipada.*- La autonomía, emancipación de los y las adolescentes se “materializa” a través de dos realidades: la “cultura del dormitorio” (el 36% tiene ordenador en su habitación) y el acceso a Internet en solitario, como forma habitual de uso y aprendizaje. (Fernández, et, al., 2010).

3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC’s.

Las TIC, como cualquier otra tecnología, al irrumpir en la vida social, aparecen como grandes promesas. Pero la experiencia indica que una nueva tecnología no siempre logra resolver los problemas que se propone inicialmente, sino que a veces, por el contrario genera nuevas dificultades que casi nadie fue capaz de anticipar. Además, generalmente suele ser muy difícil prever el potencial y los efectos de las tecnologías especialmente cuando nos hacen dependientes de éstas. De esta forma, podría incluso parecer que cada recurso nuevo que aparece, termina demandando otro recurso más, tan solo para contrarrestar los efectos no deseados de la innovación. Así, por ejemplo los autos sirvieron para facilitar el transporte, pero generaron problemas de contaminación y de congestión de tráfico, que antes no existían.

Por otra parte, existe un mal uso de la tecnología, que nos impide imaginar nuevas formas de utilización que podrían generar consecuencias no imaginadas. Por ejemplo en un teléfono celular de última generación. Alguien podría haber pensado que es más fácil hablar que escribir mensajes en ellos si el objetivo básico es establecer una comunicación. Pero esta lógica se contradice con la exitosa difusión de los SMS entre los jóvenes. La lección es clara: la juventud no tiene prejuicios sobre el uso “correcto” o “incorrecto” de la tecnología y elige utilizarla si así lo desea, desde otro lugar. Así, los usos inesperados pueden devenir en consecuencias tanto positivas como negativas. En cualquier caso, imprevistas. Los desafíos que imponen las TIC son por lo menos, complejos. (Burbules, 2007).

En lo que respecta a las consecuencias en el terreno educativo, el acceso masivo a las TIC manifiesta dos aspectos a considerar. Por un lado, se observa que los jóvenes utilizan la tecnología para casi todo, y por el otro, que esta utilización implica que también la usen para aquello que el sistema educativo no propone.

Consecuentemente, el sistema busca controlar algunos de los efectos inesperados de éste uso no deseado apelando a limitar el recurso tecnológico, cuando no prohibirlo. La experiencia nos dice que este tipo de soluciones son poco efectivas. Toda prohibición genera siempre un camino alternativo clandestino al margen de la norma impuesta. Esta no es una conclusión específica del contexto de las TIC pero sin duda, sí se potencia por la naturaleza misma de los entornos virtuales. En primer lugar, transgredir bloqueos a través del software o descubrir el modo de sortear una prohibición no solo no es un desafío imposible (cuando no estimulante) sino que la difusión social del logro así como la elaboración colectiva de éste saber es algo que se facilita por las mismas características de las TIC.

Lo cierto es que diez años marcan hoy una tendencia irreversible. Las TIC han alcanzado un protagonismo indiscutible. Sus bajos costos han posibilitado una expansión del acceso y con ellas la omnipresencia. Desde los teléfonos celulares que nos avisan que se debe recordar esto o aquello, o que nos permiten tomar una foto en cualquier momento o grabar una conferencia, hasta el GPS en el automóvil señalando el mejor camino para llegar al hospital de la zona. Las tecnologías de la comunicación, gracias a los sistemas inalámbricos y a la evolución de los dispositivos, se han transformado en un aspecto esencial de nuestras vidas. Disponible en www.eumed.net/libros/2011d/1051/conclusiones.html. [consultado 2011, 29 de Julio].

Las consecuencias no deseadas de esta comunicación permanente no nos son ya novedosas y muchas veces han sido señaladas: el control y la vigilancia son por lo menos, una clara invasión de la privacidad. Supone además una exposición constante de la que deviene un agotamiento, consecuencia probable de estar siempre disponible para los demás, que también están siempre conectados. (Burbules, 2007).

Algunos de los riesgos debido al uso de las TIC`s son:

- Los usuarios de Internet tiene amigos virtuales que no los conoce en persona.
- Algunos han resultado perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular” mientras que otros hacen declaraciones de haber enviado este tipo de mensajes con el fin de ofender a alguien.
- Se afirma haber aprendido a manejar este medio sin ningún tipo de ayuda.

- Se consolida la “cultura del dormitorio”: en que los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y algunos una televisión. Los adolescentes recibió el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía en el uso de las pantallas.
- No obstante, prefiere jugar acompañado que solo, cifra que también es significativa para aquellos que optan por ver la televisión en compañía de otros, aunque eso suponga alcanzar un consenso sobre la elección de los contenidos. (Interactivas, 2011)

Al usar las nuevas tecnologías en las aulas con los alumnos también conlleva a una serie de inconvenientes a tener en cuenta tales como:

- ***Distracción.***- El docente no sólo es transmisor de conocimientos sino también “educador”. Aprender requiere una disciplina que el profesor debe conseguir en sus alumnos. Parte de esta disciplina se encuentra en aprender utilizando el cauce, consultando las páginas web requeridas o utilizando la mecánica que transmitir a nuestros alumnos. Es difícil controlar este tipo de aulas, pero no se puede permitir que se confunda el aprendizaje con el juego. El juego puede servir para aprender, pero no al contrario.

El Tiempo de la búsqueda de una información determinada o concreta en un infinito número de canales e innumerables fuentes supone tiempo. Por ello, es importante saber “buscar” dicha información utilizando los diferentes buscadores y los distintos sistemas de búsqueda avanzada que cada uno de ellos contenga. Porque se debe decir que “el tiempo es oro”, sobre todo cuando los tiempos de clase son limitados y los retrasos pueden llevarnos a fracasar en nuestros objetivos.

La fiabilidad de la información se debe muchas a la información que aparecen en Internet o no son fiables, o no son lícitas. Se debe enseñar a nuestros alumnos a distinguir qué se entiende por información fiable. Para ello es importante que se enseñe cuáles son las fuentes que dan garantía de la validez del conocimiento que se transmite. Muchas veces solo con la iteración se podrá saber que es y qué no es lo adecuado.

En cuanto a la parcialidad en muchas de las ocasiones ocurrirá que se podrá conocer con rapidez la definición por el sentido de un determinado concepto. Esta rapidez en la búsqueda puede llevarnos a confusión y, por tanto, a pensar que la realidad que se encuentre es la línea a seguir.

Los aislamientos de la utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día del alumno lo aíslan de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo. No se puede anteponer la relación virtual a la relación personal, por tanto se debe educar y enseñar a nuestros alumnos que tan importante es la utilización de las TICs como el aprendizaje y la sociabilidad con los que lo rodean. (Cobos, 2009).

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's.

Las diversas oportunidades que brindan las TIC para el mejoramiento de la calidad de la educación son diversas. Se puede señalar que las TIC deben ser concebidas como el conjunto de recursos de telecomunicaciones e informáticos (hardware y software) que pueden contribuir a la realización de todo tipo de actividades en el contexto más general de la palabra educación. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2001).

Las TIC's no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas. Estas tecnologías ofrecen nuevas alternativas para la estimulación sensorial. Pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto.

Las tecnologías modernas nos están dando medios más sofisticados que complementan y amplían las posibilidades de interacción. Las multimedias interactivas pueden ser concebidas para crear aprendizajes a partir de situaciones próximas de la realidad, pero controladas desde un punto de vista pedagógico como es: en el proceso de formación, la transferencia en situación real sea casi inmediata.

La educación tradicional debe transformarse. Se puede seguir en un aula, pero su fisonomía y dinámica deberán cambiar radicalmente. Ahora se deben tener en cuenta los diversos recursos informáticos que pueden utilizar el profesorado y las posibles

aplicaciones educativas de los diferentes recursos. A continuación tenemos los siguientes recursos informáticos:

- Aulas virtuales.
- Educación en línea (redes informáticas)
- Educación a distancia.
- Videoconferencias.
- Acceso a bases de datos e información de todo tipo.
- Búsqueda de información actualizada sobre cualquier tema.
- Programas informáticos de propósito general y específicos. (Cobos, 2009).

Existen recursos informáticos de propósito general como son:

- Procesadores de texto (Word y Word Perfect).
- Bases de datos (DBase, Acces, etc.).
- Hojas de cálculo (Excel).
- Presentaciones (Harvard Graphics, Power Point, etc.).
- Entornos de diseño gráfico (Paint, Corel Draw, Autocad, etc.).
- Otro tipo de herramientas como los navegadores de internet (Explorer, Netscape, etc.).
- Gestores de correo electrónico (Outlook Express, etc.).
- Recursos para la edición y diseño de páginas Web (FrontPage, etc.).

Se denominan programas de propósito general a las aplicaciones informáticas que pueden ser útiles para todo tipo de usuarios de ordenador.

Estas aplicaciones informáticas aunque no tienen necesariamente un carácter educativo, es sumamente conveniente que los docentes de todos los niveles puedan tener un conocimiento adecuado, con el fin de poder utilizarlas en diversas actividades relacionadas con la enseñanza.

Es de gran importancia desde el punto de vista cultural y educativo saber manejar un navegador para buscar información de todo tipo en Internet o el manejo del correo electrónico para comunicarse entre profesores y alumnos. Estos últimos recursos deberían formar parte de la formación mínima que todo profesor debería adquirir en relación al uso de las TIC's en la enseñanza. (Cobos, 2009).

En lo referente al ámbito educativo aplicando las TIC adecuadamente, estas contribuyen a mejorar aspectos como:

- **Motivación.-** El alumno se encontrará más motivado si la materia es atractiva, amena, divertida, si le permite investigar de una forma sencilla utilizando las herramientas TICs o si le permite aprender jugando, quizá esta ventaja es la más importante puesto que el docente puede ser muy buen comunicador pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga sus objetivos.
- **Interés.-** El interés por la materia es algo que a los docentes nos puede costar más de la cuenta dependiendo simplemente por el título de la misma. Cuando se habla, por ejemplo, del área de matemáticas el simple término ya puede desinteresar a algunos alumnos, sin embargo el docente que impartirá dicha materia se le clasifique como un docente TIC, como un docente que utiliza habitualmente medios informáticos o bien otras herramientas comunicativas atrae al alumno y le hace perder miedo a ese concepto inicial de área de matemáticas. Es más sencillo que el alumno tome más interés por las distintas áreas conociendo la metodología que el docente aplica habitualmente en su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Interactividad.-** El alumno puede interactuar, se puede comunicar, puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, del Centro o bien de otros Centros educativos. Ello enriquece en gran medida su aprendizaje. De esto hay muchas experiencias o ejemplos, cada día más de juegos o proyectos que la administración educativa propone al equipo docente y al alumnado de las distintas etapas.
- **Cooperación.-** Las TICs, utilizando la interactividad que le permite al alumno comunicarse, también posibilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Es más fácil trabajar juntos, aprender juntos, e incluso enseñar juntos, si se habla del papel de los docentes. Se refiere sólo al alumnado, también el docente puede colaborar con otros docentes, utilizar recursos que han funcionado bien en determinadas áreas de las que el alumno será el principal beneficiario.

- **Iniciativa y creatividad.-** El desarrollo de la iniciativa del alumno, el desarrollo de su imaginación y el aprendizaje por sí mismo también es una ventaja de estos recursos.
- **Comunicación.-** Se basa en la relación entre alumnos y profesores, una relación muy estrecha en los tradicionales sistemas de enseñanza, pero que permite mayor libertad en los actuales sistemas. La comunicación ya no es tan formal, tan directa sino mucho más abierta y naturalmente muy necesaria.
- **Autonomía.-** Hasta hace unos años, la información era suministrada en gran medida por el profesor. Las fuentes eran mucho más escasas las bibliotecas del Centro, de la localidad, en los medios de información, siempre de carácter material que el alumno podía disponer. Existía una mayor dependencia del canal de comunicación que el profesor transmitía al alumno. Ahora, con la llegada de las TICs y la ayuda, sin duda alguna, de Internet sin menospreciar la dirección o guía del profesor y el alumno dispone de infinito número de canales y de gran cantidad de información. Puede ser más autónomo para buscar dicha información, aunque en principio necesite aprender a utilizarla y seleccionarla. Esta labor es muy importante y la deberá enseñar el docente. (Rodríguez, 2009)

En síntesis, los niños y los adolescentes en las pantallas, en la actualidad es común en todo el mundo debido a las tecnologías que se tienen no solo en las instituciones educativas sino también en los hogares; las TIC tienen sus oportunidades que permiten avanzar a pasos agigantados pero también existen riesgos los cuales son muy peligrosos; porque muchas veces existen personas que utilizan este medio como el internet para hacer cosas indebidas.

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

La seguridad es siempre el mayor asunto para los empresarios y gobiernos, se sustenta en la confianza en las TIC y siempre será así. Esto es también verdad para la seguridad de los individuos.

Mucho antes de Internet, la gente ha entregado sus tarjetas de crédito en los restaurantes a meseros a quienes nunca antes había visto, y es difícil que eso cambie. Pero mientras aumenta la dependencia de nuestra economía hacia Internet, la seguridad se convierte en una mayor preocupación. Los conocidos incidentes de intrusiones indeseadas, los fraudes con tarjetas de crédito y el anonimato de la Web, han dado a Internet una injustificada reputación.

Para mantener a Internet como un lugar seguro para hacer negocios, las empresas fabricantes de programas tienen la responsabilidad de trabajar juntas para garantizar que sus productos siempre ofrezcan los máximos niveles de seguridad. Y el sistema judicial y la comunidad policial deben ir de la mano de los avances tecnológicos y aplicar la legislación penal completa y efectivamente.

El sector privado ha hecho grandes esfuerzos para dar a los padres y maestros más control sobre lo que los pequeños pueden ver y hacer en Internet, a través de programas que actúan como filtros, bloqueando el acceso a sitios dudosos.

Las normas de la industria, como la Plataforma para la Selección de Contenidos en Internet y los proveedores de servicios de Internet, que en forma voluntaria regulan las actividades de sus consumidores, han sido instrumentos eficaces.

Los gobiernos también forman parte, apoyando el crecimiento del mercado de herramientas para proteger a los niños e incrementando la aplicación de la ley y el papel de la policía en la persecución de delincuentes informáticos.

El tema de la protección de los niños en Internet es un excelente ejemplo de cómo pueden trabajar juntos el sector privado y los gobiernos para afrontar problemas relativos a Internet.

El tema de la seguridad en internet no es nuevo, desde hace más de 10 años se está trabajando en varias naciones, algunos ejemplos mostramos a continuación:

El Foro de la ONU aborda el reto de proteger a los niños de internet esta convención establece como delito el uso de las nuevas tecnologías, en particular internet, para dañar o abusar de los niños. (España, 2010).

"Internet ofrece un máximo de derechos a los usuarios (libertad de expresión) con un mínimo de restricciones", y es por eso que hace falta crear mecanismos de protección contra los delitos en el ciberespacio.

Alex Nagle, director de la agencia británica "Harm Reduction" de protección a los jóvenes, tras la fundación de esta agencia hace un año y medio, ésta ha recibido más de 5.000 denuncias, que la organización trata de localizar a los criminales.

La investigadora noruega Gitte Stald, miembro de la organización europea EUkidsOn, fundada en los años 1990, indicó que se han hecho esfuerzos internacionales, con numerosos proyectos de investigación, que detectaron numerosos "contenidos de riesgo" como violencia sexual, material racista, anorexia, suicidio, droga, juegos, etc.

Existen todavía grandes lagunas en la investigación y, sobre todo, para saber cómo el menor reacciona ante los riesgos.

Microsoft cierra sus chat no moderados para proteger a los niños la empresa de software Microsoft tiene previsto cerrar sus foros de no moderados en diversos países del mundo a partir del 14 de octubre, con el fin de proteger de mensajes indeseados a los menores de edad.

El cambio está destinado a proteger a la inmensa comunidad de usuarios de MSN, contra la información no solicitada o SPAM y para resguardar la seguridad de los niños de posibles comunicaciones en línea inapropiadas para su edad. Esta acción de Microsoft fue realizada el año 2003. (España, 2010).

3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación

Las tendencias regulatorias en el ámbito internacional tenemos a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT).en sus sectores de estandarización y

Desarrollo, ha continuado su labor en desarrollo de lineamientos y recomendaciones técnicas que apoyen al desarrollo del sector de TIC en un ámbito global armonizado. Dentro de los principales temas de desarrollo, al igual que en los últimos años, persiste la relevancia en el desarrollo de Redes Futuras, así como también la interacción del sector de telecomunicaciones con otros sectores de la industria.

En la Unión Europea durante el año 2010 se consolidó la operación del Organismo de Reguladores Europeos de Comunicaciones Electrónicas (BEREC). Frente a su evolución desde el ERG y dentro de sus campos de estudio, se destaca que continúan siendo de mayor importancia el análisis de mercados y las medidas asociadas, así como los diferentes aspectos asociados a las redes de próxima generación.

En lo que corresponde a España en el año 2010, la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) evidenció el crecimiento por parte de los consumidores de la portabilidad de numeración, tanto en telefonía fija como móvil. La CMT aprobó por una parte la definición y análisis del mercado de acceso físico al por mayor a infraestructura de red (incluido el acceso compartido y el completamente desagregado) en una ubicación fija y por otra parte, el mercado de acceso de banda ancha al por mayor.

En todo el Reino Unido el regulador británico Oficina de Comunicaciones (OFCOM), publicó en el último trimestre de 2009 una consulta relacionada con banda ancha y redes de nueva generación (NGN), que inició en el 2010 un programa de trabajo con el objetivo de aclarar la forma en que el principio de reciprocidad debe aplicarse entre las redes fijas. En este trabajo se tendrán en cuenta las cuestiones planteadas por la necesidad del interfuncionamiento entre una NGN y una red tradicional que se interconectan, e incluye la definición de qué operadores deben sufragar los costos de interconexión, y bajo qué circunstancias el operador dominante, British Telecom (BT),

El aumento de la interconectividad y el creciente papel de la información y de las comunicaciones en la vida económica y social ha generado la necesidad de adoptar por parte de OFCOM medidas para la mejora de la seguridad cibernética, las cuales refuerzan la seguridad por parte del gobierno, empresas, organizaciones y usuarios

individuales que desarrollan, poseen, proporcionan, gestionan, mantienen y utilizan sistemas y redes de información.

En América del sur y del norte los diferentes países como Brasil, Chile, Perú, Ecuador, México, Estados Unidos han iniciado con la regulación de la tecnología.

Chile mediante la Subsecretaría de Telecomunicaciones (SUBTEL) ha implementado el proyecto denominado Red de Internet Rural, el cual pretende generar oferta de conectividad en zonas rurales que no poseen dicho servicio. Este proyecto permitirá el acceso a Internet en condiciones de calidad y a precios similares a los existentes en las capitales regionales. Con esto se pretende mejorar las oportunidades y calidad del servicio de las empresas de menor tamaño y de los servicios públicos existentes en las localidades beneficiadas gracias a una conexión digital eficiente. Este es el primer país en autorizar a categorías legal estos aspectos que son discutidos a nivel mundial. Esta ley permite garantizar el derecho a cualquier usuario de internet para utilizar, enviar, recibir u ofrecer cualquier contenido, aplicación o servicio legal a través de Internet, sin bloqueos arbitrarios o discriminación.

En los Estados Unidos en el mes de mayo de 2010, la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) publicó el “Análisis de Condiciones de Competencia para Servicios Móviles”, el cual estudió los servicios de voz, mensajería, acceso a Internet móvil y la evolución de industrias conexas como la venta de terminales. Por otra parte, también desarrolló un trabajo participativo a nivel nacional para discutir ampliamente el Plan Nacional de Banda Ancha, el cual reconoce el poder de la misma para aumentar la participación ciudadana mediante la creación de un gobierno abierto y transparente, el apoyo a un robusto ecosistema digital de medios de comunicación públicos, la ampliación del acceso a través de estos medios, el fomento de la innovación en el gobierno, y la modernización de los procesos democráticos.

En la ciudad de México se ha conformado un Plan de Trabajo propuesto por la Comisión Federal de Comunicaciones (COFETEL), se requiere la existencia de un marco regulatorio acerca de la convergencia para la prestación de servicios de telecomunicaciones, el cual brinde la certeza a los participantes en condiciones equitativas y transparentes para todos. De esta manera se impulsará la convergencia de comunicaciones en un ámbito de neutralidad tecnológica, a través de mecanismos

que incentiven la inversión, el desarrollo y modernización de los servicios de las redes instaladas en el país.

En el año 2010, se llevó a cabo la implementación del Registro Nacional de Usuarios de Telefonía Móvil (RENAUT), el cual pretende evitar el uso indebido de las líneas telefónicas en la comisión de delitos como extorsión, secuestro, entre otros.

En cambio Perú mediante el Organismo Superior de Inversión Privada en Telecomunicaciones (OSIPTEL), ha dado implementación, de conformidad con el Decreto Supremo 024 de 2010, al procedimiento para la subsanación de la información consignada en el Registro de Abonados Prepago, en virtud del cual los operadores de los servicios públicos móviles que brinden servicios bajo esta modalidad. Con la implementación de mecanismos de evaluación del cumplimiento de las obligaciones incluidas en los contratos de concesión celebrados con empresas de servicios públicos de telecomunicaciones dentro del marco de renovación de dichos convenios. (Agenda Regulatoria, 2010)

A nivel nacional nuestro país se rigen por medio de la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL) en el Plan de Desarrollo de las Telecomunicaciones para el 2007-2012 se ha establecido la necesidad de implementar proyectos que garanticen el cumplimiento de obligaciones de acceso, la prestación del servicio universal con calidad y cobertura mínima en áreas geográficas de poca penetración de los servicios de telecomunicaciones. Para establecer las prestaciones del servicio de telecomunicaciones será un derecho para todos los habitantes del territorio ecuatoriano, sin perjuicio de su condición económica, social o su localización geográfica, a precio accesible y con la calidad debida.

Este Plan de desarrollo expedido, promulga la recopilación de información sobre las tendencias en relación con la convergencia tecnológica, la globalización tecnológica y la transferencia de las nuevas tecnologías a las redes y servicios públicos de telecomunicaciones. (Agenda Regulatoria, 2010).

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia se perfila como un ámbito educativo de especial importancia en el uso y acceso a las pantallas por parte de los jóvenes. En el seno de la comunidad familiar se satisfacen diversas necesidades dedicando tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos televisivos, navegando por Internet, dedicando tiempo de ocio a los videojuegos, etc. Bajo esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde el joven accede a las pantallas y también adquiere, por interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre su uso.

Lógicamente, la televisión no escapa a la importante labor mediadora de padres y madres frente a la Generación Interactiva. (Bringué, et, al 2009).

Cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares suele estar guiada por unas normas o unos criterios, más o menos explícitos, establecidos por los progenitores. De forma radical, incluso la ausencia de dichos parámetros indica ya la existencia de una determinada posición educativa de los padres hacia las acciones de sus hijos. (Bringué, et, al 2009).

A pesar de la autonomía de la Generación Interactiva frente a la Red y de la escasa incidencia de los progenitores, bien como compañía o como referencia educativa en el uso de Internet, se puede afirmar que existe cierto criterio entre los menores.

En este sentido, desde la investigación realizada se exploran dos cuestiones. En primer lugar, la existencia de comportamientos de mediación familiar que sean percibidos por los menores, tales como: la navegación conjunta, el interés por las actividades desarrolladas en la Red, la comprobación posterior de las rutas de navegación, etc. En segundo lugar, se interroga sobre el grado de restricción parental en determinadas cuestiones como dar información personal, realizar compras online, descargar archivos, chatear, ver películas o fotos, etc.

Es posible aglutinar las respuestas en torno a tres posibilidades:

- **Ausencia de mediación.**- Algo más de un tercio de la Generación Interactiva declara, durante sus momentos de navegación por Internet, la ausencia de cualquier acción o interés por parte de sus progenitores. Dicha percepción es igualmente compartida por chicos y chicas, y aumenta considerablemente con la edad hasta situarse, para los más mayores, en porcentajes que alcanzan el 50%.
- **Mediación activa.**- Implica cierto grado de intervención por parte de los progenitores durante los momentos de navegación de los menores. La forma más extendida y reconocida entre la Generación Interactiva consiste en la respuesta del 46% a la posibilidad «Mis padres me preguntan qué hago mientras estoy navegando en Internet». Un 27% reconoce un paso más en la tarea educativa de sus padres y afirma que «Echan un vistazo» en esos momentos, lo que es algo más frecuente entre las chicas.
- Tampoco parece frecuente la presencia de los padres en la misma habitación mientras los menores navegan. La variable en función del sexo aporta poca diferencia en la percepción de los comportamientos reseñados. Lógicamente, la edad sí se correlaciona de forma positiva en las pautas de mediación parental, aumentando su probabilidad según decrece.
- **Mediación pasiva.**- En algunas ocasiones, padres y madres realizan una mediación o revisión educativa a posteriori sobre las rutas y conductas de sus hijos como navegantes. Un 5% de los menores sabe que sus padres revisan los lugares por los que han navegado y otro 5% declara el acceso a sus mensajes electrónicos por parte de sus progenitores. (Brigué, et, al, 2011).

En síntesis, la familia debe tener en cuenta que información que observan sus hijos no solo en el internet sino también en la televisión debido que no existe un control adecuado en las programaciones que se transmiten en los diferentes canales del Ecuador. El gobierno Nacional se encuentra realizando mejoras en las instituciones educativas que permitan un mayor desarrollo en los estudiantes y que la educación sea de calidad.

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

Las principales funcionalidades de las TICs en los centros se relacionan con la alfabetización digital de los alumnos; con el uso personal de los alumnos y docentes para acceder a la información, comunicación, gestión y proceso de datos; gestión del centro; el uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje; comunicación con las familias, a través de la Web del Centro por ejemplo; comunicación con el entorno; y la relación entre profesores e diferentes centros con el fin de compartir recursos, experiencias o pasar información. (Cobos, 2009).

Se comenta hasta el momento no es posible de desarrollar si las personas que están dedicadas a la formación no presentan unas actitudes y aptitudes favorables para la utilización de las TICs; es decir, sino presentan un alto dominio en eso que se ha venido a denominar como alfabetización digital o alfabetización mediática que "se refiere a un sofisticado repertorio de competencias que impregnan el lugar de trabajo, la comunidad y la vida social, entre las que se incluyen las habilidades necesarias para manejar la información y la capacidad de evaluar la relevancia y la fiabilidad de lo que busca en Internet". (Cabero, 2007).

La alfabetización en las TIC tiene como finalidad la creación de personas competentes al menos en tres aspectos básicos: manejar instrumentalmente las tecnologías, tener actitudes positivas y realistas para su utilización, y saber evaluar sus mensajes y sus necesidades de utilización. Al mismo tiempo no se debe de olvidar la sugerencia que nos realiza Martínez al llamar la atención respecto a que corresponde adquirir una actitud y aptitud intercultural: "Actitud para aceptar otros puntos de vistas y otros sistemas de organización social y con ellas, de representación, así como otras significaciones de los signos y las conductas que podría caer en la tentación de considerar como propias. Pero para trabajar dentro de entornos interculturales no basta con querer hacerlo, también es necesario disponer de las aptitudes que haga posible ese deseo y ello tiene que ver con los conocimientos necesarios para poder reconocer, valorar e interpretar sistemas diferentes de organización social, y con ellos, de comunicación. En definitiva, tener la formación necesaria para conocer y reconocer culturas diferentes con las que pretender interactuar en nuestro proceso de aproximación al conocimiento. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es>. [consultado 2011, 2 de Septiembre]

La alfabetización no debe de limitarse a los profesores, sino que debe alcanzar a todo el personal del centro, desde los alumnos, hasta el personal de administración y servicios, sin olvidarnos de los cargos de gestión, sobre los que fundamentalmente se deberá hacer una transformación en los cambios de mentalidad. De todas formas, por lo que respecta a los alumnos, la realidad es que vienen con conocimientos mayores que los que poseen sus profesores. (Cabero, 2007).

La alfabetización en las TIC's con la media literacy empezó entre finales de los 60 y principio de los 70, del siglo XX se inicia en el mundo anglosajón un movimiento educativo que se autodefine como "Media Literacy". Durante los 80 y 90 se fue extendiendo por el resto del mundo industrializado. Y ahora, en la primera década del siglo XXI, el interés por la ML está presente por todo el planeta. En el 2007 se organizó la primera conferencia ML del Oriente Medio (Arabia Saudí), el año pasado se celebró la primera en el África sub-sahariana (Nigeria). Cada mes aparece una nueva iniciativa ML en alguna región del mundo, como el Gandhi Media Literacy Program (India) o la reunión convocada este verano por los países del África francófona. (UNICEF, 2009).

En síntesis, sobre la alfabetización de las TIC permite manejar adecuadamente las diferentes tecnología que existen en la actualidad, tener la formación necesaria sobre diversos temas que ayudan a conseguir un mayor conocimiento de los programas informáticos o sobre como utilizar los otros medios tecnologicos.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación que se utilizó para el estudio que se está realizando, tiene las siguientes características

:

No experimental: Porque se pueden observar los fenómenos según el ambiente natural para luego ser analizados.

Transeccional: Este tipo de investigación se relaciona con la exploración de la información que se obtiene para poder conocerla en el momento que se requiere.

Exploratorio: Este tipo de estudio normalmente no constituye un fin en sí mismo sino que son el punto de partida de realización de otros tipos de estudios que permiten fundamentalmente en descubrir asuntos de interés.

Descriptivo: Buscan especificar las propiedades y sus características importantes del objeto a investigar mediante su identificación como es la conducta, el comportamiento en concreto y determinado.

Se empleó el **método Mixto** que permitió cumplir con los requerimientos exigidos por los directivos de la UTPL en la consecución de cumplir con las metas propuestas.

4.2. Participantes de la investigación

Los participantes que se han seleccionado de tres diferentes instituciones educativas son:

Instituciones educativas

Institución	Cursos	Estudiantes
Escuela Eduardo Carrión (Fe y Alegría)	Quinto año de Educación Básica	42
Colegio Nacional Gonzalo Zaldumbide	Décimo año de Educación Básica.	30
Instituto Tecnológico Superior Sucre	Segundo de Bachillerato	22
Total de Estudiantes Encuestados		94

Tabla N° 1

Elaborado por: Pablo Niquinga

Se estableció varios cuestionarios de preguntas que permiten conocer cual es la opinión de los estudiantes encuestados y se obtendrán la información que se requiere para el estudio que se está realizando.

La población

Grupos	Edades	Cursos (AEGB - Bachillerato)	Cuestionario o instrumento
1	Niños de 6 – 9 años	5to de Primaria	1er. Cuestionario – 31 preguntas
2	Adolescentes de 10 – 14 años	Décimo EGB	2do. cuestionario – 126 preguntas
3	Jóvenes de 15 a 18 años	Segundo de Bachillerato	2do. cuestionario – 126 preguntas
4	Adolescentes y Jóvenes de 10 – 18 años (Cuestionario ILFAM)	10 estudiantes	3er. Cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia).

Tabla N° 2

Elaborado por: Pablo Niquinga

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

La técnica a utilizar es una de las principales herramienta que se aplican en una investigación como es la encuesta, la que permite adquirir la información que se requiere para este estudio.

4.3.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizó para el tipo de técnica que se efectuó es mediante un cuestionario que permita conocer las inquietudes y la información que se necesita para el estudio que se está realizando, con un marco de preguntas que tienen tres grupos para diferentes edades de los niños y adolescentes encuestados.

4.4. Recursos

4.4.1. Humanos

Los Recursos Humanos que se utilizó para este estudio fue a una sola persona.

4.4.2. Institucionales

Se pidió permiso a las diferentes instituciones que se utilizaron como fuente de estudio mediante sus estudiantes, a continuación se detallan las entidades que permitieron realizar esta investigación: Escuela Eduardo Carrión (Fe y Alegría), Colegio Nacional Gonzalo Zaldumbide, Instituto Tecnológico Superior Sucre.

4.4.3. Materiales

Los recursos que se necesitó para poder realizar este trabajo son los materiales como: Hoja papel bond, computadora, impresora, memoria, tinta para impresora.

4.4.4. Económico

En cuanto a los recursos económicos se detallan a continuación:

Recursos económicos

Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Total
Movilización			30,00
Resma de hojas	1	5,50	5,50
Fotocopias	1842	0,02	36,84
Memoria	1	15,00	15,00
Tinta negra	1	24,00	24,00
Tinta a color	1	28,00	28,00
Encuadernado	3	5,00	15,00
Totales			154,34

Tabla N° 3

Elaborado por: Pablo Niqinga

Se pidió permiso a las diferentes instituciones que se utilizaron como fuente de estudio mediante sus estudiantes.

4.5. Procedimiento

Después de haber efectuado la encuesta a los estudiantes seleccionados se debe recopilar la información que se requiere que se examinará para conocer los resultados obtenidos, su presentación se lo realizará mediante cuadros y con su análisis respectivo por cada una de las preguntas establecidas.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Esta investigación se realizó a tres grupos de población en realidades educativas diferentes estableciéndolas por categorías y considerando los diferentes contextos.

Instrumento usado para el análisis

Cuestionario1

Grupo 1: Niños de 6 – 9 años de edad (2do. – 5to. de EGB).

Es importante indicar que en algunas preguntas de múltiple respuestas se omite el porcentaje total de la frecuencia.

5.1. Caracterización Sociodemográfica

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

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

Tabla 1

P1 ¿A qué curso vas?		
Opción	F	%
5to de primaria	42	100
TOTAL	42	100

Tabla 2

P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	F	%
8 años	22	52,38
9 años o más	20	47,62
TOTAL	42	100

Tabla 3

P3 Sexo		
Opción	F	%
Masculino	18	42,86
Femenino	24	57,14
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

Al considerar los datos de la tabla 1 y 2, se puede observar que el 100% de todos los niños de quinto año de Educación Básica, corresponden a las edades de 8 a 9 años o más, los cuales fueron designados por parte de la institución educativa para los propósitos de la investigación. Por otra parte, de acuerdo a la tabla N° 3, el 57,14% de los encuestados corresponden al sexo masculino, mientras que el 42,86% al sexo femenino; datos que reflejan que en la institución aparte del grado en estudio, también existe un mayor número de estudiantes que son de sexo femenino; esto ratifica una de las propuestas educativas dentro de la nueva propuesta curricular, en donde la educación es un derecho para todos sin exclusión de género. Que el acceso a la educación primaria es muy amplio, aproximadamente, un 97.2%, cerca de dos

millones de niños/as y con respecto al género de sexo indicaron que los ecuatorianos se dividen en mujeres con el 50,49% y el 49,51% son hombres según la **OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)**.

Tabla 4

P4 ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo.		
Opción	Frecuencia	%
Padre	34	31,78
Madre	39	36,45
Un hermano o hermana	17	15,89
2 hermano o hermana	7	6,54
3 hermano o hermana	5	4,67
4 hermano o hermana	1	0,93
5 hermano o hermana o más	1	0,93
Mi abuelo/la	3	2,80
Otras personas	0	0
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

En la tabla podemos observar que los niños viven la mayoría con los padres el 32% que significa de hogares establecidos en cambio el 5% solo con la madre donde podemos indicar que son de familias desintegradas; algunos también habitan con sus hermanos en un 28% de diferente género y cantidad, mientras el 3% con los abuelos esto puede ser en la casa de ellos o junto con sus padres. Como lo indica **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que de la composición familiar en el País solo el 33% están a cargo de ambos progenitores que se refiere a hogares sólidos.

Tabla 5

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	13	30,95
Navegar	17	40,48
Leer, estudiar	6	14,29
Hablar con mi familia	6	14,29
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

De los estudiantes encuestados nos indicaron que de las actividades que desean realizar después de la cena en mayores porcentajes el 40% navegar por internet en cambio un 31% ir a la habitación, esto puede ser para poder descansar o dormir hasta el día siguiente, mientras que con el 6% prefieren leer, estudiar y hablar con su familia esto se debe a la falta de comunicación que existe de los padres con los hijos. Como lo cita **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** realizando un estudio de los niños en el hogar porque por muchos factores la relación entre la familia se encuentra lejana. Ya sea por trabajo, migración, abandono, otras preferencias.

Tabla 6

P6 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	4,76
No	3	7,14
Si	37	88,10
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

De los estudiantes que fueron encuestados tienen ordenador en su casa el 88% esto permite ayudarse en sus estudios debido que pueden realizar sus tareas desde casa y el 7% no poseen un computador en sus domicilios por lo cual deben salir a los cybe

para realizar las tareas que envían los maestros. Indica **Humano digital (2010)** que la tecnología llegó a distintos sectores relacionados con la enseñanza, y eso sin duda, es un adelanto.

Tabla 7

P7 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	7,69
En mi habitación	16	41,03
Habitación de un hermano	1	2,56
Habitación de mis padres	1	2,56
En la sala de estar	11	28,21
En un cuarto de trabajo	4	10,26
Es portátil	3	7,69
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

El 41% de los estudiantes encuestados tienen el ordenador en sus habitaciones donde les permiten hacer sus tareas tranquilos sin ninguna molestia o distracción, en cambio el 28% lo tienen en la sala para la utilización de toda la familia, mientras el 10% en un cuarto de trabajo que es exclusivo para realizar las tareas escolares; el 7% poseen computadores portátiles que pueden trasladar de un lugar a otro sin ningún contratiempo, con menores porcentaje en la habitación de un hermano o de sus padre con el 3% correspondientemente. También señala que **Humano digital (2010)** si las PC están conectadas a la Web, implica que se pueden trascender las barreras físicas.

Tabla 8

P8 ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	5
No	14	35
Si	24	60
TOTAL	40	100

Autor: Pablo Niquinga

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

El 60% de los estudiantes encuestados tienen en sus casas conexión de internet para poder realizar con mayor facilidad desde sus hogares las investigaciones que envían sus maestros y con el 35% de los alumnos no cuentan con internet en sus casas por lo cual deben salir al cybe que pueden estar ubicados cerca o lejos para hacer sus deberes. Para obtener un caudal de información esto se da con la conexión en la red se debe a que es accesible, por lo menos a quienes tienen Internet. **Humano digital (2010).**

Tabla 11

P11 ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	25	50
En el colegio	10	20
En un ciber café	0	0
En un lugar público	4	8
En casa de un amigo	6	12
En casa de un familiar	5	10
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Observando los datos de tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las tres últimas opciones, por su similitud, el 30% de los niños de 5to. de primaria usan el internet en casa de un amigo o familiares y en sectores públicos. En cambios en mayores porcentajes otros lugares que normalmente utilizan el internet los estudiantes encuestados es en la casa con el 50%; mientras que en la institución educativa que

se encuentra estudiando el 20%. Como lo cita **Soler (2008)** que el Internet cada vez tienen más relevancia en nuestro equipo cultural.

Tabla 12

P12 La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.		
Opción	Frecuencia	%
Solo	16	28,57
Con amigos/as	9	16,07
Con hermanos/as	11	19,64
Con mi padre	5	8,93
Con mi madre	9	16,07
Con otros familiares	4	7,14
Con un profesor/a	2	3,57
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

La mayoría de los estudiantes suelen utilizar el internet estando solos el 29%, esto significa no tienen control de lo que ven o hacen en la computadoras, el 20% con sus hermanos y con sus padre, madre suman el 25% esto es bueno debido que los pueden observar lo que realizan, en cambio el 16% con amigos, con otros familiares el 7% y con un profesor a su lado el 3%. Mientras que los portales de contenido educativo se multiplican exponencialmente en Internet, lo que en muchos casos ayuda a los docentes, siempre que sepan buscar dentro de esa vorágine de información que son los buscadores de internet según **Soler (2008)**.

Tabla 13

P13 ¿Utilizas algún teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,38
No	6	14,29
Si, el mío	19	45,24
Sí, el de otras personas	16	38,10
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

Los estudiantes encuestados indican que el 45% poseen celular propio y siempre lo usan, en cambio el 14% no tienen celular ni utilizan de terceras personas, mientras que el 38% disponen de otras personas como sus padres, hermanos, o algún familiar pero manejan celulares. Según lo que indica **(Aedo y Romero)** que la informática, unida a las comunicaciones, posibilita prácticamente a todo el mundo el acceso más valioso a la información.

Tabla 14

P14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	5,41
Pedí que me lo compraran	6	16,22
Fue un regalo	12	32,43
Me lo dieron mis padres	17	45,95
TOTAL	37	100

Autor: Pablo Niquinga

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

El teléfono móvil lo consiguieron mediante sus padres el 46% que puede ser el papá o la mamá, en cambio el 32% fue un regalo esto puede ser en su cumpleaños o por entrega de algún ser querido, y el 16% que él pidió para que se lo compren y así lo hicieron. De estas diferentes maneras obtuvieron el celular los niños de 5to. de Primaria. Según como indica **Soler (2008)** que la presencia constante de los medios de comunicación social en el uso diario de las personas.

5.2 Redes sociales y pantallas

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

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

Tabla 9

P9 ¿Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	9,76
Si	37	90,24
TOTAL	41	100

Autor: Pablo Niquinga

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

De los estudiantes encuestados indicaron que el 90% tengan o no en sus casas igual manera utilizan el internet y el 10% de los encuestado señalaron que no lo usan, esto puede ser porque no lo saben manejar. Como lo cita **Brigüé y Sádaba (2011)** que el internet les sirve en su trabajo escolar a los estudiantes pero sobre todo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales o con todo aquello que les interesa.

Tabla 10

P10 ¿Para qué sueles usar Internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pagina Web	5	8,77
Videos	9	15,79
E-mail	5	8,77
Descargas	13	22,81
Chatear	14	24,56
Red Social	11	19,30
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Los estudiantes utilizan el internet para varias cosas en mayores porcentajes es para chatear con el 25%, esto puede ser con amistades que pueden ser los compañeros de la escuela o que han conocidos en el internet; descargas el 23% como música, programas, juegos, etc., y el 19% de redes sociales, estas pueden ser Facebook, Hi5, etc., en cambio para páginas web, e-mail y videos suman el 33% que lo usan frecuentemente. Señala **Brigué y Sádaba (2011)** que se demuestra los principales usos de la Red relacionados con la descarga de películas, música, etc.

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

Tabla 19

P19 ¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	15	24,59
PlayStation 3	11	18,03
Xbox 360	5	8,20
Wii	8	13,11
PSP	4	6,56
Nintendo DS	6	9,84
Game Boy	3	4,92
Ninguna de las anteriores	9	14,75
TOTAL		100

Autor: Pablo Niqinga

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

Tienen en sus hogares la mayoría de los estudiantes encuestado el PlyaStation 2 o 3 entre la suma de los dos por ser similares con el 43% debido que estos son los más adquiridos por los niños hasta los jóvenes, en cambio con el 15% ninguno de los que se encuentran establecido esto puede ser porque no tienen ninguno o poseen de otro tipo de aparato, mientras que para el Wii con el 13%, los Nintendos DS tienen un 10%, y en porcentajes más bajos el Xbox 360 con 8%, los PSP el 7% y los Game Boy con el 5%. Como indica **Brigué y Sádaba (2011)** lo que puede ser más atractivo de un videojuego sea jugar; sin embargo, la experiencia lúdica alcanza otra dimensión si se desarrolla con otras personas a través de la Red.

Tabla 22

P22 ¿Dónde están?		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	28	30,11
La habitación de un hermano	12	12,90
El salón o cuarto de estar	13	13,98
La habitación de mis padres	26	27,96
En la cocina	4	4,30
En un cuarto de juegos	5	5,38
Otros sitios	5	5,38
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

La ubicación de la televisión o los televisores que tienen en sus casas están con 30% de los estudiantes en su habitación, en cambio el 28% en la habitación de los padres, mientras que el 14% se encuentra en el salón o cuarto de estar, el 13% en la habitación de los hermanos, con mismo porcentajes en un cuarto de juego y otros sitios con el 5% y en la cocina el 4%. Para **Brigué y Sádaba (2011)** dice que los menores van más allá descubriendo nuevas dimensiones de uso integradas y multifuncionales aplicables a casi todas las pantallas.

Tabla 27

P27 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	17	40,48
Televisión	11	26,19
No lo sé	14	33,33
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

En el momento de elegir entre internet y la televisión tienen una mayor acogida el internet con el 40%, en cambio el 26% prefieren la televisión y con el 33% no saben que elegir. Para **Ramírez (2011)** indica que aunque los padres tienen

desconocimientos de lo que están viendo sus hijos no solo en la TV sino también en el internet.

Tabla 28

P28 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	F	%
No contesta	0	0
Internet	11	26,19
Teléfono móvil	17	40,48
No lo sé	14	33,33
TOTAL	42	100

Tabla 29

P29 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	F	%
No contesta	0	0
Videojuegos	25	59,52
Televisión	8	19,05
No lo sé	9	21,43
TOTAL	42	100

Tabla 30

P30 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	F	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	15	35,71
Televisión	17	40,48
No lo sé	10	23,81
TOTAL	42	100

Tabla 31

P31 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	F	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	17	40,48
Videojuegos	16	38,10
No lo sé	9	21,43
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

En el momento de elegir entre el internet, teléfono móvil, videojuegos y la televisión la mayoría prefieren los videos juegos y en menor porcentaje el internet con el 26%. Según **Del Río (2010)** dice que antes de cumplir los 10 años, el 59% tiene o usa el teléfono móvil, el 71% dispone de conexión a Internet en su casa y para **Brigué y Sádaba (2011)** indica que para muchos adultos, el sentido principal de la televisión es informar o entretener, mientras que el teléfono celular básicamente es útil para comunicarse.

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

Tabla 25

P25 ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	11	16,42
Cuando necesito algo pido y me dan	17	25,37
En cumpleaños, fiestas, Navidad	21	31,34
Hago algún trabajo en casa	10	14,93
Hago algún trabajo fuera de casa	4	5,97
No me dan dinero	4	5,97
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Para conseguir su dinero los estudiantes encuestados deben esperar para su cumpleaños o por fiestas y Navidad el 31%, en cambio pedir cuando necesitan con el 25%, paga semanal el 16%, realizan algún trabajo en casa 15%, Hacen algún trabajo fuera de casa y no les dan dinero con el 6%. Según **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que son las consecuencias de la emigración para los niñas y niñas son múltiples; si bien el apoyo económico que sus progenitores envían pueden permitirles mejorar su calidad de vida y por ende desarrollo.

Tabla 26

P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	9,52
Tengo más dinero del que necesito	7	16,67
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	23	54,76
Tengo menos dinero del que necesito	8	19,05
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

Sobre las frases que están de acuerdo los estudiantes encuestados con el 55% tengo el dinero suficiente para mis necesidades, en cambio para otros tengo menos dinero del que necesito con el 19% y tengo más dinero del que necesito el 17%. Para **La OIE**

y **El ministro de trabajo e inmigración (2008)** indica que la inmigración no aparta a la familia porque a pesar de la distancia en kilómetros siguen manteniendo fuertes lazos afectivos y económicos.

5.3 Redes sociales y mediación familiar

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

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 17

P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,38
No	3	7,14
Si	38	90,48
TOTAL	42	100

Autor: Pablo Niquinga

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

De los estudiantes encuestados el 90% les gusta jugar en los videojuegos o en su ordenador de esta manera se divierten un poco, en cambio el 7% indicaron que no lo hacen, ellos se divierten de otra manera o puede ser porque no poseen ordenador. Según **Brigué y Sádaba (2011)** que en el seno de la comunidad familiar se satisfacen diversas necesidades dedicando tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos de la tecnología.

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

Tabla 18

P18 ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	22	23,16
PlayStation 3	18	18,95
Xbox 360	7	7,37
Wii	13	13,68
PSP	4	4,21
Nintendo DS	12	12,63
Game Boy	5	5,26
Ordenador	14	14,74
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Con respecto a los aparatos que utilizan para diferentes juegos más utilizados por los estudiantes del 5to. de primaria, para Play Station 2 y 3 suman por ser similares el 42%, en los ordenadores el 15%, en cambio el Wii con el 14%, mientras el Nintendo DS el 13% y con menor aceptación para Xbox 360 el 7%, Game Boy el 5% y PSP con el 4%. Como indica **Brigúe y Sádaba (2011)** dice que los niños y adolescentes dedican tiempo de ocio a los videojuegos.

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

Tabla 23

P23 Cuando ves la tele, sueles estar con		
Opción	Frecuencia	%
Solo	26	24,30
Mi padre	23	21,50
Mi madre	22	20,56
Algún hermano/a	23	21,50
Otro familiar	5	4,67
Un amigo/a	4	3,74
Otras personas	4	3,74
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

La mayoría de los estudiantes que fueron encuestados indicaron que suelen estar acompañados cuando están viendo la tele, esto puede hacer con sus padres, hermanos, amigos, otros familiares y otras personas con un mayor porcentaje con el 76%, en cambio el 24% lo hacen solo. Sobre la televisión indica que no escapa a la importante labor mediadora de padres y madres frente a la Generación Interactiva según **Brigué y Sádaba (2011)**.

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

Tabla 21

P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,44
Ninguno	0	0
Uno	5	12,20
Dos	10	24,39
Tres	14	34,15
Cuatro o más	11	26,83
TOTAL	41	100

Autor: Pablo Niquinga

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

En cuanto la cantidad de televisores que poseen en sus casas los estudiantes encuestados con el 34% para tres televisores, cuatro o más con el 27%, mientras que dos con el 24%, en cambio el 12% de los alumnos solo tienen uno por lo cual estos deben de compartirlos con los demás miembros de la familia que habitan con ellos. Según como indica **Brigué y Sádaba (2011)** que en el hogar se configura como un espacio donde el joven accede a las pantallas como es a la televisión.

5.4 Redes sociales y ámbito escolar.

Para esta subcategorización me soporto de los resultados mostrados en la tabla 14 que corresponde a la pregunta 10 que se analizó anteriormente donde se evidencio que le porcentaje mayor de esta población afirman que utilizan el internet para chatear con sus amigos o familiares esto es el 24,56%, pero también se da un alto porcentaje para la descargas ya sean de archivos como información y programas con el 22,81%; luego la opción de redes sociales el 19,30%.

Entonces se puede indicar que en cuanto a la relación que tienen los niños con las redes sociales, se encuentran conectados con las diferentes redes principalmente para chatear; SMS, email, éstas son las primordiales de consumo; es importante recalcar que, a pesar de estar en desarrollo las tics tanto en el contenido social como educativo, en la educación van a pasos cortos no han hecho mucho por promover a los niños a este mundo pero de una manera responsable, según la encuesta que se realizó a este grupo de niños, los profesores no se encuentran dentro de la compañía que requieren ellos, sobre todo en el momento de navegar; posiblemente se da esto por la falta de equipamiento en las instituciones educativas, también por la falta de capacitación de los maestros en este aspecto, o tal vez el horario empleado para esta actividad, en cuanto a las redes sociales en estos momentos han seguido formando parte elemental para la sociedad porque permite tener una mayor comunicación con las personas que se relacionan, aunque tengan muchos riesgos, pero por esta razón los padres y maestros deben de tener un adecuado control con los niños.

Por esta razón la MEC, ha incluido a las TICS dentro del currículo de la educación del país con la finalidad de dar seguridad a los estudiantes cuando utilizan estos medios.

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

Sobre las Tics se conoce muy poco sobre esto pero con la investigación que se ha realizado podemos indicar que en la tabla 6 y 7 que corresponden a las preguntas 5 y 6 correspondientemente, poruq las tecnologías se emplean tanto en el hogar como en las unidades educativas, en un alto porcentaje de la población mantienen que escogen relacionarse con las tecnologías esto es navegar con el 40,48%, pero también irse a su habitación el 30,95% además dedican su tiempo a leer, estudiar o hablar con su familia con el 14,29%. Al considerar la pregunta 6 donde el 88,10% aseguran que tienen un ordenador en su casa que permiten poder utilizarlo para ayudarse en sus tareas, como entretenimiento y pasar el tiempo.

Como conclusión se puede indicar que la educación es escasa en el tema de las tic porque no se han implementado conocimientos a los maestros sobre esto que permitan llegar a sus estudiantes para que se desarrollen en las nuevas tecnologías

que poseen en sus hogares y como debe ser la utilización de las misma de una manera adecuada.

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

Los niños se encuentran dentro de las generaciones activas existentes en relación con las tics, aunque no exista una educación e instrucción adecuada en estas perspectivas de parte de familiares o educadores, según las encuestas efectuadas a este segmento de la población se pudo demostrar que se está recibiendo una mayor información por parte de sus hermanos, amistades o familiares, pero casi muy poco de sus padres y profesores.

Para poder saber sobre la utilización de las tics tanto en el hogar como en las unidades educativas indicó análisis de la tabla 13 que corresponde la pregunta 9, donde el 90,24% aseguran usar el internet, esto puede ser para ayudarse en sus tareas escolares, socializarse en las personas y otros aspectos.

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

Sobre el análisis de la pregunta 11 donde se demostró que el 50% usan internet desde sus casas, que posiblemente tienen un mayor tiempo para poder realizar sus actividades como son las de navegar, chatear, escribir y recibir e-mail.

En lo que corresponde a las pantallas que se han utilizado para este estudio como es la televisión indican que 30,11% el tienen la televisión en sus habitaciones, lo que se puede decir que no existe el control adecuados por sus padres o familiares cercanos al hogar.

La educación desde varios años han incorporado las tics en el desarrollo educativo lo que permite tener en sus establecimientos medios tecnológicos que facilitan de diferentes manera el aprendizaje a los estudiantes de diferentes planteles educativos y de esta manera obtener un avance en el país en cuanto la calidad de la instrucción que se brinda.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

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

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Tabla 15

P15 Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	23	29,49
Enviar mensajes	10	12,82
Jugar	27	34,62
Navegar	16	20,51
Otras cosas	2	2,56
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Los estudiantes del 5to. de primaria utilizan el celular para poder jugar el 35%, esto se debe a que pueden distraer en sus tiempos libres de esta manera, mientras que el 29% lo usan para hablar que es recibir y hacer llamadas a sus padres o amistades, en cambio el 21% para navegar en el internet y en menores porcentajes enviar mensajes el 13%, con el 3% para otras cosas como pueden ser calculadoras, ver agenda o calendario. Mientras que **Burbules (2007)** dice que el teléfono celular de última generación en lo que corresponde la tecnología.

Tabla 24

P24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	20	10,58
Impresora	16	8,47
Scanner	11	5,82
Web Cam	2	1,06
MP3/MP4/iPod	6	3,17
Cámara de fotos digital	17	8,99
Cámara de video digital	17	8,99
Televisión de pago	19	10,05
Equipo de música	20	10,58
Teléfono fijo	21	11,11
DVD	27	14,29
Disco duro multimedia	12	6,35
Ninguna de estas, tengo otras	1	0,53
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Las cosas que la mayoría de los estudiantes que fueron encuestados tienen en sus casas el DVD con el 14%, cámaras estas sean digital para fotos o videos por su similitud suman 18%, Teléfono fijo con el 11%, en cambio el 10% para los Televisores de pago y Equipo de música, mientras que para el Ordenador portátil 10%, Impresora el 8% de diferentes modelos, el Scanner y Disco duro multimedia el 6%, MP3/MP4/iPod 3%, Web cam 1% y ninguna de las opciones presentados para un solo estudiante que representa el 0,53%. Según lo que indica **Ramírez (2011)** que se precisa conocer la utilización que niños, niñas y jóvenes entre 6 y 18 años dan a las cuatro pantallas con las cuales tienen contacto cotidiano: la computadora, el televisor, los celulares y los videojuegos.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

Tabla 20

P20 ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	23	30,26
Con mi madre	8	10,53
Con mi padre	10	13,16
Con mis hermanos	19	25,00
Con los amigos	10	13,16
Con otras personas distintas	6	7,89
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

Como observamos en la tabla que los estudiantes del 5to. de primaria suelen jugar siempre solo con el 30% y el 25% con sus hermanos, en cambio con sus padres suman entre los dos el 24%, mientras con sus amigos el 13% y con otras personas distintas el 7% entonces quiere decir que ellos normalmente juegan acompañados con los diferentes juegos que poseen en sus casas. Para **Brigué y Sádaba (2011)** dice que los videojuegos constituyen una herramienta importante para satisfacer necesidades útiles.

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

Tabla 16

P16 ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	19	26,76
Con mi padre	18	25,35
Con mis hermanos	5	7,04
Con otros familiares	12	16,90
Con los amigos/as	17	23,94
TOTAL		100

Autor: Pablo Niquinga

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

A través del celular se comunican los estudiantes encuestados más con sus padres, la suma entre los dos es de 52%; en cambio el 24% con sus amigos y amigas estos

pueden ser de la escuela o de por la casa, mientras que el 17% con sus hermanos y el 7% con otros familiares. Según **Burbules (2007)** indica que si alguien hubiera pensado que es más fácil hablar que escribir mensajes en los teléfonos móviles si el objetivo básico es establecer una comunicación.

Cuestionario 2

Grupo 2 Y 3: Adolescentes de 10-14 años de edad (6to. – 10mo. de EGB) y Jóvenes de 15-18 años de edad (1er. – 3ero. De bachillerato).

Es importante indicar que en algunas preguntas de múltiple respuestas se omite el porcentaje total de la frecuencia.

5.1. Cracterización Sociodemográfica

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado de toman en cuenta las preguntas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57,58, 59, 60, 91, 101, 115, 116,117.

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del adolescente y Jóven

Tabla 1

P1 ¿En qué curso estás?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
3ro. De ESO	30	100	0	0
2do. Bach.	0	0	22	100
TOTAL	30	100	22	100

Tabla 2

P2 2. ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
14 años	1	3,33	0	0
15 años	4	13,33	0	0
16 años	10	33,33	3	13,64
17 años	12	40,00	9	40,91
18 años o más	3	10,00	10	45,45
TOTAL	30	100	22	100

Tabla 3

P3 Sexo				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Masculino	13	43,33	22	100
Femenino	15	50,00	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes que fueron encuestaron en dos grupos a los adolescentes de 10- 14 años de 10mo. De EGB y de los Jóvenes de 15-18 años de edad de 2do. de bachillerato en diferente instituciones educativa, del 100% de los alumnos de esos cursos. Las edades que oscilan los estudiantes de encuestados del grupo 2 con mayores porcentajes es de 17 años con el 40%, mientras el 33% con 16 años, en cambio el 13% con edades de 15 años, en cambio el grupo 3 son entre edades 18 años o más con el 45%, de 17 años con el 41% y con el 14% para edades de 16 años. Con respecto al sexo para el grupo 2 cuenta con un mayor número del género femenino con el 50% y el 43% para el masculino, en cambio para el grupo 3 el 100% corresponde al género masculino. Como lo cita **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)**, que la matriculación en el bachillerato difiere mucho de tener una cobertura tan amplia como la de primaria, comparando la matrícula y la población estimada por el INEC, es del 58.40%, de los jóvenes y que la matriculación en el bachillerato difiere mucho de tener una cobertura tan amplia como la de primaria. Como tasa neta de este nivel, comparando la matrícula y la población estimada por el INEC, es del 58.40%, es decir que de cada cien jóvenes en la edad correspondiente, 42 se excluyen del sistema.

5.1.2 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y joven

Tabla 4

P4 Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	21	27,63	16	25,81
Mi madre	25	32,89	19	30,64
Un hermano/a	8	10,53	9	14,52
2 Hermanos/as	10	13,16	9	14,52
3 Hermanos/as	3	3,95	1	1,61
4 Hermanos/as	2	2,63	0	0
5 Hermanos/as o más	0	0	0	0
Mi abuelo/a	2	2,63	5	8,06
Otras personas	5	6,58	3	4,84
Total		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes encuestados del grupo 2 señalaron que aparte de ellos viven con sus padres por ser similares se suman 60%, más de un hermano el 20%, en cambio con un solo hermano el 11%, con los abuelos el 3% y con otras personas el 6%. Mientras el grupo 3 viven con sus padres entre padre y madre suman el 57%, en cambio con más de un hermano el 16% y con un solo hermano el 15%, con abuelos el 8% y otras personas el 5%. Como indica **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que en ciertas circunstancias ambos padres hayan tomado la decisión de marcharse, o bien son los hermanos y hermanas mayores los que se deben responsabilizar de los más pequeños y por la buena marcha del hogar o son los abuelos, abuelas, tíos u otros familiares, parientes y amigos los que deben asumir el reto, conformando una familia "comunitaria".

Tabla 5

P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Está desempleado	2	6,67	1	4,55
Es jubilado	2	6,67	1	4,55
Trabaja en el hogar	3	10,00	0	0
Desempeña un oficio	16	53,33	12	54,54
Realiza un trabajo técnico	1	3,33	6	27,27
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	0	0
No lo sé/otro	4	13,33	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La profesión del padre para el grupo 2 es el 53% del desempeño de un oficio, que no lo saben o otros con el 13%, el 10% un trabajo técnico, en cambio con un mismo porcentaje para jubilado y desempleado el 7%. Mientras para el grupo 3 con el 55% el desempeño de un oficio, el 27% trabajo técnico, no lo conocen el 9% y con el mismo porcentaje es el 5% es jubilado y desempleado. **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que miles de familias se ven afectadas anualmente por la separación de uno o de varios miembros. Esto ha traído consigo profundas transformaciones en las maneras de organizarse en el seno del hogar: núcleos monoparentales, las que se reestructuran sobre la figura del hermano o hermana mayor, las ampliadas en la que, la jefatura está en manos de los abuelos.

Tabla 6

P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4,76
Está desempleada	3	10,00	2	9,53
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	13	43,33	12	57,14
Desempeña un oficio	5	16,67	3	14,29
Realiza un trabajo técnico	4	13,33	2	9,52
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	6,67	0	0
No lo sé/otro	3	10,00	1	4,76
TOTAL	30	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la ocupación del profesión de la madre de los estudiantes encuestados del grupo 2 con el 43% se dedica a trabajar en el hogar, con el 17% desempeña un oficio, 13% trabajo técnico, y con el mismo porcentaje desempleada o no conocen su profesión con el 10% y el 7% está realizando un trabajo de nivel universitario. Mientras que el grupo 3 trabajan en el hogar con el 57%, 14% para el desempeño de un oficio, en cambio con los mismos porcentajes para desempleada y trabajo técnico con el 9% y el 5% no lo conocen o es otros. **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que si el padre emigra, las mujeres mantienen sus funciones habituales dentro del grupo debiendo asumir otras en el entorno de la producción, sobre todo si se tiene en cuenta que el envío de remesas es dudoso hasta que su pareja regularice su situación en el país de destino; en caso contrario, que sea la madre la que se ausente, la figura paterna sigue desempeñando sus labores de manutención del núcleo y se ve en la obligación de involucrarse en labores domésticas.

Tabla 101

P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	20	30,77	17	28,33
En la habitación de un hermano/a.	11	16,92	13	21,67
En la habitación de mis padres	18	27,69	18	30
En la sala de estar	14	21,54	9	0
En la cocina	0	0	2	3,33
En un cuarto de juegos	2	3,08	1	1,67
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes encuestados, manifestó el grupo 2 que los televisores lo tienen en su casa en diferentes lugares el 31% en la habitación, el 28% en el cuarto de sus padres, con el 21% en la sala de estar, el 17% en la habitación de uno de sus hermanos, y el 3% en el cuarto de juegos. En cambio el grupo 3 indicó que el 30% en la habitación de sus padres, el 28% estaba en su habitación, el 22% en la habitación de sus hermanos, el 3% en la cocina y el 2% en un cuarto de juegos. Para **Ramírez (2011)** en el Ecuador el 47% de los niños y adolescentes ven televisión debida que poseen en sus cuartos.

Tabla 54

P54 ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	8	26,67	1	4,55
Sí	20	66,67	21	95,45
No, pero uso el de otras personas.	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuentan los estudiantes con móvil propio opinaron el grupo 2 que si tienen el 67%, en cambio el 27% que no poseen ningún celular y el 3% que no pero utilizan el de otras personas. Mientras que el grupo 3 tienen móvil propio el 95% y que no el 5%. Indica

sobre la tecnología que es preciso comprender cómo se genera, almacena, transforma, transmite y accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos). Según lo describe **Aedo y Romero**.

Tabla 55

P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,55	0	0
A los 8 años o menos	2	9,09	1	4,76
A los 9 años	0	0	2	9,52
A los 10 años	3	13,64	3	14,29
A los 11 años	0	0	4	19,05
A los 12 años	7	31,82	3	14,29
A los 13 años	5	22,73	2	9,52
A los 14 años	0	0	4	19,05
A los 15 años	1	4,55	2	9,52
Con más de 15 años	3	13,64	0	0
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niqinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las edades que han obtenido los teléfonos móviles varían para el grupo 2 el 32% a los 12 años, menores de doce años suman 23%, en cambio mayores de 13 años suman 41%. Mientras que el grupo 3 el 19% entre las edades de 11 y 14 años, el 14% para edades de 10 y 12 años, en cambio el 9,52% para los 9, 13 y 15 años. Para **Ramírez (2011)** dice que las edades para obtener un celular oscilan desde los 12 años cuando están por terminar el ciclo básico.

Tabla 56

P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,55	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	8	36,36	4	19,05
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	6	27,27	5	23,81
Me los compraron otros familiares	0	0	3	14,28
Me lo compré yo mismo	4	18,18	3	14,29
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	4,55	4	19,05
Lo heredé de otra persona	2	9,09	2	9,52
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Consiguieron el primer celular de las siguientes maneras para el grupo 2 el 36% se lo compraron sus padres sin pedírselo, en cambio el 27% se los pidieron, 18% ellos mismos se los compraron, 9% lo heredaron de otras personas, 5% se lo regalaron por su cumpleaños, navidad o comunión. Mientras el grupo 3 el 24% se lo pidieron a sus padres, en cambio el 19% se lo dieron sin pedirles, 14% se lo compraron otros familiares o se lo han comprado ellos mismos, el 9% lo han heredado de otras personas. Como lo indica **Cobos (2009)** que los adolescentes reciben el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía en el uso de las pantallas.

Tabla 57

P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,55	0	0
Comprado nuevo	14	63,64	10	47,62
De segunda mano	7	31,82	11	52,38
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El teléfono móvil que tienen los estudiantes indicó los del grupo 2 que es comprado nuevo con el 64% y el 31% que es de segunda mano. Mientras que el grupo 3 señaló que es de segunda mano el 52% en cambio que es nuevo el 48%. Para la **Agenda Regulatoria (2010)** indica que el análisis de condiciones de Competencia para Servicios Móviles”, el cual estudió los servicios de voz, mensajería, acceso a Internet móvil y la evolución de industrias conexas como la venta de terminales.

Tabla 58

P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	9,09	2	9,53
Yo mismo	12	54,55	15	71,43
Mis padres	7	31,82	2	9,52
Otros	1	4,55	2	9,52
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El pago del gasto del móvil del grupo 2 lo hace siempre ellos mismos con el 55%, en cambio el 32% sus padres y otras personas el 5%. Mientras que el grupo 3 ellos con el 71%, solo pagan sus padres y otras personas con el 10%. Según la **Agenda Regulatoria (2010)** indica que en virtud de las operadoras de los servicios públicos móviles deben brindar un servicio bajo.

Tabla 59

P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Es de tarjeta	9	40,91	10	47,62
Es de contrato	5	22,73	5	23,81
No lo sé	8	36,36	6	28,57
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El tipo de medio de pago es para el grupo 2 con tarjetas el 41%, en cambio el 23% de forma de contrato y lo saben el 36%. Mientras que el grupo 3 con tarjeta el 48%, con un contrato el 24% y no conoce cuál es el tipo de pago el 28%. Según **Agenda Regulatoria (2010)** que se deben implementar proyectos que garanticen el cumplimiento de obligaciones de acceso, la prestación del servicio universal con calidad y cobertura mínima en áreas geográficas de poca penetración de los servicios de telecomunicaciones.

Tabla 60

P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No lo sé	4	18,18	7	33,33
5 dólares o menos	11	50,00	4	19,05
Entre 5 a 10 dólares	4	18,18	7	0
Entre 10 y 20 dólares	0	0	0	33,33
Entre 20 y 30 dólares	2	9,09	2	9,53
Más de 30 dólares	1	4,55	1	4,76
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El gasto que tienen con su móvil mensualmente para el grupo 2 es de 5 dólares o menos con el 50%, el 18% no lo saben y otros entre 5 a 10 dólares, el 9% entre 20 y 30 dólares y el 5% más de 30 dólares. Mientras que el grupo 3 que el 33% no conocen

cuanto es y otros que de 10 a 20 dólares, el 19% de 5 dólares o menos, entre 20 y 30 dólares el 9% y el 5% es más de 30 dólares. Para la **Agenda Regulatoria (2010)** indica que en el Ecuador se establece las prestaciones del servicio de telecomunicaciones será un derecho para todos los habitantes del territorio ecuatoriano, sin perjuicio de su condición económica, social o su localización geográfica, a precio accesible y con la calidad debida.

Tabla 91

P91 ¿Como los consigues?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	28,57	6	31,58
Los grabo de un amigo	2	28,57	3	15,79
Los compro en una tienda o en la calle	3	42,86	10	52,63
TOTAL	7	100	19	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La manera que consiguieron estos juegos pirateados para el grupo 2 los han comprado en una tienda o en la calle el 43%, en cambio el 28% lo han descargado en el internet o lo grabado de un amigo. Mientras que el grupo 3 lo compraron en alguna tienda o en las calles con el 53%, descargado del internet con el 32% y lo grabaron de un amigo con el 16%.

Tabla 115

P115 ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	4,24	7	4,09
Impresora	16	9,70	17	9,94
Scanner	8	4,85	11	6,43
Webcam	4	2,42	10	5,85
USB o disco duro externo	14	8,48	15	8,77
Mp3/ Mp4/iPod	10	6,06	13	7,60
Cámara de fotos digital	17	10,30	12	7,02
Cámara de video digital	10	6,06	7	4,09
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	14	8,48	9	5,26
Equipo de música	23	13,94	20	11,70
Teléfono fijo	15	9,09	20	11,70
DVD	22	13,33	21	12,28
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	5	3,03	7	4,09
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	2	1,17
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las cosas que cuentan en sus casas para el grupo 2 el 14% equipo de música, el 13% DVD, el 10% cámaras de fotos digital e impresora, el 9% teléfono fijo, el 8% un USB o disco duro externo y Televisión de pago, el 6% Mp3/Mp4/Pod y cámara de video digital, el 5% Scanner, el 4% Ordenador portátil, el 3% Disco duro multimedia y el 2% Webcam. Mientras que el grupo 3 el 12% Equipo de música, Teléfono fijo, DVD, el 10% impresora, el 9% USB o disco duro externo, el 8% Mp3/Mp4/Pod, el 7% cámaras de fotos digital, el 6% Scanner y Webcam, el 5% televisión de pago, 4% ordenador portátil, Cámara de video digital y Disco duro multimedia, el 1% que no tienen ninguno de las opciones que se han mostrado. Para **Bringué y Sádaba (2009)** que en la mayoría de los hogares poseen un equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes.

Tabla 116

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	3	7,50	5	12,50
Cuando necesito algo pido y me dan	14	35,00	15	37,50
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	8	20,00	7	17,50
Hago algún trabajo en casa.	3	7,50	5	12,50
Hago algún trabajo fuera de casa	10	25,00	6	15
No me dan dinero	2	5,00	2	5
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Consigue su dinero propio de diferentes manera para el grupo 2 con el 35% que cuando necesitan lo piden y se lo dan, el 25% realizan algún trabajo fuera de su casa, 20% se lo dan por su cumpleaños, fiestas o días especiales, el 8% le dan una paga semanal y algún trabajo en la casa, el 5% que no le dan dinero. Mientras que el grupo 3 con el 38% les dan dinero cuando se los piden a sus padres, el 18% en momentos especiales, el 15% por un trabajo que realizan fuera de sus hogares, el 12% un pago semanal y para otros en cambio por hacer algún trabajo en casa, el 5% no les dan dinero. Según La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008) sostienen que económicamente el Ecuador es un país vulnerable a impactos externos: el hecho de que, los dos principales rubros que aportan al Producto Interno Bruto sean la exportaciones de petróleo y las remesas recibidas de emigrantes en el exterior, condiciona su estabilidad al comportamiento tanto del consumo internacional, en el caso del crudo, como de la demanda de mano de obra en el país de destino, en relación a las remesas.

Tabla 117

P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
Tengo más dinero del que necesito	4	13,33	2	9,09
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	17	56,67	15	68,18
Tengo menos dinero del que necesito	5	16,67	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre las frases que indican para el grupo 2 con el 57% que tienen dinero suficiente para sus necesidades, el 17% solo se benefician con menos dinero que ellos necesitan, el 13% tienen más dinero de lo que requieren. Mientras que el grupo 3 con el 68% adquieren dinero suficiente para lo que solicitan, el 23% tienen menos dinero de lo que ellos necesitan y el 9% mantienen más dinero de lo que requieren. Para **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que el envío de las remesas tiene un significado simbólico especial: en la medida en que el flujo económico se mantenga, el vínculo y compromiso de unos con otros se cultiva.

5.2 Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 7, 8, 9, 10, 14, 15, 61,62, 70, 71, 72, 73,74, 75, 76,77, 78, 79, 80, 81, 82,83,84,85, 86, 87, 88, 89, 90, 100,118,119, 120, 121, 122, 123,124, 125, 126.

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

Tabla 7

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	12	40,00	15	68,18
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	23,33	3	13,64
Leer, estudiar, irme a dormir	3	10,00	3	13,64
Hablar con mi familia	7	23,33	1	4,54
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes después de cenar les gustaría hacer para el grupo 2 el 40% irse a la habitación a leer o navegar por internet, con el mismo porcentaje navegar, jugar, ver la tele con su familia y hablar con su familia el 23% y el 10% desean leer, estudiar, irme a dormir. Mientras el grupo 3 irse a la habitación a leer o navegar por internet con el 68%, en cambio con iguales porcentajes navegar, jugar, ver la tele con su familia, Leer, estudiar, irme a dormir con el 14% y el 5% quieren hablar con su familia. Según **Brigúe y Sádaba (2011)** dice que la generación Interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

Tabla 8

P8 ¿Qué lees				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Nada	2	6,67	3	13,64
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	23,33	3	13,64
Otras lecturas: libros, revistas o comics	19	63,33	16	72,72
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el momento de leer los estudiantes encuestados del grupo 2 prefieren lecturas de libros, revistas o comics con el 63%, solo leen cuando les envía en el colegio con el 23% y el 7% ninguna. En cambio el grupo 3 otras lecturas de libros, revistas o comics con el 72%, solas las lecturas obligadas por los colegios con el 14% y ninguna con el mismo porcentaje del anterior. Según **Rodríguez (2009)** las fuentes eran mucho más escasas las bibliotecas del Centro, de la localidad, en los medios de información, siempre de carácter material que el alumno podía disponer.

Tabla 9

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	2	6,67	0	0
Entre 30 minutos y una hora	12	40,00	1	4,55
Entre una y dos horas	7	23,33	2	9,09
Entre dos y tres horas	4	13,33	4	18,18
Más de tres horas	5	16,67	15	68,18
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El estudio entre semana el tiempo que se dedican el grupo 2 solo de 30 minutos a una hora el 40% de los encuestados, el 23% de una a dos horas, en cambio el 17% de más de tres horas, el 13% de dos a tres horas, el 7% de solo 30 minutos. Mientras que

para el grupo 3 utilizan más de tres horas de su tiempo con el 68%, en cambio el 18% de dos horas a tres horas, con menores porcentaje de una a dos horas el 9% y de 30 minutos a una hora el 5%. Según **Rodríguez (2009)** que es más sencillo que el alumno tome más interés por las distintas áreas conociendo la metodología que el docente aplica habitualmente en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 10

P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	6	20,00	1	4,55
30 minutos	7	23,33	1	4,54
Entre 30 minutos y una hora	6	20,00	1	4,55
Entre una y dos horas	4	13,33	3	13,64
Entre dos y tres horas	6	20,00	10	45,45
Más de tres horas	1	3,33	6	27,27
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los fines de semana se dedican el 23% de los estudiantes hacer sus tarea unos 30 minutos, en cambio en similitud de porcentaje nada, de 30 minutos a una hora y de dos a tres horas con el 20%, mientras que el 13% de una a dos horas y el 3% más de tres horas. Para el grupo 3 con el 45% entre dos a tres horas, el 27% más de tres horas, con similares porcentajes con 30 minutos, entre 30 minutos a una hora y de una hora a dos horas con el 5% respectivamente. Para **Rodríguez (2009)** el alumno se encontrará más motivado si la materia es atractiva, amena, divertida, si le permite investigar de una forma sencilla utilizando las herramientas TICs o si le permite aprender jugando.

Tabla 14

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
No	8	26,67	3	13,64
Si	20	66,67	19	86,36
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados del grupo 2 indicaron que tienen ayuda del ordenador y del internet con el 67% y el 27% señalaron que no lo realizan sin ese tipo de ayuda. Mientras que para el grupo 3 el 86% hacen sus tareas con ayuda del computador y del internet y el 14% no los realizan sin ayuda de estos medios. La fiabilidad de la información se debe muchas a la información que aparecen en Internet o no son fiables, o no son lícitas. Se debe enseñar a nuestros alumnos a distinguir qué se entiende por información fiable es lo que indica **Cobos (2009)**.

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

Tabla 61

P61 El móvil te sirve principalmente para				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	20	11,63	21	10,71
Enviar mensajes	19	11,05	21	10,71
Chatear	10	5,81	12	6,12
Navegar por Internet	6	3,49	8	4,08
Jugar	13	7,56	17	8,67
Como reloj o como despertador	13	7,56	17	8,67
Ver fotos y /o vídeos	14	8,14	15	7,65
Hacer fotos	12	6,98	11	5,61
Grabar vídeos	13	7,56	15	7,65
Como agenda	11	6,40	14	7,14
Como calculadora	10	5,81	13	6,63
Escuchar música o la radio	19	11,05	18	9,18
Ver la televisión	5	2,91	7	3,57
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	7	4,07	7	3,57
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El teléfono móvil les sirve para el grupo 2 con el 12% hablar con amigos o familiares, el 11% enviar mensajes y escuchar radio o música, en cambio el 8% jugar, como reloj o despertador, ver fotos o videos y grabar videos, el 7% hacer fotos, el 6% utilizar como agenda, calculadora y chatear, el 3% navegar por internet y ver televisión. Mientras que el grupo 3 el 11% para hablar y enviar mensajes, el 9% jugar, como reloj o despertador y poder escuchar música o la radio, el 8% ver fotos, videos y grabar videos, el 7% como agenda y calculadora, el 6% para chatear y hacer fotos, el 4% navegar por internet, ver televisión y descargar ya sean fotos, fondos, juegos, etc. Para **Burbules (2007)** que los teléfonos celulares que nos avisan que se debe recordar esto o aquello, o que nos permiten tomar una foto en cualquier momento o grabar una conferencia.

Tabla 70

P70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,45	0	0
No	16	55,17	5	22,73
Si	12	41,38	17	77,27
TOTAL	29	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Normalmente los estudiantes del grupo 2 suelen jugar en videojuegos y en ordenador el 41% y el 55% no lo hacen. Mientras el grupo 3 con el 77% que si y no con el 23%. Según **(Aedo y Romero)** que el interés consistía preferentemente en medir si las computadoras eran más eficaces que otros medios para el rendimiento.

Tabla 71

P71 De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	8	38,10	10	47,62
PlayStation 3	3	14,29	0	0
XBox 360	1	4,76	0	0
Wii	1	4,76	1	4,76
PSP	3	14,29	2	9,53
Nintendo DS	0	0	1	4,76
Game Boy	2	9,52	2	9,52
No tengo ninguna	3	14,29	5	23,81
TOTAL	21	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados opinan el grupo 2 tienen en su casa el playstation 2 con el 38%, en cambio el 14% el playstation 3. Mientras que el grupo 3 tienen playstation 2 con el 48%, en cambio el 24% no poseen ninguno. Como indica **Brigué y Sádaba (2011)** que los niños y adolescentes dedica un mayor tiempo de ocio a los videojuegos bajo esta perspectiva pasan el día.

Tabla 72

P72 ¿Juegas con la Playstation 2?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	0	0
No	3	23,08	3	20
Si	9	69,23	12	80
TOTAL	13	100	15	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados juegan con playStation 2 para el grupo 2 con el 69% siempre lo hacen y el 23% no juegan con ese aparato. Mientras que el grupo 3 juegan con Playstation 2 el 80%, en cambio el 20% no lo hacen.

Tabla 73

P73 PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	6	17,65	5	11,36
Fifa 08	2	5,88	6	13,64
Need of speed: Pro Street	6	17,65	6	13,64
Pro Evolution Soccer 2009	5	14,71	6	13,64
Fifa 09	4	11,76	1	2,27
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	14,71	8	18,18
God of War II Platinum	3	8,82	7	15,91
Los Simpson: el videojuego	3	8,82	4	9,09
Singstar: canciones Disney	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	2,27
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los juegos que tienen los estudiantes son el playstation 2 para el grupo 2 con el 18% Pro evolution soccer 2008 y el Need of speed: Pro Street con mismos porcentajes; en cambio el 15% Pro evolution soccer 2008 y Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, 12% la fifa 09, el 9% God of War II Platinum y los Simpson: el videojuego, 6% la Fifa 08. Mientras que el grupo 3 el 18% Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, el 16% God of War II Platinum, el 14% la Fifa 08, Need of speed: Pro Street y Pro Evolution

Soccer 2009, el 2% la Fifa 09 y en cambio otros no tienen ningún juego. Lo que contrasta con lo que dice **Del Río (2010)** dice que nueve de cada diez tiene acceso a los videojuegos.

Tabla 74

P74 ¿Juegas con la Playstation 3?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	1	5,88
No	8	57,14	15	88,24
Si	5	35,71	1	5,88
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Juegan con la playstation 3 los estudiantes del grupo 2 con el 57% y no se divierten con este tipo de videojuego el 36%. Mientras que el grupo 3 con el 88% no juegan y si lo utilizan el 6%.

P75 PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	3	15	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	4	20	0	0
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	5	0	0
FIFA 09	1	5	0	0
Assasins Creed	1	5	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	5	0	0
Prince of Persia	2	10	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	2	10	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	2	10	0	0
Grand Theft Auto IV	1	5	0	0
Fifa 08	2	10	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	20	100	0	0

Tabla 75

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre los juegos del palystation 3 que tienen los estudiantes encuestados el grupo 2 indicaron que el 20% Call of Duty: Modern Warfare, el 10% Prince of Persia, Metal gear solid 4: guns of the patriots, Pro Evolution Soccer 2008 y la Fifa 08, el 5% Beijing 2008: juegos olímpicos, la FIFA 09, Assasins Creed, Grand turismo 5 prologue y Grand Theft Auto IV. Mientras que el grupo 3 no han opinado nada.

Tabla 76

P76 ¿Juegas con la XBox 3600?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	2	11,76
No	10	71,43	15	88,24
Si	3	21,43	0	0
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados para el grupo 2 no juegan con la Xbox 360 con el 71% y si utilizan este aparato con el 21%. Mientras que el grupo 3 no juegan con este tipo de juegos con el 88%.

Tabla 77

P77 XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	6,25	1	50
Gears of war classics	2	12,50	1	50
Hallo 3	1	6,25	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	2	12,50	0	0
FIFA 08	2	12,50	0	0
Call of duty: modern warfare	2	12,50	0	0
Assasin's creed	2	12,50	0	0
Lost Odyssey	1	6,25	0	0
Soul Calibur IV	1	6,25	0	0
Ninja Gaiden II	2	12,50	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	16	100	2	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los juegos que tienen del Xbox 360 para el grupo 2 con similares porcentajes con el 13% para Gears of war classics, Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 08, Call of duty: modern warfare, Assasin's creed y el Ninja Gaiden II, también el 6% Grand Theft Auto IV, Hallo 3, Soul Calibur IV y Lost Odyssey. Mientras que el grupo 3 con el 50% Grand Theft Auto IV y la diferencia que sería el otro 50% el Gears of war classics.

Tabla 78

P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	1	5,88
No	11	78,57	15	88,24
Si	2	14,29	1	5,88
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En la tabla mostramos que el grupo 2 el 76% de los estudiantes no juegan con el nintendo Wii y el 14% si juegan con este nintendo. Mientras que el grupo 3 no juegan el 88% y el 6% si lo hacen.

Tabla 79

P79 Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	0	0	0	0
Mario Kart	2	28,57	1	25
Wii Fit	1	14,29	0	0
Super Mario galaxy	1	14,29	1	25
Super smash bros brawl	0	0	1	25
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	14,29	0	0
Big Brain academy	0	0	0	0
Triivial	1	14,29	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	1	25
Mario Party 8	1	14,29	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	7	100	4	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre los juegos que tienen del nintendo Wii los estudiantes indicaron del grupo 2 que el 29% para Mario Kart, en cambio con mismo porcentaje Wii Fit, Super Mario galaxy, Mario y Snic en los juegos Olímpicos, Triivial y Mario Party 8 con iguales porcentajes con el 14%. Mientras que el grupo 3 con similares porcentajes Mario Kart, Super Mario galaxy, Super smash bros brawl y Link's crossbow training + Wii Zapper con el 25%.

Tabla 80

P80 ¿Juegas con la PSP?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	5,88
No	8	61,54	11	64,71
Si	5	38,46	5	29,41
TOTAL	13	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes que se encuestaron indicaron el grupo 2 que el 62% no juegan con el PSP y el 38% si lo utilizan para poder jugar con este aparato. Mientras que el grupo 3 no juegan el 65% y el 29% si juegan con el PSP.

Tabla 81

P81 PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	3	25,00	3	23,08
FIFA 08	1	8,33	2	15,39
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	1	8,33	2	15,38
Tekken: Dark Resurrection Platinum	1	8,33	1	7,69
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	8,33	1	7,69
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	2	15,38
FIFA 09	1	8,33	0	0
Los Simpsons – el videojuego	1	8,33	0	0
God of war: Chains of Olympus	3	25,00	1	7,69
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	7,69
TOTAL	12	100	13	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre los juegos de la PSP que tienen los estudiantes señalaron el grupo 2 que utilizan varios, pero el de mayor porcentaje es el Pro evolution Soccer 2008 y God of

war: Chains of Olympus con el 25%. Mientras que el grupo 3 con el Pro evolution Soccer 2008 poseen el 23%.

Tabla 82

P82 ¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	1	5,88
No	12	85,71	15	88,24
Si	1	7,14	1	5,88
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados del grupo 2 indicaron que el 86% no juegan con el nintendo DS y el 7% si lo utilizan. Mientras que el grupo 3 el 88% no han jugado con este nintendo y el 6% si lo han hecho o juegan con el nintendo DS.

Tabla 83

P83 Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	1	16,67	1	50
Cocina conmigo	0	0	0	0
Magia en acción	0	0	0	0
42 juegos de siempre	1	16,67	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	1	16,67	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	16,67	0	0
Mario Kart DS	1	16,67	1	50
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	16,67	0	0
Imagina ser mamá	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	6	100	2	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre los juegos del nintendo DSD poseen los estudiantes encuestados el grupo 2 con igual porcentaje New Super Mario Bros, 42 juegos de siempre, Brain Training del Dr. Kawashima, Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, Mario Kart DS y Guitar Hero: On Tour con el 16,67% respectivamente. Mientras que el grupo 3 con el 50% New Super Mario Bros y el otro 50% Mario Kart DS.

Tabla 84

P84 ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	0	0
No	10	71,43	13	81,25
Si	3	21,43	3	18,75
TOTAL	14	100	16	100

Autor: Pablo Niqinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En la tabla podemos observar que de los estudiantes encuestados del grupo 2 solo el 21% juegan con el gameboy y que el 71% no lo hacen es la mayoría. Mientras que el grupo 3 es similar que el 81% no juegan con el gameboy y el 19% si lo hacen.

Tabla 85

P85 Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	3	33,33	3	17,65
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	11,11	1	5,88
PoKémon Yellow	0	0	2	11,77
Final Fantasy Tactics Advance	1	11,11	1	5,88
Legend of Zelda: DX	1	11,11	2	11,77
Mario Tennis	0	0	1	5,88
Dragon Ball Z	2	22,22	3	17,65
Asterix y Obelix	1	11,11	1	5,88
Los Sims toman la calle	0	0	1	5,88
PoKémon Esmeralda	0	0	2	11,76
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	9	100	17	100

Autor: Pablo Niqinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los juegos del Game Boy que tienen el grupo 2 con porcentajes más altos son el 33% super Mario Bros, también el 22% del Dragon Ball Z y el 11% con igual porcentaje Boktai: The Sun Is Your Hand, Final Fantasy Tactics Advance, Legend of Zelda: DX y Asterix y Olbelix. Mientras el grupo 3 el 18% Super Mario Bros y Dragon Ball Z, el 12% PoKémon Yellow, Legend of Zelda: DX y Pokémon Esmeralda, con menores porcentajes que es el 6% Boktai: The Sun Is Your Hand, Final Fantasy Tactics Advance, Mario Tennis, Asterix y Olbelix y Los Sims toman la calle.

Tabla 86

P86 ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14,29	0	0
No	4	28,57	7	41,18
Si	8	57,14	10	58,82
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La mayoría de los estudiantes juegan en los ordenadores tanto el grupo 2 y 3 con porcentajes del 57% y 59% respectivamente, en cambio no lo utilizan para jugar el grupo 2 con el 29% y el grupo 3 con el 41%. Según **Cobos (2009)** que se denominan programas de propósito general a las aplicaciones informáticas que pueden ser útiles para todo tipo de usuarios de ordenador.

Tabla 87

P87 Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0	1	4,35
Los Sims megaluxe	0	0	0	0
World of Warcraft	2	13,33	6	26,09
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	6,67	7	30,43
Los Sims: cocina baña- accesorios	0	0	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	3	20,00	2	8,69
Activa tu mente	2	13,33	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0	0	0
Brain Trainer 2	2	13,33	1	4,35
World of Warcraft- Battle Chest	2	13,33	5	21,74
Ninguno	3	20,00	1	4,35
TOTAL	15	100	23	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los juegos que utilizan del ordenador del grupo 2 con el 20% Call of Duty: Modern Warfare y otros no tienen ningún juego, con el 13% World of Warcraft, Activa tu mente, Brain Trainer 2 y World of Warcraft- Battle Chest, en cambio el 7% World of Warcraft - the Burning Crusade. Mientras que el grupo 3 con el 30% World of Warcraft - the Burning Crusade, el 26% World of Warcraft, el 22% World of Warcraft- Battle Chest, el 9% Call of Duty: Modern Warfare y el 4% Los Sims 2 y sus hobbies, Brain Trainer 2 y otros que no tienen ningún juego.

Tabla 88

P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	0	0
Menos de una hora	2	14,29	11	64,71
Entre una hora y dos	7	50,00	5	29,41
Más de dos horas	0	0	1	5,88
No lo se	1	7,14	0	0
Nada	3	21,43	0	0
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados utilizan los videojuegos de lunes de a viernes para el grupo 2 el 50% entre una hora a dos, el 21% ninguna hora, en cambio el 7% no lo saben. Mientras que el grupo 3 es de menos de una hora con el 65%, el 29% de una hora y dos, más de dos horas con el 6%.

Tabla 89

P89 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	6	42,86	6	35,29
Entre una hora y dos	4	28,57	6	35,30
Más de dos horas	1	7,14	3	17,65
No lo se	2	14,29	1	5,88
Nada	1	7,14	1	5,88
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los fines de semanas utilizan los videojuegos el grupo 2 menos de una hora con el 43%, en cambio el 29% entre una a dos horas, el 14% no saben, el 7% es de más de dos horas y ninguna hora. Mientras que el grupo 3 menos de una hora y entre una hora a dos con el 35%, el 18% más de dos horas, el 6% no saben y otros no utilizan ninguna hora para jugar los sábados y domingos.

Tabla 90

P90 ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, Ninguno	10	71,43	4	23,53
Sí, tengo alguno	2	14,29	10	58,82
Si, casi todos los que tengo	2	14,29	3	17,65
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si tienen juegos pirateados para el grupo 2 que no tienen ningún de estos juegos con el 71% y el 29% que si tienen algunos o casi todos. Mientras que el grupo 3 indicaron que tienen alguno y casi todos los juegos pirateados con el 77% y que no tienen ninguno de estos juegos con el 23%.

Tabla 100

P100 ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno	1	3,33	0	0
1	6	20,00	2	9,09
2	7	23,33	6	27,27
3	10	33,33	11	50
Más de tres 3	6	20,00	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los televisores que tienen en la casa que funcionan para el grupo 2 el 33% poseen 3, el 23% de 2 TV, en cambio el 20% de más de tres y otros solo 1, mientras que el 3% ninguno. El grupo 2 el 50% se benefician de 3, el 27% cuentan con 2, el 14% es de más de tres y el 9% de un solo televisor. Según **las Interactivas (2011)** que se consolida la “cultura del dormitorio”: en que los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y algunos una televisión.

Tabla 118

P118 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,55
Internet	11	36,67	13	59,09
Televisión	11	36,67	4	18,18
No lo se	7	23,33	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Entre el internet y la televisión los estudiantes encuestados prefieren los del grupo 2 con el 37% para las dos opciones, en cambio el 23% no lo saben. Mientras que el grupo 3 con el 59% para el internet, el 18% la televisión y no saben. Según **(Aedo y Romero)** se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de las materias o habilidades se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante internet aplicando las técnicas adecuadas.

Tabla 119

P119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	1	4,55
Internet	8	26,67	10	45,45
Teléfono móvil	16	53,33	7	31,82
No lo se	4	13,33	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La preferencia de los estudiantes del grupo 2 con el 53% eligen el celular, el 27% el internet y el 13% que no lo saben. Mientras que el grupo 3 es el 45% decidieron por el internet, el 32% por el teléfono móvil y el 18% que no eligen ninguno de los dos. Según **Cobos (2009)** que el tiempo de la búsqueda de una información determinada o concreta en un infinito número de canales e innumerables fuentes supone tiempo en el internet. Por esta razón, es importante saber “buscar” dicha información utilizando los

diferentes buscadores y los distintos sistemas de búsqueda avanzada que cada uno de ellos contenga.

Tabla 120

P120 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,55
Internet	14	46,67	11	50
Video juegos	4	13,33	9	40,90
No lo se	11	36,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La elección del grupo 2 con el 47% el internet, el 13% eligieron los videojuegos y el 37% ninguno de estas opciones. Mientras que el grupo 3 con el 50% el internet, el 41% los videos juegos y el 5% que no lo saben. Como lo cita **Burbules (2007)** que se supone además una exposición constante de la que deviene un agotamiento, consecuencia probable de estar siempre disponible para los demás, que también están siempre conectados.

Tabla 121

P121 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,55
Video juegos	6	20,00	9	40,91
Televisión	16	53,33	10	45,45
No lo se	7	23,33	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De las opciones que se muestran los del grupo 2 prefieren en una mayoría a la televisión con el 53%, en cambio el 23% indicó que ninguno de las alternativas, el 20% los videos juegos. Mientras que el grupo 3 con el 45% la televisión, el 41% los

videojuegos y el 9% que no sabe cual elegir. Para **Cobos (2009)** indica que es difícil controlar el tipo de aulas donde utilizan el internet, pero no se puede permitir que se confunda el aprendizaje con el juego. El juego puede servir para aprender, pero no al contrario.

Tabla 122

P122 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	1	4,55
Teléfono móvil	14	46,67	12	54,54
Televisión	10	33,33	7	31,82
No lo se	4	13,33	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El grupo 2 eligieron el 4% los teléfonos móviles, el 33% la televisión y el 13% que ninguna de las opciones prefieren. Mientras que el grupo 3 con el 55% el celular, el 32% la tele y el 9% que no saben por cuál de estas dos alternativas elegir. En España, la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) evidenció el crecimiento por parte de los consumidores de la portabilidad de numeración, tanto en telefonía fija como móvil según lo cita **La Agenda Regulatoria (2010)**.

Tabla 123

P123 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,90	1	4,55
Teléfono móvil	13	44,83	10	45,55
Mp3/ Mp4/ iPod	8	27,59	7	31,82
No lo se	6	20,69	4	18,18
TOTAL	29	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El grupo 2 con el 45% para el celular, en cambio el 28% los Mp3, Mp4 y Pod, el 21% que ninguna de las opciones que se han presentado. Mientras que el grupo 3 con el 46% el teléfono móvil, el 32% los Mp3/Mp4/Pod y el 18% que no saben cual elegir. Para **Fernández y Cabello (2010)** que la generación móvil está versatilidad aumenta con la edad que se está convirtiendo cada vez más en un dispositivo imprescindible.

Tabla 124

P124 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,54
Teléfono móvil	16	53,33	11	50
Video juegos	5	16,67	9	40,91
No lo se	8	26,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuando es de elegir entre el teléfono móvil o los videojuegos para el grupo 2 prefieren el 53% los celulares, en cambio el 26% no se deciden por ninguno de los dos, el 17% eligen a los videojuegos. Mientras que el grupo 3 la mayoría tienen como preferencia el 50% por los teléfonos móvil, el 41% a los videojuegos y el 5% que no saben por cuál de ellos. Según para **Fernández y Cabello (2010)** que la generación móvil de la mayoría de la población tiene uno y resulta multifuncional que lo emplean para comunicarse, tener acceso a contenidos, como entretenimiento y para la organización personal.

Tabla 125

P125 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Wii	4	13,33	2	9,09
PlayStation 3	10	33,33	9	40,91
No lo se	15	50,00	11	50
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Eligen entre los videojuegos el grupo 2 prefieren el playstation 3 con el 33%, en cambio el 13% al nintendo Wii y con el 50% ninguno de las dos alternativas igual al grupo 3 mientras en este mismo grupo prefieren el playstation 3 con el 41%, en cambio con el 9% al Wii. Según las **Interactivas (2011)** que para elegir los juegos, aunque eso suponga alcanzar un consenso sobre la elección de los contenidos.

Tabla 126

P126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
PSP	7	23,33	6	27,27
Nintendo DS	4	13,33	2	9,09
No lo se	18	60,00	14	63,64
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes del grupo 2 indicaron que no saben cual de las opciones elegir con el 60%, en cambio el 23% seleccionaron el PSP y que el 13% eligen el nintendo DS. Mientras que el grupo 3 no saben cual de los dos elegir con el 64%, en cambio que prefieren el PSP con el 27% y el 9% a los nintendos DS. Según lo que indica **Brigüé y Sádaba (2011)** que los videojuegos constituyen una de las herramientas más importante para satisfacer necesidades útiles.

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

Tabla 62

P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	11	13,92	12	14,12
Con mi madre	15	18,99	16	18,82
Con mis hermanos/as	11	13,92	11	12,94
Con mis familiares	13	16,46	10	11,77
Con mis amigos/as	15	18,99	19	22,35
Con mi novio/a	14	17,72	17	20
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Con las persona que suelen comunicarse el grupo 2 el 19% con su madre y amigos similares porcentajes, el 17% con sus novias o novios, el 16% con sus familiares, el 14% con sus hermanos y con su padre. Mientras que el grupo 3 ellos con quien hablan más es con el 22% sus amigos, el 20% con sus novias 19% con su madre, el 14% con su padre y el 12% con sus familiares. Según **Cobos (2009)** que algunos han resultado perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular” mientras que otros hacen declaraciones de haber enviado este tipo de mensajes con el fin de ofender a alguien.

Tabla 15

P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	16	53,33	18	54,55
CD interactivo	2	6,67	0	0
Enciclopedias digitales	3	10,00	6	18,18
Word, Power Point, Excel, etc.	9	30,00	9	27,27
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las herramientas que utilizan en los ordenadores para el grupo 2 con el 55% en el internet para buscadores y páginas web, en cambio el 27% Word, Power Point, Excel, Otros, y el 18% enciclopedia digitales. Mientras para el grupo 3 con el 53% en el internet para buscadores y páginas web, el 30% usan Word, Power Point, Excel, Otros, el 10% para los enciclopedias digitales y con el 7% los CD interactivos. **Cobos (2009)** indica que existen recursos informáticos de propósito general como son: Procesadores de texto (Word y Word Perfect), Bases de datos (DBase, Acces, etc.), Hojas de cálculo (Excel), Presentaciones (Harvard Graphics, Power Point, etc.), Entornos de diseño gráfico (Paint, Corel Draw, Autocad, etc.), Otro tipo de herramientas como los navegadores de internet (Explorer, Nestcape, etc.), Gestores de correo electrónico (Outlook Express, etc.), Recursos para la edición y diseño de páginas Web (FrontPage, etc.).

5.3 Redes sociales y mediación familiar

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 11, 12, 13, 18, 19, 20,21, 22, 28, 44, 45, 46, 47, 48,49, 98,, 104, 105, 106, 107,108, 109, 110, 112, 113.

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 11

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10,00	0	0
No	22	73,33	20	90,91
Si	5	16,67	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre el tipo de ayuda en el momento de realizar las tareas los estudiantes encuestados indicaron el grupo 2 que no lo tienen con el 73% y el 17% que si debido que esto permite hacer sus tareas como debe de ser. Mientras para el grupo 3 no tienen ninguna ayuda con el 91% y el 9% que si tienen apoyo para sus tareas. Para **Cobos (2009)** que los docentes no sólo es transmisor de conocimientos sino también

“educador”. Aprender requiere una disciplina que el profesor debe conseguir en sus alumnos.

Tabla 12

P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	1	50
Me ayudan mis hermanos/as	2	25	1	50
Me ayuda mi padre	2	25	0	0
Me ayuda mi madre	4	50	0	0
TOTAL	8	100	2	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes encuestados del grupo 2 indican que tienen ayuda de sus hermanos, padre y madre pero solo es el 26%; en cambio el 3 grupo solo 9% piden ayuda a sus hermanos y profesores particulares. (Tamayo, 2004) se refiere al ámbito educativo debe ser de calidad con cambios en los programas de estudio desactualizados y poco pertinentes, persistencia de esquemas pedagógicos tradicionales.

Tabla 13

P13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	25	83,33	10	45,45
En la habitación de un hermano/a	0	0	0	0
En una sala de estudio	4	13,33	10	45,46
En la sala de estar	1	3,33	2	9,09
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El grupo 2 realiza sus tareas su habitación con el 83%, en cambio el 13% en la sala de estudio y el 3% en la sala de estar, mientras que el grupo 3 el 45% lo efectúan en su habitación o en la sala de estudio con similares porcentajes y en la sala de estar con el 9%. Según **Brigué y Sádaba (2011)** que la interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre su uso de la tecnología.

Tabla 104

P104 ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	19	41,30	17	43,59
En la habitación de un hermano/a.	5	10,87	5	12,82
En la habitación de mis padres	11	23,91	9	23,08
En la sala de estar	11	23,91	6	15,39
En la cocina	0	0	1	2,56
En un cuarto de juegos	0	0	1	2,56
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el momento de ver la televisión; el lugar que normalmente lo hacen para el grupo 2 en su habitación con el 41% esto nos indica que sin control de sus padres o familiares que habitan con ellos, 24% en la sala de estar o en el cuarto de sus papás y el 11% en la habitación de sus hermanos. Mientras que el grupo 3 con el 44% en la habitación de ellos, el 23% en la habitación de sus padres, 15% en la sala de estar, 13% en una de las habitaciones de sus hermanos, y el 3% en la cocina o en el cuarto de juegos. Según **Ramírez (2011)** que el 47% de los niños y adolescentes ven televisión debido que poseen una en sus cuartos o habitaciones.

Tabla 105

P105 ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	15	20,83	18	29,51
Con mi padre	9	12,50	8	13,11
Con mi madre	17	23,61	10	16,39
Con algún hermano/a	20	27,78	14	22,95
Con otro familiar	5	6,94	6	9,84
Con un amigo/a	6	8,33	5	8,20
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuando ven la televisión lo hacen para el grupo 2 el 28% con alguno de sus hermanos ellos les acompañan, 24% con su mamá, el 21% solos donde nadie les pueden controlar lo que ellos están observando, 13% con su papá, el 8% con algún amigo y el 7% con otros familiares. Mientras que el grupo 3 indicó que el 30% lo realizan siempre solos, el 23% con uno de sus hermanos, 16% con su madre, 13% con su padre, 10% con otros familiares y el 8% con uno de sus amigos. Que para **Interactivas (2011)** indica que existe una cifra que es también significativa para aquellos que optan por ver la televisión en compañía de otros.

Tabla 106

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	13	20,63	9	16,07
Comer	19	30,16	18	32,14
Navegar por internet	2	3,17	2	3,57
Hablar por teléfono	9	14,29	9	16,07
Leer	1	1,59	2	3,57
Dormir	3	4,76	5	8,93
Charlar con mi familia	9	14,29	7	12,5
Jugar	7	11,11	4	7,14
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuando ven televisión algunos también realizan otras actividades para el grupo 2 con el 30% comer, el 21% estudiar, el 14% hablar por teléfono y charlar con su familia, 11% jugar, en cambio el 5% dormir, el 3% navegar por internet y el 2% se ponen a leer. Mientras que el grupo 3 el 32% comer, el 16% se ponen a estudiar y hablar por teléfono, 12% conversar con su familia, el 9% dormir, el 7% jugar y el 4% navegar por internet y leer. Según **Fernández y Cabello (2010)** manifestó que los niños y adolescentes de esta generación, no sólo son capaces de prestar atención a las tecnologías mientras realizan otras tareas, sino que ha convertido esa posibilidad en una necesidad.

Tabla 107

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,55
No	25	83,33	17	77,27
Si	4	13,33	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niqinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el momento de ver la televisión discuten con sus padres para el grupo 2 indicó que no con el 83% porque se ponen de acuerdo y el 13% que si lo hacen debido que no les permiten ver lo que ellos quieren. Mientras que el grupo 3 con el 77% todo tranquilo en casa sin discusión en cambio el 18% que si existen riñas con sus padres por la televisión. Según **Brigúe y Sádaba (2011)** que da las siguientes recomendaciones futuras sobre los aspectos de atender desde el punto de vista educativo esta forma de uso de las pantallas por parte de los menores.

Tabla 108

P108 108. ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	4	80	5	71,43
Por el momento del día en el veo la tele.	1	20	1	14,28
Por los programas que veo	0	0	1	14,29
TOTAL	5	100	7	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los motivos son varios para el grupo 2 con el 80% por el tiempo que utilizan para ver televisión es demasiado y el 20% por el momento que ven la tv, mientras que el grupo 3 el 72% el tiempo que pasan en la televisión, el 14% por el momento que utilizan la televisión y por los programas que ven. Según para **Brigué y Sádaba (2011)** que los menores mantienen una definición práctica sobre la funcionalidad de las pantallas que les diferencia de otros públicos y usuarios.

Tabla 109

P109 ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	26	86,67	18	81,82
Si	3	10,00	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En cuanto que si utilizan los padres la televisión para castigar o premiar para el grupo 2 con el 87% que no y el 10% que si lo hacen, mientras que el grupo 3 indicó que el 82% si y que no con el 18%. Según **Interactivas (2011)** que se consolida la una cultura del dormitorio: en que los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y algunos una televisión

Tabla 110

P110 Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	1	4,54
Yo mismo	7	23,33	6	27,27
Mis hermanos/as	1	3,33	1	4,55
Mi padre	4	13,33	3	13,64
Mi madre	0	0	1	4,55
Entre todos, lo negociamos	14	46,67	10	45,45
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La decisión en el momento de ver la televisión en familia la toma para el grupo 2 con el 47% entre todos lo hacen siempre lo negocian, el 23% eligen ellos mismos, el 13% su padre y el 3% lo realizan sus hermanos. Mientras que el grupo 3 el 45% siempre todos lo hacen, el 27% ellos, el 14% su padre y el 5% con sus hermanos y su madre. Según **Brigüé y Sádaba (2011)** que para muchos adultos, el sentido principal de la televisión es informar o entretener.

Tabla 112

P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
Me dejan ver todos los programas	12	40,00	21	95,45
Si hay programas que no me dejan ver	14	46,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los programas que los padres no les dejan ver para el grupo 2 con el 47% que si existen programas que no les permiten ver y el 40% que les dejan observar todos los programas, mientras que el grupo 3 indicó que el 95% que acceden para poder ver los diferentes programas de la televisión y el 5% que no pueden hacerlo con ciertas

programaciones. Que la televisión no escapa a la importante labor mediadora de padres y madres frente a la Generación Interactiva lo que indica **Brigué y Sádaba (2011)**.

Tabla 113

P113 ¿De qué tipo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	4	20	4	36,37
Dibujos animados	2	10	1	9,09
Deportes	1	5	2	18,18
Series	3	15	1	9,09
Concursos	1	5	1	9,09
Documentales	1	5	1	9,09
Noticias	1	5	0	0
Programas del corazón	4	20	0	0
Reality Shows	3	15	1	9,09
TOTAL	20	100	11	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los programas que pueden ver los estudiantes encuestados son para el grupo 2 con el 20% las películas y los del corazón, en cambio el 15% las series que dan y los reality shows, el 10% los dibujo animados, el 5% son los deportes, concursos, los documentales y las noticias. Mientras que el grupo 3 con el 36% películas, el 18% los deportes y el 9% los dibujitos animados, series, concursos, los documentales y los reality shows. Según para **Soler (2008)** que el uso de instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo.

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

Tabla 44

P44 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	0	0	2	5,41
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	7	23,33	7	18,92
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	5	16,67	7	18,92
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	6,67	5	13,51
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	1	3,33	4	10,81
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	6,67	7	18,92
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	13	43,33	5	13,51
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niqinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las opiniones del grupo 2 indicó que el 43% no se encuentra de acuerdo con ninguna de las alternativas que están mostrando en la tabla, el 23% creen que pueden poner cualquier foto o video de ellos en el internet, en cambio de amigos o familiares el 17%, el 7% que no tienen problemas que conozcan sus aficiones o la vida personal y sienten diversión con hablar con desconocidos en el internet, el 3% aceptan a desconocidos en el messenger. Mientras que el grupo 3 piensa que el 19% pueden poner cualquier foto o video de ellos en el internet, también de amigos o familiares y es divertido hablar con desconocidos por el internet, en cambio el 13% afirman que no hay problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal y otros que no están de acuerdo con ninguna de las opciones y el 5% que se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden o no les dejan navegar por internet. Que dice **Soler**

(2008) sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como concepto general se refiere a la utilización de múltiples medios tecnológicos o informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información, visual, digital o de otro tipo con diferentes finalidades, como forma de gestionar, organizar, ya sea en el mundo laboral, o cómo se va a desarrollarlo aquí en el plano educativo.

Tabla 45

P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,57	0	0
No	26	92,86	13	65
Si	1	3,57	7	35
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si discuten con sus padres por el internet indicaron el grupo 2 que no el 93% y que si el 4% de los estudiantes. Mientras que el grupo 3 el 65% que no existen disputas por el internet en cambio el 35% que sí. Para **Brigué y Sádaba (2011)** dice que cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares suele estar guiada por unas normas o unos criterios, más o menos explícitos, establecidos por los progenitores.

Tabla 46

P46 ¿Porqué motivos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	1	100	3	33,33
Por el momento del día en que me conecto	0	0	4	44,44
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	2	22,22
TOTAL	1	100	9	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El motivo de discusión con sus padres por el uso del internet para el grupo 2 el 100% es debido al tiempo que pasan conectados. Mientras el grupo 3 el 44% debido que se debe al momento del día en que se conectan, en cambio el 33% por el tiempo que pasan, el 22% por lo que hace mientras está conectado. Indica **Brigué y Sádaba (2011)** que a pesar de la autonomía frente a la Red y de la escasa incidencia de los progenitores, bien como compañía o como referencia educativa en el uso de Internet, se puede afirmar que existe cierto criterio entre los menores.

Tabla 47

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,57	1	5
No	24	85,71	17	85
Si	3	10,71	2	10
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el caso de los estudiantes del grupo 2 no los premian ni los castigan con el uso del internet con el 86% y que si el 11%. Mientras que el grupo 3 con el 85% no y el 10% que si lo hacen. Como lo cita **Brigué y Sádaba (2011)** que el comportamiento de la mediación familiar que sean percibidos por los menores, tales como: la navegación

conjunta, el interés por las actividades desarrolladas en la Red, la comprobación posterior de las rutas de navegación, etc.

Tabla 48

P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	19	38	13	37,14
Echan un vistazo	12	24	5	14,29
Me ayudan, se sientan conmigo	3	6	3	8,57
Están en la misma habitación	3	6	1	2,86
Comprueban después por dónde he navegado	4	8	0	0
Miran mi correo electrónico	1	2	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	2	5	14,29
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	3	6	3	8,57
No hace nada	4	8	5	14,28
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Lo que hacen los padres mientras los estudiantes encuestados se encuentran conectados en el internet para el grupo 2 que les preguntan que hacen con el 38%, en cambio el 24% les echan un vistazo, el 8% luego comprueban que han navegado y otros no hacen nada, el 6% les ayudan, se sientan con ellos, se encuentran en la misma habitación y les recomiendan sitios donde navegar y cómo hacerlo, el 2% revisan el correo de ellos y hacen cosas juntos con sus padres. Mientras que el grupo 3 indicó que el 37% les preguntan lo que realizan, el 14% les observan a cada momento, hacen cosas juntos y otros en cambio no hacen nada, el 8% que les ayudan y se sientan con ellos y otros les recomiendan páginas y como ingresar, el 3% que se encuentran en la misma habitación. Según **Brigué y Sádaba (2011)** que la forma más extendida y reconocida entre la Generación Interactiva consiste en la respuesta del 46% a la posibilidad «Mis padres me preguntan qué hago mientras estoy navegando en Internet». Un 27% reconoce un paso más en la tarea educativa de sus padres y

afirma que «Echan un vistazo» en esos momentos, lo que es algo más frecuente entre las chicas.

Tabla 49

P49 Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	13	28,89	8	22,85
Chatear o usar el Messenger	2	4,44	2	5,71
Dar información personal	18	40,00	7	20
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	4	8,89	3	8,57
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0	1	2,86
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	2,22	1	2,86
Ver vídeos o fotos	0	0	1	2,86
Colgar videos o fotos	1	2,22	1	2,86
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2,22	0	0
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	1	2,22	3	8,57
No me prohíben nada	4	8,89	8	22,86
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las cosas que tienen prohibidas ver en el internet por sus padres para el grupo 2 con el 40% dar información personal, 29% poder comprar algo, 9% que se suscriban en algún boletín o lista de correo y para otros en cambio no les prohíben nada, el 4% que chateen o usen el messenger, el 2% que descarguen algún archivo, colgar fotos o videos, enviar mensajes a teléfonos móviles y jugar. Mientras el grupo 3 con el 23% comprar y otros no les prohíben nada, el 20% que no pueden dar ninguna información personal, el 8% suscribirse en algún boletín o lista de correo y jugar, el 6% que no pueden usar el messenger ni chatear el 3% Acceder a una red social o a una comunidad virtual, descargar archivos, ver vídeos o fotos y colgar videos o fotos. Según para **Brigué y Sádaba (2011)** que se interroga sobre el grado de restricción

parental en determinadas cuestiones como dar información personal, realizar compras online, descargar archivos, chatear, ver películas o fotos, etc.

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

Tabla 28

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	9,09	6	13,96
Amigos/as	3	6,82	2	4,65
Estudios	6	13,64	3	6,98
Deporte	6	13,64	4	9,30
Lectura	4	9,09	3	6,98
Televisión	2	4,55	9	20,93
Videojuegos	3	6,82	6	13,95
Hablar por teléfono	5	11,36	6	13,95
A nada	11	25,00	4	9,30
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Por utilizar el internet los estudiantes encuestados ya no tienen tiempo según el grupo 2 el 25% para nada pero con igual porcentaje a los estudios y los deportes el 14% y el 7% a los amigos y los videojuegos, en cambio el 11% para hablar por teléfono, su familia y la lectura con el 9%, el 4% la televisión. Mientras que el grupo 3 el 21% la televisión, los videojuegos y hablar por teléfono con el 14%, los deportes y nada con el 9%, los estudios y la lectura con el 3%, los amigos el 5%. Según **Brigué y Sádaba (2011)** que los niños y adolescente se dedican a navegar por Internet descuida otras cosas como sus amistades.

Tabla 98

P98 ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	1	5,56	4	14,29
Amigos/as	1	5,56	2	7,14
Estudios	2	11,11	7	25
Deporte	5	27,78	5	17,86
Lectura	2	11,11	1	3,57
Televisión	2	11,11	2	7,14
Hablar por teléfono	1	5,56	2	7,14
A nada	4	22,22	5	17,86
TOTAL	18	100	28	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Por utilizar los videojuegos les quita tiempo a otras cosas, indicaron el grupo 2 que a los deportes con el 28%, el 22% a nada, el 11% a sus estudios, a la lectura y la televisión, el 6% la familia, los amigos y hablar por teléfono. Mientras que el grupo 3 a sus estudios el 25%, el deporte y otros señalaron que ninguna con el 18%, a la familia el 14%, a los amigos, la televisión y al hablar por teléfono con el 7%, la lectura con el 4%, muchos estudiantes dejan de ser algo productivo por jugar con estos aparatos que ocupan su tiempo. En cambio **Bringué y Sádaba (2009)** también presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, etc.) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus progenitores.

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

Tabla 18

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
No	6	20,00	10	45,45
Si	20	66,67	12	54,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Si cuentan en sus casas un ordenador para el grupo 2 con el 67% indicaron que si, en cambio el 20% no poseen computadora en sus hogares. Mientras que el grupo 3 con el 55% tienen ordenador en las casas y el 45% no lo poseen. Según **Brigúe y Sádaba (2011)** que los menores de edad en la actualidad disponen de una computadora en el hogar con un porcentaje muy elevado en el todo el Ecuador.

Tabla 19

P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	12,50	0	0
En mi habitación	14	58,33	3	25
En la habitación de un hermano/a	0	0	1	8,33
En la habitación de mis padres	1	4,17	0	0
En la sala de estar	5	20,83	5	41,67
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	4,17	1	8,33
Es portátil	0	0	2	16,67
TOTAL	24	100	12	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la ubicación del ordenador que más utilizan en la casa el grupo 2 con el 58% en sus habitación, en la sala de estar el 21%, con el mismo porcentaje en un cuarto de trabajo, estudio o similar y de sus padres con el 4%. Mientras para el grupo 3 en la sala de estar con el 47%, en la habitación de ellos con el 25% y portátil con el 16%,

con igual porcentaje en la habitación de sus hermanos y en un cuarto de trabajo, estudio o similar con el 8%. Que los adolescentes se “materializa” a través de dos realidades: la “cultura del dormitorio” (el 36% tiene ordenador en su habitación) y el acceso a Internet en solitario, como forma habitual de uso y aprendizaje según lo que indica **Fernández y Cabello (2010)**.

Tabla 20

P20 ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	20,83	0	0
No	10	41,67	5	41,67
Si	9	37,50	7	58,33
TOTAL	24	100	12	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si tienen internet en la casa indicaron los estudiantes del grupo 2 que si con el 38% y que no el 42. Mientras para el grupo 3 poseen internet el 58% y que no tienen el 42% de los alumnos. Como indica **Brigüé y Sádaba (2011)** en lo que corresponde a la conexión del internet se encuentran en las diferentes viviendas, quienes utilizan los adolescentes donde un poco más de la mitad del 57%. Según datos del MINTEL indican que en el país el 29% de los ecuatorianos se conectan a la redes.

Tabla 21

P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	2	16,67	0	0
No lo sé	2	16,67	0	0
Sí, tengo un filtro	2	16,67	0	0
Sí, tengo un antivirus	5	41,67	7	100
Sí, pero no sé lo que es	1	8,33	0	0
TOTAL	12	100	7	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes encuestados del grupo 2 tienen un antivirus, filtro, con el 66% y que no poseen con el 17% de los alumnos. Mientras que el grupo 3 el 100% cuentan con un antivirus como protección en sus sistemas para poder navegar en internet. Indica **España (2010)** que en el sector privado ha hecho grandes esfuerzos para dar a los padres y maestros más control sobre lo que los pequeños pueden ver y hacer en Internet, a través de programas que actúan como filtros, bloqueando el acceso a sitios dudosos.

Tabla 22

P22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	2	6,67	2	9,09
Si	27	90,00	20	90,91
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la utilización del internet del grupo 3 indico que si con el 90% aunque no lo tengan en casa y el 7% en cambio que no. Mientras que el grupo 3 con el 91% que si usan a pesar que no lo tengan en sus casas y el 9% que no lo utilizan. Para **Fernández y Cabello (2010)** que las casas son ahora como ciber hogares, ya que la

mayoría dispone de los aparatos más representativos como son: los ordenadores, la conexión a Internet y los teléfonos móviles, así como otros dispositivos digitales.

5.4 Redes sociales y ámbito escolar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 16, 17, 23, 24, 25, 26,27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,36, 37, 38, 39,40, 41,42, 43,50, 102, 103.

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

Tabla 16

P16 La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,67	9	40,91
Todas	16	53,33	8	36,36
Matemáticas	2	6,67	0	0
Lengua y Literatura	0	0	2	9,09
Historia/ Geografía	2	6,67	0	0
Idiomas	0	0	1	4,55
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	1	4,54
Otra	2	6,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre las asignaturas aprobadas para el grupo 2 con el 53% todas las materias, en cambio con el mismo porcentaje Matemáticas, Historia, geografía y Otras. Mientras que el grupo 3 con el 36% todas las asignaturas, el 9% lengua, literatura y con similares porcentaje 5% Idiomas, Conocimiento del Medio Ciencias y Otras. Según **La OIE y El ministro de trabajo e inmigración (2008)** que en los últimos once años no se manifiesta un incremento en la calidad de la educación tomando en cuenta las calificaciones de los estudiantes en Matemática y Lenguaje, correspondientes a la educación básica (estas áreas representan el 48% del tiempo que los estudiantes dedican al estudio en este nivel).

Tabla 27

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	15	46,88	15	71,43
Algún hermano/a	6	18,75	1	4,76
Mi novio/a	1	3,13	0	0
Algún amigo	4	12,50	2	9,52
Mi padre	2	6,25	0	0
Mi madre	0	0,00	0	0
Algún profesor/a del colegio	4	12,50	3	14,29
TOTAL	32	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

La personas que le han enseñado a manejar el internet a los estudiantes del grupo 2 la mayoría han aprendido solos con el 47% y les han enseñado algún hermano/a, amigo, su novio/a, su padre, y los profesores del colegio suman el 53%. Mientras que el grupo 3 lo han hecho solos con el 71% y les enseñó alguien el 29% como sus hermanos, amigos y profesores del colegio. Para **Brigué y Sádaba (2011)** define que la familia se perfila como un ámbito educativo de especial importancia en el uso y acceso a las pantallas por parte de los jóvenes.

Tabla 30

P30 Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	10	12,99	14	16,28
Software e informática	6	7,79	5	5,81
Programación de televisión	2	2,60	3	3,49
Noticias	5	6,49	4	4,65
Educativos	10	12,99	10	11,63
Culturales	5	6,49	4	4,65
Juegos	10	12,99	8	9,30
Música	22	28,57	20	23,26
Humor	4	5,19	11	12,79
Concursos	2	2,60	5	5,81
Adultos	1	1,30	2	2,33
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las consultas que realizan los estudiantes encuestados cuando visitan páginas web para el grupo 2 es música con el 29%, en cambio el 13% deportes, juegos y educativas, software e informática con el 8%, noticias y culturales con el 6%, humor con el 5%, programas de televisión y concursos el 3%, adultos el 1%. Mientras que el grupo 3 para la música con el 23%, el 16% deportes, el 12% educativo y humor, los juegos que descargan el 9% software e informática con el 6%, las noticias y la cultura con el 5%, los programas de televisión con el 4% y para adultos el 2%. Según **Cobos (2009)** indica que consultando las páginas web requeridas o utilizando la mecánica que transmitir a nuestros alumnos.

Tabla 31

P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,57	1	5
Con chat	5	17,86	2	10
Con Messenger	8	28,57	7	35
Con las dos anteriores	9	32,14	10	50
Con ninguna de las anteriores	5	17,86	0	0
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Se comunican a través de los siguientes medios del internet los estudiantes del grupo 2 con el messenger con el 28% y el chat con el 18%, en cambio con ambos el 32% y con ninguno de estos el 18%. Mientras que el grupo 3 el 35% por medio de messenger y el chat el 10% y con ambos el 50% de los alumnos encuestados. La comunicación con el entorno; y la relación entre profesores e diferentes centros con el fin de compartir recursos, experiencias o pasar información, **Cobos (2009)**.

Tabla 32

P32 Mientras chateas o estás en el Messenger				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,35	0	0
Siempre me muestro como soy	19	82,61	19	95
A veces finjo ser otra persona	2	8,70	1	5
Siempre finjo ser otra persona	1	4,35	0	0
TOTAL	23	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuando se encuentra chateando o en el messenger del grupo 2 siempre se muestran como son el 83%, a veces fijen como son con el 8% y siempre fijen como son el 4%. Mientras que el grupo 3 el 95% se presentan como en realidad son y el 5% a veces fijen ser otra persona. Según para **Interactivas (2011)** que los usuarios de Internet

tienen amigos virtuales que no los conocen en persona y en cambio **Ramírez (2011)** que en el Ecuador el Messenger es un medio de comunicación entre los jóvenes.

Tabla 33

P33 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,35	0	0
Nunca	10	43,48	7	35
A veces	12	52,17	13	65
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	23	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Si usan la webcam mientras chatean o están en el Messenger el grupo 2 indicó que el 52% a veces, en cambio el 43% nunca la utilizan. Mientras el grupo 3 el 65% a veces la usan y el 35% nunca lo hacen. Para **Fernández y Cabello (2010)** existe buena parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas.

Tabla 34

P34 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	18	51,43	20	48,78
Con mi familia	14	40,00	15	36,59
Con amigos virtuales	3	8,57	6	14,63
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiante encuestados suelen chatear o estar en messenger para comunicarse según el grupo 2 con sus amigos el 51%, el 40% con sus familiares y el 9% con amigos virtuales que muchas veces no los conocen en personas. Mientras que el grupo 3 con sus amigos el 49%, con su familia el 37% y con amigos virtuales el 15%. Según **Bringué y Sádaba (2009)** que la Institución de la Infancia y Adolescencia en la

Sociedad de la Información son los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares en función de la presencia o no de niños en los mismos.

Tabla 35

P35 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,35	0	0
No tengo ninguno	11	47,83	6	30
Tengo, pero no los conozco	5	21,74	4	20
Tengo y he conocido alguno	6	26,09	10	50
TOTAL	23	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si conocen en personas a los amigos virtuales los estudiantes del grupo 2 indicaron que no tienen ninguno el 48%, en cambio el 26% que si tienen pero alguno los han conocidos y el 22% tienen pero hasta el momento no los conocen. Mientras que el grupo 3 señalaron que el 50% tienen pero algunos han podido conocerlos, el 30% que no tienen ningún amigo virtual y el 20% que si tienen pero no los han podido conocer todavía. El Foro de la ONU aborda el reto de proteger a los niños de internet esta convención establece como delito el uso de las nuevas tecnologías, en particular internet, para dañar o abusar de los niños. **España (2010)**.

Tabla 50

P50 Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	14,29	0	0
Un principiante	4	14,29	2	10
Tengo un nivel medio	16	57,14	12	60
Mi nivel es avanzado	4	14,29	4	20
Soy todo un experto	0	0	2	10
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el momento de utilizar internet se considera con su familia para el grupo 2 el 57% un nivel medio, con el 14% un principiante y nivel avanzado. Mientras que el grupo 2 el 60% que tienen un nivel medio, el 20% un nivel avanzado, el 10% que son todo un experto en cambio otros que son un principiantes. Que para **Brigué y Sádaba (2011)** indica que la mediación activa es la que implica cierto grado de intervención por parte de los progenitores durante los momentos de navegación de los menores.

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

Tabla 25

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	10	22,22	8	18,61
En el colegio	3	6,67	7	16,28
En un ciber	15	33,33	14	32,56
En un lugar público	6	13,33	2	4,65
En casa de un amigo	6	13,33	6	13,95
En casa de un familiar	5	11,11	6	13,95
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Suelen usar internet en diferentes lugares para el grupo 2 en el cybe el 33%, en su casa con el 22%, con igual porcentaje del 13% para lugares públicos y en casa de amigos, en cambio el 7% en la institución educativa que s encuentra. Mientras que el grupo 3 en el cybe con el 32%, en la casa el 19%, en cambio en el colegio con el 16%, con similar porcentaje el 14%para casa de amigos y de familiar, el 5% en un lugar público. Para **Brigué y Sádaba (2011)** indica que es frecuente la presencia de los padres en la misma habitación mientras los menores navegan.

Tabla 26

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	17	29,31	19	38,78
Con amigos	14	24,14	10	20,41
Con hermanos	8	13,79	5	10,20
Con mi padre	3	5,17	3	6,12
Con mi madre	7	12,07	4	8,16
Con mi novio/a	7	12,07	8	16,33
Con un profesor/a	2	3,45	0	0
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Cuando utilizan internet los estudiantes encuestados del grupo 2 con la compañía de sus amigos, hermanos, padres, novio y profesores suman el 70% y el 30% lo hacen solo por lo cual podemos indicar que los jóvenes utilizan el internet con alguna ayuda. Mientras que el grupo 3 el 61% usan el internet acompañados de alguna persona, el 39% lo utilizan solos sin ningún control que permita conocer que lo hacen o ven en internet. Mientras que **Brigué y Sádaba (2011)** indica que En algunas ocasiones, padres y madres realizan una mediación o revisión educativa a posteriori sobre las rutas y conductas de sus hijos como navegantes. Un 5% de los menores sabe que sus padres revisan los lugares por los que han navegado y otro 5% declara el acceso a sus mensajes electrónicos por parte de sus progenitores.

Tabla 29

P29 ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	13	16,25	15	16,13
Envío de SMS	9	11,25	11	11,83
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etc.	11	13,75	11	11,83
Para usar el correo electrónica (e-mail)	16	20,00	16	17,20
Televisión digital	2	2,50	2	2,15
Radio digital	2	2,50	2	2,15
Para usar programas	9	11,25	11	11,83
Para descargar música, películas o programas	11	13,75	15	16,13
Comprar o vender	0	0,00	0	0
Foros o listas de correo	2	2,50	1	1,07
Blogs	2	2,50	4	4,30
Fotologs	1	1,25	1	1,08
Hablar por teléfono	2	2,50	4	4,30
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre el uso del internet para el grupo 2 el 20% correos electrónicos, la páginas web con el 16%, el 14% Compartir videos, fotos. Presentaciones, etc. y descargar música, películas o programas, en cambio para enviar SMS y usar programas con el 11%, para foros o listas de correo, Televisión digital, radio digital, blogs, Hablar por teléfono, con el 2,5% y el 1% las fotologs. Mientras que el grupo 3 el 17% correos electrónicos, páginas web y descargar música, películas o programas con el 16%, los envíos a SMS, usar programas y compartir videos, fotos. Presentaciones, etc., con el 12%, los blog y hablar por teléfono con el 4%, en cambio la televisión y radio digital con el 2%, los foros o listas de correo y las fotologs con el 1%. Para **Soler (2008)** que se benefician a nivel intuitivo los jóvenes actuales, que encuentran en estos medios un desarrollo comunicativo que expresan a través de medios para ellos tan habituales como la mensajería instantánea, los correos electrónicos o el móvil.

Tabla 36

P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	7,14	0	0
No	16	57,14	10	50
Si	10	35,71	10	50
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si juegan en la red los estudiantes del grupo 2 indicaron que no lo hacen con el 57% y el 36% que si lo realizan. Mientras que el grupo 3 señalaron que el 50% tanto como el sí y el no. Según para **Brigué y Sádaba (2011)** que puede ser lo más atractivo de un videojuego sea jugar; sin embargo, la experiencia lúdica alcanza otra dimensión si se desarrolla con otras personas a través de la Red.

Tabla 37

P37 ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etc.)	3	11,54	3	10,72
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	19,23	4	14,29
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.)	5	19,23	10	35,71
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	6	23,08	3	10,71
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etc.)	3	11,54	5	17,86
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	7,69	2	7,14
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etc.)	2	7,69	0	0
A ninguno	0	0	1	3,57
TOTAL	26	100	28	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los tipos de juegos que han utilizado los estudiantes del grupo 2 Juegos de Deporte (FIFA 2008, etc.) con el 23%, en cambio el 19% para Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc.) y Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.), el 11% juegos como de comunidad virtual (The Sims, etc.) y de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etc.), el 8% para Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez) y los juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etc.). Mientras que para los del grupo 3 con el 36% Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.), el 18% de juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etc.), el 14% de los juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc.), con el 11% Juegos de comunidad virtual (The Sims, etc.) y deporte (FIFA 2008, etc.), casinos con el 7% y el 3% con ningún juego.

Tabla 38

P38 Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	54,55	6	42,86
Jugar en red te permite hacer amigos	3	27,27	5	35,71
No estoy de acuerdo con ninguna	2	18,18	3	21,43
TOTAL	11	100	14	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Para los estudiantes encuestados del grupo el 55% utilizan juego en red con su grupo de amigos, en cambio el 27% opinó que jugar en red les permite hacer amigos y el 18% que no se encuentran de acuerdo. Mientras que el grupo 3 usan juego en red con su grupo de amigos, el 36% que ellos juegan en la red pueden hacer un mayor número de amigos y los que no están de acuerdo con el 21%. No se puede anteponer la relación virtual a la relación personal, por tanto se debe educar y enseñar a nuestros alumnos que tan importante es la utilización de las TIC`s como el aprendizaje y la sociabilidad con los que lo rodean como los indica **Cobos (2009)**.

Tabla 39

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10,71	0	0
No	6	21,43	0	0
Si	19	67,86	19	100
TOTAL	28	100	19	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la utilización de redes sociales a los estudiantes del grupo 2 indicaron que si el 68% y el 21% que no poseen o manejan ninguno de esas redes. Mientras que el grupo 3 con el 100% lo utilizan. Según **Soler (2008)** que los aprendizajes que las personas realizan informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social

Tabla 40

P40 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	19	38	20	35,72
Orkut	0	0	1	1,79
Hi5	15	30	16	28,57
Tuenti	1	2	2	3,57
My Space	2	4	6	10,71
Windows Live Space	6	12	6	10,71
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	3	6	1	1,79
Otras redes sociales	4	8	4	7,14
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Las redes sociales que utilizan los estudiantes del grupo 2 que en mayores porcentajes el 38% facebook, el 30% para Hi5, en cambio en menores porcentajes están el 12% Windows Live Space, el 8% otros tipos de redes, Sonico con el 6%, My space con el 4% y el 2% para Tuenti. Mientras que para el grupo 3 con el 36% poseen

el facebook, en cambio Hi5 con el 29%, el 10% para Windows Live Space y My Space, el 7% otras redes sociales, Tuenti el 3% y el 2% sónico y Orkut algunas de estas redes son nuevas pero de igual manera tienen acogida por los estudiantes. Según **Soler (2008)** que son por esto junto con la red de internet ya parte de su lenguaje y de su vida y por tanto un sistema educativo moderno debe incorporarlo para poder llegar hasta ellos.

Tabla 41

P41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	14,81	0	0
No	18	66,67	14	73,68
Si	5	18,52	5	26,32
TOTAL	27	100	19	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes del grupo 2 que no han realizado alguna página web o blog con el 67% y el 19% que si han realizado una página web o algún blog. Mientras que el grupo 3 con el 74% no han hecho ninguna página o blog pero el 26% en cambio que si lo han realizado. Según para **Soler (2008)** que las paginas web o blog son utilizados en la vida diaria su uso es más que habitual.

Tabla 42

P42 ¿Con qué contenido?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	2	9,52	1	5,26
Software e informática	3	14,29	2	10,53
Programación de televisión	1	4,76	1	5,26
Noticias	1	4,76	2	10,53
Educativos	0	0	2	10,54
Culturales	0	0	1	5,26
Juegos	4	19,05	1	5,26
Música	6	28,57	3	15,79
Humor	2	9,52	3	15,79
Concursos	1	4,76	1	5,26
Adultos	0	0	1	5,26
Historia personal	1	4,76	1	5,26
TOTAL	21	100	19	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los contenidos que tiene la página web o blog que han realizado los estudiantes del grupo 2 manifiesta el 29% música, el 19% juegos, el 14% de software e informática, el 9% con deporte y humor, el 5% con programas de televisión, noticias, concursos y historia personal. Mientras que el grupo 3 indicaron que la información fue con el 16% con música y humor, el 11% de software e informática, noticias y educativos, en cambio el 5% contenidos de deporte, programa de televisión, culturales, juegos, Concursos, Adultos y Historia personal. Para **Soler (2008)** que se utilizan asiduamente estas tecnologías para difundir sus materiales a través de la inevitable página web, o por medio de vídeos, dvds interactivos, u otros medios con objeto de tener más aceptación y divulgación entre toda la población.

Tabla 43

P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	3	30	4	18,18
Compartir información con conocidos	4	40	4	18,18
Darme a conocer y hacer amigos	1	10	5	22,73
Escribir sobre lo que me gusta	1	10	4	18,18
Me sirve de desahogo	0	0	2	9,09
Ser útil para otros interesados en el tema	1	10	1	4,55
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	2	9,09
TOTAL	10	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Lo que le parece a los estudiantes sobre tener una web o blog propia para el grupo 2 el 40% es para poder compartir información con personas que conocen, el 30% poder expresar su opinión, el 10% darse a conocer y hacer amigos, escribir sobre lo que me gusta y ser útil para otros interesados en el tema. Mientras que el grupo 3 indicó que el 23% para darse a conocer y a su vez hacer nuevos amigos, el 18% poder expresar su opinión, compartir información con personas conocidas, escribir sobre lo que le agrada, el 9% les sirven de desahogo y poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona, en cambio otros para ser útiles sobre el tema con el 5%. Para **Soler (2008)** dice que siempre es mejor un sitio web reconocido o por lo menos recomendado, sino la labor puede hacerse ardua a la hora de buscar contenidos, herramientas o material didáctico acorde con lo que se busca.

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

Tabla 17

P17 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	21	70,00	12	54,54
Si, algunos (menos de la mitad)	7	23,33	7	31,82
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	3	13,64
Sí, todos	2	6,67	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De los estudiantes encuestados indica el grupo 2 en un mayor porcentaje que los profesores no utilizan el internet con el 70%, y en cambio que si pero algunos el 30%. Para el grupo 3 similar que los profesores no usan el 55% y que algunos si lo hacen con el 45%. Como indica **Brigué y Sádaba (2011)** que el principal sentido que se le pueda dar a Internet es ser un medio en la búsqueda de información o como apoyo de la importante faceta escolar.

Tabla 23

P23 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,57	0	0
Menos de una hora	8	28,57	4	20
Entre una y dos horas	12	42,86	8	40
Más de dos horas	1	3,57	7	35
Nada	4	14,29	0	0
No lo sé	2	7,14	1	5
TOTAL	28	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De lunes a viernes el tiempo que utilizan el internet es de una y dos horas, en cambio el 29% es menos de una hora, con el 14% nada en esos días, el 7% se encuentran inseguros no lo saben y más de dos horas el 4%. Mientras que el grupo 3 con el 40% entre uno y dos horas, más de dos horas el 35%, menos de una hora el 20% y que no sabe con el 5%. Según **Bringué y Sádaba (2009)** en el lugar en el que utilizan las diferentes tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.

Tabla 24

P24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,70	1	5
Entre una y dos horas	14	51,85	12	60
Más de dos horas	2	7,41	5	25
Nada	8	29,63	0	0
No lo sé	2	7,41	2	10
TOTAL	27	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los fines de semana suelen utilizar con el grupo 2 el 52% de los estudiantes encuestados, en cambio el 30% ninguna hora en estos días, con iguales porcentajes no lo saben y más de dos horas con el 7%. Mientras que el 60% de una a dos horas,

el 25% más de dos horas y no lo saben el 10% de los alumnos. Según para **Brigué y Sádaba (2011)** indica que la investigación en el campo de la infancia y adolescencia con la relación de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías presenta ciertas carencias.

Tabla 102

P102 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	3	10,34	5	22,73
Entre una hora y dos	11	37,93	7	31,82
Más de dos horas	9	31,03	7	31,82
No lo se	6	20,69	3	13,63
Nada	0	0	0	0
TOTAL	29	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El tiempo que utilizan para ver televisión de lunes a viernes según el grupo 2 es del 38% entre una a dos horas, el 31% más de dos horas, en cambio el 21% no lo saben, el 10% es menos de una hora. Mientras que el grupo 3 indicó que el 32% es de una hora a dos y puede ser más de dos horas, el 23% es menos de una hora y el 14% que no lo saben en realidad cuantas horas ven la tv. Según **Brigué y Sádaba (2011)** que en el seno de la comunidad familiar se satisfacen diversas necesidades dedicando tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos televisivos.

Tabla 103

P103 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	3	10,34	3	13,64
Entre una hora y dos	10	34,48	8	36,36
Más de dos horas	7	24,14	8	36,36
No lo sé	8	27,59	3	13,64
Nada	1	3,45	0	0
TOTAL	29	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los fines de semana que no asisten a clases como sábado y domingo ocupan su tiempo viendo televisión para el grupo 2 con el 34% manifiesta que es de una a dos horas, el 28% no lo saben, el 24% es más de dos horas, 10% menos de una hora y el 3% nada en esos días se dedican hacer otras actividades. Mientras que el grupo 3 con el 36% entre una hora o más de dos horas, y el 14% que es menos de una hora y no lo recuerdan. Indica **Soler (2008)** que las últimas generaciones tienen tan interiorizados medios como el cine o la televisión que no llegarían a considerarlos como innovaciones su uso educativo.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 51, 52, 53, 63, 64,65, 65, 66, 67, 68, 69, 92,93, 94, 95,96, 97, 99, 102,111, 114.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Tabla 51

P51 Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Nada	3	10,00	0	0
Poco	11	36,67	7	31,82
Bastante	10	33,33	10	45,45
Mucho	4	13,33	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la frase "internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación" para el grupo 2 el 37% opina que poco, en cambio el 33% bastante, 13% les agrada mucho y el 10% nada. Mientras que el grupo 3 con el 45% que bastante, el 32% poco y el 23% que mucho. Indica **Cobos (2009)** que las TIC`s en los centros educativos se relacionan con la alfabetización digital; con el uso personal del los alumnos y docentes para acceder a la información, comunicación, gestión y proceso de datos; gestión del centro; el uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje; comunicación con las familias, a través de la Web.

Tabla 52

P52 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Nada	8	26,67	5	22,73
Poco	13	43,33	12	54,54
Bastante	5	16,67	4	18,18
Mucho	2	6,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la frase "Internet puede hacer que alguien se enganche" opinan el grupo 2 el 43% poco, 27% nada, 17% bastante y el 6% mucho. Mientras que el grupo 3 el 55% poco, 23% nada, 18% bastante y 5% mucho. Según lo que cita **Cobos (2009)** que los aislamientos de la utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día del alumno lo aíslan de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo.

Tabla 53

P53 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares"				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Nada	13	43,33	12	54,54
Poco	9	30,00	3	13,64
Bastante	1	3,33	4	18,18
Mucho	5	16,67	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre la frase "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares" para el grupo 2 el 43% nada, 30% poco, 17% mucho y el 3% que bastante. Mientras que el grupo 3 con el 54% nada, el 18% bastante y el 14% poco y también con similar porcentaje mucho. Que para **Brigüé y Sádaba (2011)** que durante los momentos de navegación por Internet existe la ausencia de cualquier acción o interés por parte de sus progenitores.

Tabla 64

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	18	81,82	21	100
Si	4	18,18	0	0
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes del grupo 2 indicaron con un 82% no discuten con sus padres por el uso del móvil pero el 18% que si lo hacen. Mientras que el grupo 3 el 100% no discuten con sus padres por el teléfono móvil. Para **Burbules (2007)** que existe un mal uso de la tecnología, que nos impide imaginar nuevas formas de utilización que podrían generar consecuencias no imaginadas.

Tabla 65

P65 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	2	50	0	0
Por el momento del día en que lo uso	1	25	0	0
Por el gasto que hago	1	25	0	0
TOTAL	4	100	0	0

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los motivos que llevan a la discusión con los padres por el uso del móvil opinó el grupo 2 que se debe por el tiempo que lo utilizan con el 50%, en cambio el 25% por razones por el momento del día que lo uso y por el gasto que realizan. En cambio que el grupo 3 no ha discutido con sus padres por el móvil. Como cita **Burbules (2007)** que las consecuencias no deseadas de esta comunicación permanente no nos son ya novedosas y muchas veces han sido señaladas: el control y la vigilancia son por lo menos, una clara invasión de la privacidad.

Tabla 66

P66 ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,55	0	0
No	19	86,36	21	100
Si	2	9,09	0	0
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el caso de recibir un castigo o premio con el uso del móvil indicaron los del grupo 2 que no con el 86% y que si con el 9%. Mientras que el grupo 3 el 100% que no lo hacen de esa manera. Para **Burbules (2007)** indica que las TIC como cualquier otra tecnología, al irrumpir en la vida social, aparecen como grandes promesas.

Tabla 93

P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	12	85,71	13	76,47
Si	2	14,29	4	23,53
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si discuten los estudiantes con sus padres por el uso de los videojuegos para el grupo 2 indicaron que no con el 86% y el 14% en cambio que sí. Mientras que el grupo 3 señalaron que no lo hacen con el 76% y el 24% que si discuten con sus padres por los videojuegos.

Tabla 94

P94 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	1	50	3	75
Por el momento en el que juego	1	50	1	25
Por el tipo de juegos	0	0	0	0
TOTAL	2	100	4	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los motivos por los que discuten los estudiantes con sus padres el grupo 2 con el 50% tanto por el tiempo que pasan jugando y en el momento que juegan. Mientras que el grupo 3 es por el tiempo que disponen para jugar con el 75% y por el momento en que lo hacen con el 25%.

Tabla 95

P95 ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	14	100	15	88,24
Si	0	0	2	11,76
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si castigan o premian con el uso de los videojuegos para el grupo 2 que no el 100% de los estudiantes, en cambio para el grupo 3 los utilizan como castigo o premio el 12% y con el 88% que no lo hacen.

Tabla 96

P96 ¿Sabes tus papas de qué van los videojuegos con los que juegas?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	14,29	7	41,18
Si	7	50	8	47,06
No lo sé	5	35,71	2	11,76
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados indicaron el grupo 2 el 50% conocen los padres que están jugando sus hijos, el 36% no saben, que no conocen los padres el contenido de los videojuegos que utilizan con el 14%. Mientras que el grupo 3 que si el 47%, el 41% que no y el 12% que no saben si los padres conocen que tienen los videojuegos que utilizan.

Tabla 97

P97 Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14	0	0
Si con todos	3	21,43	10	58,83
Con algunos sí, con otros no	8	57,14	6	35,29
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	14,29	1	5,88
TOTAL	14	100	17	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Al conocer los padres del contenido del videojuegos que utilizan que hacen para el grupo 2 con algunos les dejarían jugar en cambio con otros no el 57%, con todos el 21%, no les dejarían utilizar casi ninguno de esos juegos con el 14%. Mientras que el grupo 3 con todo el 59%, con algunos el 35% y el 6% no les permitirían jugar con casi ninguno.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

Tabla 67

P67 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	14	53,85	12	48
Cuando estoy estudiando	4	15,38	3	12
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etc.	0	0	2	8
Cuando estoy durmiendo	3	11,54	1	4
No lo apago nunca	5	19,23	7	28
TOTAL	26	100	25	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Apagan los celulares el grupo 2 cuando están en clases el 54%, en cambio el 19% que nunca lo apaga, el 15% cuando se encuentran estudiando, el 12% cuando están durmiendo. Mientras que el grupo 3 apagan su teléfono móvil cuando están en clases, el 28% nunca lo hacen, el 12% cuando ellos estudian, 8% cuando están en familia o viendo la tele, el 4% al dormir. Que indica **Burbules (2007)** sobre los usos inesperados de los teléfono celular pueden devenir en consecuencias tanto positivas como negativas.

Tabla 68

P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,55	0	0
Nunca	5	22,73	0	0
Algunos días	14	63,64	16	80
Casi todos los días	2	9,09	3	15
Todos los días	0	0	1	5
TOTAL	22	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Los estudiantes encuestados suelen recibir mensajes o llamadas cuando están en cama señalaron el grupo 2 que algunos días con el 64%, en cambio que el 23% nunca

lo hacen, el 9% casi todos los días. Mientras que el grupo 3 con el 80% algunos días, el 15% casi todos los días y el 5% todos los días. Indica **Burbule (2007)** que es exitosa la difusión de los SMS entre los jóvenes. La lección es clara: la juventud no tiene prejuicios sobre el uso “correcto” o “incorrecto” de la tecnología y elige utilizarla si así lo desea, desde otro lugar.

Tabla 69

P69 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	4,76	2	9,09
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	1	4,55
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	4,76	2	9,09
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	3	14,29	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	16	76,19	17	77,27
TOTAL	21	100	22	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si están de acuerdo con algunas frases que están en la tabla, para el grupo 2 el 76% no les convencen ninguna, el 14% que han recibido mensaje indebidos o de personas desconocidas, en cambio el 5% que conocen personas que están enganchadas al móvil y han utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien con similares porcentajes. Mientras que el grupo 3 no está de acuerdo con las opciones que se presentan con el 77%, el 9% que han utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien y conocen a personas que se encuentran conectadas al móvil, el 5% alguna vez se han visto perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil. Según **Burbules (2007)** indica que se observa a los jóvenes utilizar la tecnología para casi todo, y por el otro, que esta utilización implica que también la usen para aquello que el sistema educativo no propone.

Tabla 92

P92 ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	5	21,74	11	37,93
Con mi madre	0	0	0	0
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos/as	9	39,13	7	24,14
Con los amigos/as	9	39,13	11	37,93
TOTAL	23	100	29	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Con las personas que suelen jugar los estudiantes el grupo 2 manifestó con sus hermanos y amigos con el 39% y solos con el 22%. Mientras que el grupo 3 juegan siempre solos y con los amigos el 38% y en cambio con sus hermanos con el 24%. Como cita **Interactivas (2011)** que los niños y adolescentes prefiere jugar acompañado que solo.

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

Tabla 63

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	1	4,76
Mi vida cambiaría a peor	3	13,64	2	9,52
No pasaría nada	19	86,36	18	85,71
TOTAL	22	100	21	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

En el caso de quedarse sin móvil por dos semanas los estudiantes del grupo 2 opinó que no pasaría nada con el 86% pero en cambio para el 14% señaló que su vida cambiaría para mal. Mientras que el grupo 3 que no pasa nada con el 86%, el 9% que su vida cambiaría pero para mal y el 5% que cambiaría para bien. Para **Burbules (2007)** que las tecnologías de la comunicación, gracias a los sistemas inalámbricos y a

la evolución de los dispositivos, se han transformado en un aspecto esencial de nuestras vidas.

Tabla 99

P99 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	7,14	1	5
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	0	0	5	25
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	5	35,71	10	50
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	57,14	4	20
TOTAL	14	100	20	100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

De las frases que se encuentran detalladas indicaron los estudiantes encuestados el grupo 2 el 57% no están de acuerdo con ninguna, en cambio el 38% los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real y el 7% están enganchado/a en algunos juegos, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar. Mientras que el 50% dicen que los videojuegos les permiten cosas que no pueden realizar en la vida real, el 25% pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo, por otro lado el 20% que no acepta ninguna de las opciones y el 5% que saben de personas que no pueden dejar de jugar.

Tabla 114

P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	5	11,63	5	14,71
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	18,60	4	11,76
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	4,65	4	11,77
Me aburre la televisión	3	6,98	5	14,71
Elijo el programa antes de encender la televisión	7	16,28	4	11,76
Me encanta hacer zapping	4	9,30	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	3	6,98	3	8,82
No estoy de acuerdo con ninguna.	11	25,58	9	26,47
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Sobre si se encuentran de acuerdo con las frases que se indicaron, el grupo 2 manifiesta el 25% que ningunas de las opciones les agradan, el 19% les gusta la tele sea acompañados o solos, el 16% que eligen el canal antes de encender la televisión, el 12% que ven más tele de lo que deberán de hacerlo, el 9% que les encantan hacer zapping, en cambio el 7% que se saben aburrir con la televisión y para otros que lo primero que hacen a lo que llegan a sus hogares es prender la televisión, el 5% que han visto programas que sus padres les han prohibido. Mientras que el grupo 3 indicó que el 26% no les gusta ninguna de las alternativas que han mostrado, el 15% ven la tele más de lo necesario y a otros les aburre la tele, el 12% les agrada la televisión sean solos o acompañados, que han visto programas que no pueden hacerlo y eligen la programación antes de encender la televisión y el 9% que lo que hacen al llegar a su casa el prender la tele. Según para **Brigúe y Sádaba (2011)** que las dimensiones de uso de las pantallas no actúan de forma aislada o independiente: son como vasos

comunicantes que indican que cuanto más se puedan combinar, mejor es la experiencia sobre las pantallas.

Tabla 111

P111 ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	24	25,00	21	21,21
Dibujos animados	14	14,58	13	13,14
Deportes	12	12,50	18	18,18
Series	10	10,42	10	10,10
Concursos	3	3,13	5	5,05
Documentales	13	13,54	13	13,13
Noticias	12	12,50	8	8,08
Programas del corazón	3	3,13	4	4,04
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etc.)	5	5,21	7	7,07
TOTAL		100		100

Autor: Pablo Niquinga

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El contenido de la televisión que prefieren los estudiantes encuestado para el grupo 2 con el 25% son las películas, 15% para los dibujos animados, 14% los documentales, el 12% los deportes y las noticias, el 5% los reality shows y el 3% programas del corazón y los concursos. Mientras que el grupo 3 con el 21% las películas, el 18% de los deportes, 13% los dibujitos animados y todos los documentales, 10% las series, 8% las noticias, 7% los reality shows, el 5% los concursos y el 4% de los programas del corazón. Para **Brigúe y Sádaba (2011)** indica que será necesario tomar en cuenta el interés de los menores por utilizar las pantallas entorno a éstas dimensiones para el diseño de planes formativos y desarrollo de contenidos didácticos.

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

Cuestionario Dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM

Este cuestionario se realizó a los niños desde los 10 a los 18 años pero solo a una muestra de 10 estudiantes. A continuación se realizará un análisis de los resultados que se obtuvieron sobre la opinión de los alumnos encuestados:

Análisis

Los estudiantes encuestados oscilan entre 13 y 15 años de edad, con respecto al sexo femenino el 21% y masculino el 79%; el lugar donde viven es en el cantón de Quito en el sector sur de esta ciudad, el tipo de institución educativa que estudian es fiscal que son representadas por el gobierno; la mayoría habitan con sus padres que significa que vienen de familias integradas por mamá, papá y hermanos, que se encuentran bien conformadas, en cuanto a la relación que lleva con su familia es muy buena debido que opinaron que por el trabajo de sus progenitores casi no existe mucha comunicación de lunes a viernes pero los fines de semanas tratan de pasarla junto y compartir entre ellos.

El tiempo libre en que lo emplean pero en familia lo hacen realizando diferentes actividades como es paseos, ver televisión, visitar amistades, pero esto lo hacen juntos en unión familiar; los factores que afectan a la estabilidad de la familia se debe que casi siempre es por las remuneraciones bajas que tienen sus padres que por esta razón deben trabajar los ambos tanto la mamá como el papá sacar adelante a sus hijos como es gasto de educación, salud, alimentación y enseres para el hogar.

De los valores que se presentaron en el cuadro la mayoría escogieron el respeto, el amor y la tolerancia con mayores porcentajes debido que siempre debe existir en la familia para poder sobre llevar ciertos problemas que se pueden ocasionar en los hogares; la opinión sobre el aborto indicaron que no se lo debe hacer en ningún caso porque se está quitando la vida a un ser humano que no se puede defender de lo que se hacen ya que cuando las mujeres queden embarazadas deben cuidarlo más que hasta su propia vida y que por nada, ni por nadie se debe quitar la existencia.

Referente a la orientación que se deberían recibir sobre diferentes temas que se presentaron en un mayor porcentaje eligieron Familia y vida con el 54% y también en dificultades en la adolescencia el 37% para que les puedan ayudar a sobresalir en su vida cotidianas y en los problemas que siempre surgen en el transcurso de la vida.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. Los estudiantes se encuentran adaptados a las nuevas tecnologías que existen en el mundo, debido a que cuentan en sus hogares con varios de estos aparatos que usan día a día.
2. El momento que eligen los niños y los adolescentes para usar cualquiera de las tecnologías que les permiten tener un pasatiempo, entrenamiento en sus tiempos disponible o libre es después de clases o los fines de semanas, porque muchas veces se encuentran solos en sus hogares debido que sus padres pasan en el trabajo.
3. Existen varias prohibiciones por parte de los padres a sus hijos en el instante de ver las diferentes programaciones que tiene la televisión y en la utilización del internet porque tienen restricciones.
4. Cuando realizan las tareas que les envían sus maestros muchos niños y adolescentes tienen que buscar ayuda para poderlas realizar, debido a que algunos no comprenden a sus profesores.
5. Entre las preguntas se pudo conocer como fue que aprendieron a manejar el internet, la mayoría indicó que lo han hecho solos, pero también a algunos les han enseñado sus hermanos.
6. La comunicación que existe entre los padres y sus hijos está decreciendo gradualmente, porque a diferencia de muchos de los jóvenes aseguran que las actividades que realizan de sus padres algunos las hacen en casa, sobre todo son las madres.

7. san para hacer cualquier tipo daño principalmente a los niños y adolescentes por el desconocimiento de estos peligros como son los secuestros, los acosos, violencia, pornografías, amistades virtuales sin conocerlas en persona, etc.
8. Las oportunidades de la tecnología son innumerable desde el apoyo en la educación con un mejor aprendizaje en los estudiantes por parte de sus maestros, en el hogar con los aparatos que se poseen, en la relación familiar y amistades, en la comunicación, entre otros.

Recomendaciones

1. Adaptar a los niños y adolescentes en las nuevas tecnologías en las instituciones educativas esto depende de sus maestros, permitiendo dar a conocer el manejo adecuado de las mismas.
2. Prestar una mayor atención a sus hijos por parte de sus padres para que no se sientan solo puedan conseguir amistades que lo pueden lastimar hasta llevarlos por malos caminos.
3. Prohibir a sus hijos ciertos programas que ellos no se encuentran aptos para poderlos asimilar, debido que pueden ser de fuertes contenidos que no es permitido por su edad, no solo en la televisión sino también en el internet donde existe información que es para adultos o personas que piden información que no se debe brindar por el peligro existente.
4. Establecer en que se encuentran fallando sus hijos en el momento de realizar sus tareas desde el inicio de clases para poder buscar la solución adecuada que permita ayudar al estudiante en sus estudios como puede ser contratar a un profesor particular o el apoyo de algún familiar cercano.
5. Ayudar a los estudiantes con el manejo del internet, esto lo debe hacer sus maestros en las horas de clases, como deben utilizarlo, para que, se debe dar a conocer que principalmente su uso corresponde para poder ayudarse en sus tareas educativas.

6. Permitir que la tecnología pueda ser un medio de comunicación entre padres e hijos primordialmente, aunque también con otros familiares, amigos y compañeros de estudio para que su relación sea de una mejor manera y siempre puedan estar comunicados con quien ellos necesiten.
7. Controlar a sus hijos en lo que ven y hacer tanto en el internet como en la televisión porque aunque las tecnologías tenga sus ventajas, así mismo también posee sus desventajas esto se debe por la mala utilización que existe de estos medios.
8. Los maestros deben orientar a sus estudiantes sobre cuales son las diferentes ventajas que tienen las tecnologías para que de esta manera puedan utilizarla de una forma adecuada y acorde no solo en sus estudios sino también en relación con sus familiares y en sus hogares prestando el tiempo necesario sin existir exceso con los aparatos que pueden tener en sus casas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Agenda Regulatoria 2011. (2010, Diciembre). Disponible en www.aumana.typepad.com/files/crc-agenda-regulatoria-2011.pdf. [consultado 2011, 9 de Septiembre].

Batista, M. (2007). *Tecnologías de la información y de la comunicación en la escuela*. Argentina.

Bringué, X., & Sádaba, C. (2009, Noviembre). LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA: Niños y adolescentes ante las pantallas. Disponible en www.generacionesinteractivas.org/. [consultado 2011, 2 de Septiembre].

Bringué, X., & Sádaba, C. (2011). *LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR Niños y adolescentes ante las pantallas*. Disponible en www.mintel.gob.ec [consultado 2011, 5 de Septiembre].

Burbules, N. (2007, Julio). Disponible en <http://es.scribd.com/doc/12662866/Riesgos-y-Promesas-de-La-TIC-en-La-Educacion-Burbules>. [consultado 2011, 1 de Septiembre].

Cabero, J. *Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 45*. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es>. [consultado 2011, 2 de Septiembre].

Cabero, J. (2007, Diciembre). *Las necesidades de las TICs en el ámbito educativo: riesgos y oportunidades*. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es>. [consultado 2011, 7 de Septiembre].

Cobos, E. (2009, Noviembre). *eumed.net.librosgratis*. Disponible en <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>. [consultado 2011, 5 de Septiembre].

España, C. (2010). TIC: Seguridad e Internet en la Educación. Disponible en <http://www.eumed.net/libros/2011d/1051/conclusiones.html>. [consultado 2011, 29 de Julio].

Fernández, R., & Delavaut, M. *EDUCACION Y TECNOLOGIA: Un binomio excepcional*. Grupo Editor K.

Humano digital. (2010, Junio). Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/las-tics-y-el-aprendizaje-colaborativo/>. [consultado 2011, 6 de Septiembre]

Interactivas, F. G. (2011, Julio). *Presentado el primer estudio de la Generación Interactiva en Ecuador*. Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador-76-es>. [consultado 2011, 1 de Septiembre].

Kine, F., Educativa, C. y., & UNICEF. (2009, Agosto). *Educomunicación*. Disponible en www.1minutoxmisderechos.org.ar/arch/EDUCOMUNICACION.pdf. [consultado 2011, 2 de Septiembre]

La OIE, & El ministro de trabajo e inmigración, E. M. (2008). *Informe Ecuador*. Ecuador.

Neirotti, N., & Poggi, M. (2004). *Alianzas e Innovaciones en Proyectos de Desarrollo Educativo Local*. Argentina.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2001, Noviembre). *La educación y las TIC*. Ecuador.

Soler, V. (2008, Octubre). *Eumed.net. libros gratis*. Disponible en www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm. [consultado 2011, 2 de Septiembre].

8. ANEXOS

Anexo # 1: CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 2º de Educación Básica.de E
- 3º de Educación Básica
- 4º de Educación Básica
- 5º de Educación Básica.

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 celular?

- 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
- Computador

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)
- Web cam
- 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

**Anexo # 2: CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.
CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**

1. ¿En qué curso estás?

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 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, agricultura, 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?

7. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
8. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
9. Leer, estudiar, irme a dormir
10. 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 más 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. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

20. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

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

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

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

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias

5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Monaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Cuild 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 más de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿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. Cuándo 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 los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear

4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta.)

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganando 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. Pifa 08
3. Need ofspeed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. Call 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)
2. 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. Assassins 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. Cars of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. NinjaGaiden 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. Triivüal
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. Crand Theft Auto: Vice City Stories Platinumium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy Vil: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom - el videojuego
9. Cod 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. Cuitar 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. Dragón 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. Cali of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Ángel
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)
2. Sí, tengo alguno
3. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres 3

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta).

1. Solo

2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

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

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre

4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

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

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

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

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a

3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. 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. Teléfono móvil
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/Mp4/iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

Anexo # 3: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM

Cuestionario sobre familia

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

Instrucciones:

- a. Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- b. Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- c. Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

- a. 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.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

II. ASPECTOS FAMILIARES

II.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s_

II.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:.....

II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 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					

II.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					

II.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 las adolescencia					

II.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					

II.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 ()

II.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

Anexo # 4 Certificados



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 NIQUINGA VARGAS PABLO, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



JARDIN - ESCUELA
EDUARDO CARRION EGUIGUREN"
FE Y ALEGRIA
SOLANDA - QUITO

Acceptado
Lunes 06 de junio
en 4^o de básica "B"
de 11:50 a 12:20
Alicia Romero



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 NIRQUINGA VARGAS PABLO, 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 ELTRA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Eltra Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA





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 NIQUINGA VARGAS PABLO....., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



RECIBIDO 02 JUN 2011

M. 10:30

Anexo # 5 Fotos de los establecimientos educativos





