UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones Interactivas: estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas en los centros educativos: escuela "Comuna San Sebastián", Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González" del cantón Gualaceo y Sígsig durante el año 2011.

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

AUTOR:
Muy Torres Viviana Susy

MENCIÓN:
Educación Básica

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:
Dra. Patricia Maricela Beltrán Guevara.

CENTRO UNIVERSITARIO ASOCIADO: GUALACEO

2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Dra. Patricia Maricela Beltrán Guevara
TUTOR DEL INFORME DEL 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 ajusta a las normas establecidas por la Escuela de Ciencias de la Educación, Modalidad Abierta, de la Universidad Técnica Particular de Loja; por tanto, autoriza su presentación para los fines legales pertinentes.

(f)._____

Loja, diciembre del 2011.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Muy Torres Viviana Susy, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f)._____
C.I. 0104286059

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica 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)._____
Viviana Susy Muy Torres
C.I. 0104286059

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a mi familia, de manera especial a mis amados padres, quienes ofrendaron su vida, cultivando valores de nobleza, responsabilidad y esfuerzo para triunfar en la vida. Ellos me han dado una huella imborrable, siendo desde luego el verdadero faro que me guía en mis estudios. Para mis progenitores exteriorizo una eterna gratitud, por tan magnífica gestión de amor y paternidad inolvidable.

A mis hermanos, compañeros y amigos por brindarme lo más bello de sí, su amistad y paciencia.

SUKA

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos a la Universidad Particular de Loja por darme la oportunidad de culminar mis estudios superiores, a mis profesores, de manera especial a la Mgs. María Elvira Aguirre Burneo y a la Tutora Dra. Patricia Maricela Bernal Guevara por su apoyo incondicional en la elaboración de mi trabajo de investigación, a los estudiantes de quinto de básica de la escuela Comuna san Sebastián, al noveno año de la Unidad Educativa Luis Cordero y el primero de bachillerato del colegio Miguel Malo González por su valiosa contribución para la culminación exitosa de este trabajo.

VIVIANA

ÍNDICE

PORTADA	Pág. I
CERTIFICACIÓN	Pág.
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS	Pág. III
AUTORÍA	Pág. IV
DEDICATORIA	Pág. V
AGRADECIMEINTO	Pág. VI
ÍNDICE	Pág. VII
1. RESUMEN	Pág. 1
2. INTRODUCCIÓN	Pág. 4
3. MARCO TEORICO	Pág. 6
3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.	Pág. 6
3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA.	Pág. 7
3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC.	Pág. 10

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS. Pág. 12

3.2.1. INVESTIGACIONES SOBRE LAS PAUTAS DE CONSUMO SOBRE LAS PANTALLAS ANTE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 6 A 18 AÑOS. Pág. 12

3.2.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC´S Pág. 16

3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC'S Pág. 19

3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC´S. Pág. 23

3.3.1. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN. Pág. 26

3.3.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR. Pág. 24

3.3.3. ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC´S (INICIATIVA SOBRE MEDIA LIBERACY) Pág. 27

4. METODOLOGÍA Pág. 30

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Pág. 33

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRAFICA Pág. 33

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS Pág. 39

5.3.	REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.	Pág. 45
5.4.	REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.	Pág. 45
5.5.	REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.	Pág. 47
5.6.	RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL ÁMBIENTE FAMILIAR (ILFAM)	Pág. 147
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	Pág. 153
6.1.	CONCLUSIONES	Pág. 153
6.2.	RECOMENDACIONES.	Pág. 155
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	Pág. 158
8.	ANEXOS.	Pág. 159

1. RESUMEN

La crecimiento de la vida digital en la sociedad actual es un hecho evidente, basta con ver cómo el desarrollo y la generalización de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han sido notables en los últimos años.

Ante esta realidad, la Universidad Técnica Particular de Loja y los egresados de Ciencias de la Educación han realizado una amplia investigación sobre las Generaciones Interactivas. Este estudio fue desarrollado en tres Instituciones educativas, la escuela "Comuna San Sebastián", del cantón Sígsig, la Unidad Educativa "Luis Cordero Dávila" y el colegio "Miguel Malo González" del cantón Gualaceo, de la provincia del Azuay, con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes, ya que el mismo es de gran impacto social y educativo.

La respectiva investigación nos muestra que en el Ecuador al igual que el resto de países existe un alto grado de penetración entre los niños y jóvenes quienes lo utilizan constantemente en su vida diaria. Los altos niveles de uso y posesión de las nuevas tecnologías por parte de nuestros menores constituyen educarles sobre el uso responsable de estas pantallas, lo que les permitirá aprovechar de todas las oportunidades disminuyendo sus riesgos.

Nuestro trabajo de investigación se basa en la realidad tecnológica existente en cada una de los establecimientos, el cual pretende apoyar a las familias y docentes en su ardua tarea de formar y educar a las Generaciones Interactivas mediante soluciones educativas creativas. La educación de hoy propone competencias básicas basadas según las habilidades y capacidades requeridas en esta sociedad dominada por las TIC´s, de la misma manera la actualización de una población entera para insertarse a esta sociedad tecnológica.

Las nuevas generaciones de las TIC´s han transformado rotundamente el papel del aprendizaje. Anteriormente el aprendizaje se basaba simplemente en formar niños y adolescentes obedientes, verdaderos recepcionistas y transmisores de información recibida, hoy en día de ha convertido en algo que se comparte cada vez más en poderosas redes y cerebros artificiales. Despertar el interés y deseo de aprendizaje

autónomo durante sus vidas hay que hacerlo a cada instante y en distintos lugares. El reto de aprender puede gestionarse mediante una red mundial que agrupe todo el saber y todas las mentes. Por ello el surgimiento de una nueva forma de concebir la enseñanza y el aprendizaje y este cambio se debe a la introducción de las nuevas tecnologías que ha avanzado a pasos agigantados y ha llevado a la humanidad a un estado en el que se le es difícil tener conocimientos actualizados, ya que la información que se publica es demasiadamente amplia. Pensar entonces en comenzar a informar de avanzados temas a los niños y adolescentes no es idea imposible, es necesaria y factible, porque además, ahora hay que transmitirles en el mismo tiempo mucha más información y conocimientos que antes. Con el sistema de enseñanza que se emplea actualmente no se logra, ni con las teorías de aprendizaje que hasta hace un tiempo existían, llámese conductismo o cognitivismo con sus escuelas y posiciones teóricas. Ya se han estudiado y elaborado muchas teorías sobre el aprendizaje que por supuesto van orientadas a un aprendizaje apoyado por las nuevas tecnologías, de manera primordial la computadora (internet).

La penetración de estas pantallas ante nuestra sociedad nos trae grandes desafíos, de los cuales debemos aprovechar su potencial y fortaleza para presentar y transformar información y también para inducir formas de interacción y cooperación, a través del cambio de datos y problemas mediante la red.

Dentro de este grupo de tecnologías una de las principales y que más acogimiento ha tenido es la computadora, las investigaciones sobre su utilización como medio de aprendizaje y las características del proceso cognitivo del ser humano ha llevado a conclusiones importantes sobre la mejor forma de relacionarlas, es así que lo que se debe hacer con los estudiantes es apoyarles temporalmente permitiendo que ellos ejecuten un nivel justo más allá de sus habilidades.

La importancia del uso efectivo e interacción eficiente entre el hombre y las tecnologías se ha concebido gracias a las investigaciones realizadas sobre el proceso de aprendizaje productivo, este proceso debe responder a los desafíos actuales y promover experiencias innovadoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje apoyado siempre en las TIC´s. La sociedad actual llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos de forma que éstos se tornen más flexibles y que se les puede incorporar en cualquier momento de su vida. Los procesos de innovación respecto a la utilización de las TIC

parten de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. Sin embargo, una equilibrada visión del fenómeno debería llevarnos a la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones.

2. INTRODUCCIÓN

La Universidad Técnica Particular de Loja en sus modalidades Abierta y a Distancia, conscientes de su rol, formadores de profesionales, con la premisa al desarrollo y mejoramiento del país en toda su diversidad ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas, ya que el conocer cómo está la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías nos permitirá tener una visión clara sobre la temática.

La introducción de las nuevas tecnologías se ha vuelto un fenómeno social muy complejo que se ha venido infiltrando desde hace algún tiempo y cada año se va incrementando más y más, lo que ha traído consigo consecuencias favorables y desfavorables para nuestros niños y adolescentes.

Esta investigación intenta conocer el grado de uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para analizar, comprender y proyectar soluciones del impacto obtenido ante este tema.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), cada vez han ido tomando mayores dimensiones ante la vida de nuestros niños y adolescentes en relación con su familia y amigos, esto se debe a la falta de atención por parte de los organismos gubernamentales para hacer del uso de las TIC´s algo provechoso.

La razón para analizar esta problemática es porque se ha visto que en nuestra sociedad actual el consumo de las nuevas tecnologías se han incrementado y más aún en los niños y adolescentes de nuestro país, por ello el identificar las pautas de consumo relacionadas con los equipamientos de los hogares, el lugar, momento y duración de uso de estas pantallas, nos es de suma importancia ya que las consecuencias de las mismas pueden llegar a ser negativas.

La tarea de los padres ante este fenómeno es muy importante, ya que nuestros niños y jóvenes que están día a día expuestos ante estas nuevas pantallas necesitan tener consigo personas que tengan claro el uso y consecuencias a las que nos llevan el

acceder a estas pantallas, es así que se podría decir que aquellos menores deberían conectarse a estas tecnologías siempre acompañados de un adulto.

Se ha podido notar en esta investigación que la mayoría de los estudiantes de ahora poseen o acceden diariamente ante estas nuevas tecnologías, también se pudo recalcar que los mismos están siendo muy afectados por el mal uso de estas pantallas o por los contenidos que estos traen consigo y se introducen en la vida de cada uno de sus usuarios.

La importancia que tienen las TIC´s es notable, por ello los estudiantes de los establecimientos deben saber y conocer porque el mismo medio es quien les exige. Ante todas estas situaciones las Instituciones deben adquirir estas nuevas tecnologías para que sus estudiantes puedan aprender más de ellas y usarlas debidamente.

Hoy en día en casi todas las escuelas están pensando ya en el uso de de las tecnologías en el salón de clases. Desde ya se puede apreciar que todas las escuelas están adquiriendo computadoras y haciendo preparativos en la infraestructura para poder conectarse a Internet. Sin embargo, en las escuelas rurales con pocos recursos, al no contar con el recurso indispensable al personal se le dificulta integrar la tecnología al aprendizaje.

Para incorporar la tecnología dentro de la educación el papel que deben desempeñar los docentes es muy importante, por ello la capacitación en los maestros es indispensable ya que les ayuda a sentirse más seguros en el uso de la tecnología, así como para desenvolverse mejor en la incorporación de ésta durante la práctica educativa. Es importante también que los docentes conozcan las diferentes tecnologías que les pueden ser útiles. Seguir este proceso en la enseñanza – aprendizaje nos traerá grandes resultados como el que los estudiantes aprendan a usar la tecnología.

3. MARCO TEÓRICO

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

El Ecuador contaba con una limitada capacidad de permanencia en el sistema escolar, de cada 100 alumnos que se matriculan en el primer año solo 56 llegan al colegio y de éstos terminan 14, esto se debe a que 1 de cada 10 niños menores de seis años tiene acceso a la educación preescolar; 1 de cada 3 niños no culminan los seis años de educación primaria, 1 de cada 5 abandonan sus estudios desde cuarto año y cerca del 40 por ciento no concluyen la escuela. Casi la mitad de los jóvenes no se encuentran en los colegios, estas referencias son más vistas en el campo, pues 1 de cada 5 jóvenes tiene acceso a colegios en zonas rurales. (Napoleón Saltos G. – Lola Vásquez S. 2009.2010. Ecuador su realidad).

En lo que respecta al ámbito escolar, el analfabetismo está vinculado a personas mayores de 15 años que no saben ni leer ni escribir y quienes no pueden aplicar estas capacidades en sus actividades diarias. La tasa más alta de analfabetismo se registra entre mayores de 65 años y la más baja en menores a 24 años; las tasas más altas de población analfabeta se encuentran en aquellas provincias de mayor número de población indígena; hoy en día se ha logrado obtener una población alfabeta mas o menos de un 90%; esto gracias al apoyo y dedicación de quienes han impulsado y trabajado para mejorar la calidad educativa, brindando una educación en su gran mayoría gratuita y obligatoria, permitiendo una igualdad de oportunidades para quienes no han podido ingresar o culminar los niveles de educación regular, basándose a las necesidades y aspiraciones de cada uno, ofreciendo a cada individuo oportunidad de formación y desarrollo en cualquier época de su vida.

Ahora podemos ver un cambio acelerado, el Ecuador a puesto énfasis en lo que respecta a la educación, proponiendo metas de superación y progreso; la educación se brinda desde los más pequeños y sin límites de edad para aprender o formarse, pero también existen limitaciones dependidas del lugar de supervivencia de cada ser humano, por ejemplo la juventud que necesita trabajar en el día para sustentarse a sí mismo o a la familia, une esfuerzos y se dedica a estudiar por las noches.

Estos casos también se nos presentan en el cantón investigado que es Gualaceo perteneciente a la provincia del Azuay. La población del cantón Gualaceo según el Censo del 2001, representa el 6,4% del total de la provincia del Azuay, de ellos el 55,5% son mujeres, mientras que el 44,5% son hombres; el 72,3% de su población reside en el área Rural; se caracteriza ser una población joven, ya que el 52,1% son menores de 20 años. Con respecto al nivel de instrucción en el año 2001 se tenía un promedio del 67,3% que cursan primaria, en secundaria el 13,2% y el 0,4% acuden a un centro de Alfabetización.

Estos datos en comparación con el Censo del 2010 nos muestra que la población actual del cantón Gualaceo es un total de 42.709, de ello 19.481 habitantes son hombres y las mujeres suman un 23.228. También podemos observar un gran avance en los niveles de instrucción teniendo los siguientes resultados, el 43% de los estudiantes cursan la primaria, el 24% están en secundaria, un Educación Básica nos da un 12% y en Bachillerato - Educación Media el 10% y quienes asisten a un Centro de alfabetización son el 0,65%. Todos estos datos son tomados de la página del INEC del Ecuador.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

Actualmente la educación toma gran importancia para promover el bienestar y reducir desigualdades sociales. La situación de la educación en el Ecuador atraviesa una crisis, esto se debe a la falta de infraestructura, maestros mal remunerados, falta de presupuesto; hoy en día la educación se encuentra en un nivel no muy alto, el problema principal es la calidad; una calidad que se refleja por las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza, condiciones de nuestros hogares ecuatorianos.

La situación de la educación en el Ecuador está caracterizada por los siguientes indicadores: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolar elevada, mala calidad de la educación y deficiente infraestructura educativa y material didáctico. Según Díaz, (Díaz, 2006)

Es obligación de las autoridades educativas y políticas aunar esfuerzos y utilizar todos los recursos tecnológicos para revertir la problemática de la educación en el Ecuador, para conseguir una población educada que pueda enfrentar los retos que impone el actual proceso de globalización.

Aquí es donde nace el papel que desempeñan los padres para con sus hijos, siendo este fundamental para su desarrollo y manteniendo una relación a diario, buscando siempre

tiempo para compartir. Solo con observar la situación familiar de muchos niños, niñas y el entorno o comunidad educativa en que crece un niño influye mucho en su educación.

Tenemos así en nuestras comunidades ecuatorianas distintos entornos como es el caso de ciertos establecimientos rurales los cuales cuentan con una institución educativa para brindar educación a sus habitantes, estas en su mayoría tiene una infraestructura inadecuada, falta de espacio físico, poco material didáctico, incluso el número de docentes es insuficiente, ya que en algunas instituciones un docente tiene a su cargo dos o tres años de básica; por otro lado los establecimientos urbanos tiene un poco más de prestigio educativo ya que cuentan con amplios espacios, materiales didácticos de última tecnología, cuentan con docentes que se responsabilizan uno de cada año de básica.

Actualmente no se debe decir que las escuelas son las únicas instituciones educativas, sino que hay muchos escenarios educativos que forman parte indispensable para educar, por lo cual las autoridades educativas, y sociedad en general han desarrollado propuestas y lineamientos para elaborar un marco educativo común para toda una localidad.

Las tareas a desarrollar cada una de las instituciones para formar parte del entorno inmediato son variadas y diversas, que supone una implicación que abarque desde la ayuda a la organización de determinadas actividades lúdicas hasta la participación en decisiones de los centros educativos, en definitiva lo que se trata es de encontrar puntos de conexión entre las escuelas y la comunidad, para que los alumnos adviertan y manifiesten la importancia que existe en la unión entre la escuela y su entorno.

La conexión entre escuela y ciudad debe ser una realidad. La ciudad educadora. La ciudad será educadora siempre que reconozca, ejerza y desarrolle, además de sus funciones tradicionales – económica, social, política y de prestación de servicios-, una función educadora, en cuanto a que asuma una intencionalidad y una responsabilidad cuyo objetivo sea la formación, promoción y desarrollo de todos sus habitantes, empezando por los niños y los jóvenes. (Declaración de Barcelona 1990, Carta de Ciudades Educadoras)

Los docentes debemos tener claro y conocer la gran variedad de escenarios existentes que nos ayudan a trabajar desde el punto de vista educativo. El entorno y la propia naturaleza albergan múltiples escenarios que pueden ser aprovechados como fuentes de aprendizaje, y que debemos constituirlo como recursos muy valiosos en nuestra docencia.

Tener claro que la enseñanza aprendizaje no se brinda solo en las aulas, sino que se logra incluso un mejor desempeño trabajando en los escenarios fuera de las aulas, las mismas que se entienden al conjunto de espacios prácticos, agentes e instituciones del entorno inmediato del centro escolar y que tiene un valor añadido a la experiencia diaria del alumno. Aunque es importante que le alumno pueda gozar también de actividades lúdicas, estas experiencias fuera del aula no deben convertirse en un simple día de excursión, sino aprovechar al máximo cada una de las actividades programadas fuera del aula, valiéndonos del interés que pone cada alumno al salir del centro para estudiar o conocer ciertos aspectos que aumenta su valor educativo. Por esta razón los docentes debemos reflexionar sobre cómo introducir las visitas culturales en el proceso de enseñanza aprendizaje y planificar estas experiencias fuera del aula, a partir de los cuales los alumnos pueden construir aprendizajes significativos y que resulten interesantes para ellos.

El profesor es el motor para la transformación de la enseñanza; somos quienes planificamos las actividades, elaboramos objetivos a cumplir, tomamos decisiones, creamos expectativas y buscamos los materiales y recursos indispensables y necesarios en función del nivel de nuestros alumnos. Tenemos claro que en el proceso de aprendizaje lo más sobresaliente e importante es la adquisición de conocimientos, así como la adquisición de experiencias, las mismas que deben propiciarse en situaciones diversas aprendizajes como es el trabajo individual y en equipo, actividades dentro y fuera del aula, por lo tanto el docente constituye la pieza clave para integrar a las generaciones actuales y a las venideras en el mundo cambiante en que vivimos.

Según el pedagogo Wiliam M. Kilpatrik. Aprendemos mejor aquello que experimentamos, por tal motivo hoy más que nunca debemos desarrollar una formación continua, con actividades propuestas que respondan a los intereses de los alumnos, con las herramientas más adecuadas a las nuevas necesidades educativas.

Hoy en día la investigación educativa ha alcanzado un alto nivel de producción y calidad, basada en la curiosidad y el deseo de comprender, es una actividad basada hacia el desarrollo, que persigue la comprensión, la explicación, y el grado de control de la conducta humana en situaciones educativas.

La variedad de necesidades a las que recurre un investigador educativo están basadas en la relación con los objetivos planteados, debe tener comodidad con el método que utiliza, caso contrario encontrará obstáculos que acorten el desarrollo correcto de la investigación.

El entorno educativo o comunidad educativa no es responsabilidad única de los docentes. La responsabilidad para una adecuada educación de los estudiantes debe ser compartida por todos quienes forman parte tanto directa como indirecta en la educación y enseñanza de los niños y jóvenes, quienes comparten dicha responsabilidad son la familia, los profesores, el Consejo Escolar, los sectores públicos y privados, etc.

Cada uno de los padres y madres de los alumnos de los centros investigados conjuntamente con el Consejo Escolar tienen diferentes funciones, al igual que toma de decisiones que vayan de acorde al funcionamiento del establecimiento, aportando ideas y puntos de vista, igual que es resto de la Comunidad Educativa.

En el Ecuador la creación de la Comunidad Educativa se viene llevando a cabo desde hace muchos años atrás (2005), es así que en la provincia del Azuay se unen fuerzas para llevar adelante este proyecto, integrando procesos de educación como Tecnología de Información y Comunicación (TIC).

El entorno educativo que se exige en nuestros establecimientos y para que logremos una educación de calidad es trabajar en conjunto, todos colaborando por el bienestar de la educación de nuestra niñez; en las comunidades investigadas como lo es Zhotor y el cantón Gualaceo, tanto padres de familia, profesores, niños y miembros de la comunidad están brindado sus servicios y apoyo en las distintas actividades que se desarrollan en cada una de las Instituciones están tomando conciencia de que la educación de hoy depende del actuar de todos. La educación actual en los cantones Sígsig y Gualaceo podemos decir que es buena, que se ofrece un aprendizaje significativo que va de acorde al cumplimiento de necesidades de los estudiantes, pero también podemos recalcar que la educación puede lograr una gran calidad si todos los establecimientos educativos contaran con infraestructuras adecuadas y con el número de docentes necesarios para brindar una enseñanza de calidad.

Para lograr la calidad en la educación también es indispensable lograr la integración y el acceso a las nuevas tecnologías, pero también debemos tomar en cuenta algunos medios alternativos y aquellos que se encuentran al alcance de los miembros de las comunidades.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

La sociedad actual es compleja y está presentando cambios repentinos. Las demandas varían en función de diversos factores como: económicos, ideológicos, tecnológicos, alterando los modelos educativos.

La educación actual debe ejercer plenamente en las influencias que demandan las TIC en la sociedad, deben plantear modelos pedagógicos basados en las nuevas formas de aprendizaje que se están dando; las famosas competencias básicas que hoy se propone la educación deben estar basadas según las nuevas habilidades y capacidades que se requieren en esta sociedad dominada por las TIC, al igual que la actualización de toda la población para insertarse a una sociedad tecnológica.

Las nuevas tecnologías generan nuevas formas de aprendizaje, los docentes debemos asumir estos retos y dar respuestas rápidas y precisas a los requerimientos de la sociedad actual en la educación.

Los docentes de hoy y más aún los de instrucción primaria estamos en la obligación de partir de una enseñanza en la que surjan las capacidades indispensables para el dominio de las tecnologías de la información.

Mediante investigaciones realizadas dentro de nuestro país sobre el uso de las nuevas tecnologías por parte de los menores es notable, por ello el educarles en el uso responsable de estas pantallas para que sean aprovechadas de la mejor manera cada una de estas oportunidades que se van presentando y reduciendo riesgos.

Los medios audiovisuales que hoy en día se nos presentan en nuestra sociedad han marcado cambios repentinos, ahora podemos acceder a toda clase de información desde y cualquier parte del mundo, y como se dice que han modificado los métodos de aprendizaje, de comunicación y relación personal, se ha notado también un cambio tanto en la actitud como en la mentalidad de los niños y adolescentes de hoy. Las grandes limitaciones y el gran impacto notable de las tecnologías ante la sociedad actual ha permitido que las personas nos adiestremos ante las últimas tecnologías, que nos preparemos y utilicemos cada uno de estos medios, ya sea para nuestro diario convivir con la familia, los amigos y el mundo en general, permitiendo manipularlos y manteniéndonos gran parte de nuestro tiempo frente a estas pantallas; volviéndose en nuestros niños y adolescentes muy indispensables, siendo una gran compañía de ellos; en la actualidad la mayoría de los hogares ecuatorianos cuentan con estos medios audiovisuales como es la televisión, las computadoras y los video juegos, y desde los más pequeños hasta los adultos hacen uso de ellos día a día, ya sea para entretenimiento o para sus labores o investigaciones escolares.

Las nuevas tecnologías han irrumpido en la vida de todos los seres humanos, actualmente en algunos hogares se les vuelve difícil vivir sin las comodidades que se tiene a nuestro alrededor como son: teléfonos móviles, portátiles, videoconsolas, etc. los mismos que llenan nuestros tiempos libres y mejoran la calidad de vida.

El uso de estas nuevas tecnologías se ha vuelto muy importante por lo que todos debemos saber y conocer de ellos, esto se debe a que la misma sociedad nos exige estar actualizados para poder desenvolvernos frente a ella, es por ello que este conocimiento se lo debe impartir desde los más pequeños. Un aporte para este acceso puede ser también que las Instituciones adquieran estas herramientas tecnológicas y las pongan a disposición de toda la comunidad educativa.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

La sociedad actual ha sufrido grandes cambios gracias a las intervenciones de los medios audiovisuales como lo son: la televisión, internet y los videos juegos, los mismos que están ocupando gran parte del tiempo laboral y libre de la población brindándonos un nuevo estilo de vida.

Durante las investigaciones realizadas entre los niños y adolescentes de los alrededores se logró conocer que un gran porcentaje de ellos se mantienen actualizados ante la nueva tecnología; a los únicos que se les podría decir que les falta conocimientos en esta rama es en algunos niños que viven en las áreas rurales del país, en aquellos lugares donde la población vive aún en una situación económicamente baja, en donde se les hace muy difícil surgir y prepararse ante las nuevos retos de esta sociedad actual; pero como los docentes de hoy estamos preparados ante estas TIC, es nuestro deber preparar a los niños que no cuentan con las posibilidades del acceso a las tecnologías, para que estén al tanto de lo que sucede diariamente y para que se sumergen estas medidas tecnológicas en nuestro país.

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

Hoy en día el uso de las nuevas tecnologías ha tenido un desarrollo acelerado, estas nuevas tecnologías (computador, videojuegos, televisión, internet, celular), se han ido

infiltrando poco a poco en el quehacer humano, en los hogares, en lo laboral, en los sistemas educativos, por lo que nos hemos visto en la necesidad de realizar diversas investigaciones en nuestro entorno para incorporarlas en el ámbito educativo y replantear nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

Investigaciones planteadas en las provincias con mayor número de habitantes como por ejemplo Quito, Guayaquil, Azuay, nos han demostrado resultados muy variados con respecto al consumo de las nuevas tecnologías, obteniendo los siguientes resultados:

- **Televisión.**

Con respecto al uso de la televisión, todos los hogares investigados dentro del Ecuador (Quito, Guayaquil, Azuay), cuentan con dos a tres televisores, dedican a verla diariamente un tiempo aproximado entre una hora y dos, la mayoría de ellos la ven solos y como un 8 a 10 por ciento lo hacen acompañados de algún familiar. Los lugares que ocupan estos televisores en los hogares de Generaciones interactivas son: sala, habitaciones, cocina.

En cuanto a los contenidos que más les gustan mirar en las pantallas de televisión, tanto hombres como mujeres son:

- Películas
- Deportes
- Dibujos animados
- Noticias
- Concursos

Está claro que la televisión en nuestra sociedad permite la adquisición de información y nuevos modelos de comportamiento. El consumo televisivo puede ser reducido por las relaciones familiares, por el rendimiento escolar y los estatus socioeconómicos.

- **Internet**

Con respecto a los niños y adolescentes azuayos afirman tener computador en casa, el un 31%; edades comprendidas entre 10 – 14 años un 29% y un 38% entre 15 – 18. Si

nos pondríamos a comparar con resultados de años anteriores notaríamos claramente una posesión acelerada de la tecnología dentro de los hogares; también son relevantes la ubicación de las computadoras dentro de los hogares, los mismos están en su gran mayoría ubicados en los cuartos de los adolescentes y en las edades menores muy poco, también otro lugar habitual son las salas en donde tienen opción para acceder fácil y libremente. (http://blogs.educared.org/).

Contar con un computador en casa es una razón obvia para acceder al internet, no así en los niños y adolescentes de hoy en día en su gran mayoría han accedido al uso del internet, sin que estos tengan computador en casa.

Como hemos visto que para tener o acceder a un computador o al uso de internet la edad no es importante, las diferencias por casusa de edades para la conexión a internet es notable los niños de áreas rurales no tienen mucho acceso y si lo hacen es en compañía de otros sea familiar o amigos, por otro lado los adolescentes dedican más tiempo a estas actividades y el acceso a internet en su gran mayoría es para:

- Usar el correo electrónico (e-mail)
- Descargar música, películas o programas
- Visitar páginas web
- Envío de SMS
- Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

Actualmente al internet dentro de las Generaciones Interactivas se le puede dar una definición de medio universal, esto debido a que el acceso es variado y los lugares habituales de uso son diferentes, como es en los propios hogares, en los establecimientos educativos, en los espacios públicos.

Los contenidos que más acostumbran visitar los adolescentes del Azuay dentro de las páginas web son: redes sociales (facebook, hi5, twiter) música, deportes, software e informática, juegos, programas de televisión, concursos, programas educativos. (http://blogs.educared.org/).

Hoy en día se ha puesto en primer plano de internet el uso y acceso de las redes sociales y como lo es más conocido el ingreso a la red social llamada facebook, a la cual tienen

conexión desde los adolescentes hasta las personas adultas, permitiendo una relación entre nuestro cantón , provincia, país y de todos las partes del mundo.

- **Teléfono Móvil**

El teléfono móvil en los últimos años es la tecnología que rápidamente ha alcanzado un gran porcentaje en la población tanto ecuatoriana como mundial, como es el caso del cantón Gualaceo y Sígsig se puede observar claramente que este dispositivo se ha introducido en toda la población, y con mayor porcentaje en hombres y mujeres de edades juveniles.

Por el impacto que ha tenido este dispositivo ante la sociedad, para Ariel y la Fundación Telefónica, noviembre 2009. Los niños y adolescentes aspiran a poseer este dispositivo que se ha convertido en un símbolo de su generación.

Estos móviles, para cada uno de sus usuarios los es de suma importancia para sus labores cotidianas, pero principalmente lo usan para:

- Enviar mensajes
- Jugar
- Chatear
- Ver fotos y /o videos
- Escuchar música

- **Videojuegos**

Otro dispositivo dentro de las Generaciones Interactivas son los videojuegos, los mismos que han alcanzado gran importancia para el entretenimiento de grandes y chicos.

Los videojuegos al igual que los juegos de ordenador van creciendo a pasos agigantados dentro de los mercados tecnológicos. Se puede distinguir claramente la preferencia que existe para los videojugadores en virtud a la edad: los menores que van entre 6-9años prefieren Wili y Nintendo DS, los adolescentes optan por PlayStation 2, Nintendo DS y PSP. Se destaca también la importancia de que los jugadores de videojuegos lo hacen en

su mayor tiempo acompañados. Se dice que quienes usan estos juegos tienen mejores formas de resolver sus problemas, mejoran en la capacidad de reacción y adquieren nuevas estrategias de conocimientos.

Podemos concluir que los videojuegos son un instrumento adecuado para conseguir mejorar o reeducar determinados aspectos de las personas. (Felix Etxeberría. San Sebastián. 1998).

Según la última encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC´s) realizada por el INEC, en el sector urbano el uso de internet ha subido de 34% a 37,7%, mientras que en el sector rural pasó de 9% a 12%. Para los ecuatorianos, la razón más importante para utilizar el internet es la educación y el aprendizaje con un 40% de los encuestados. Mientras el 27,2% lo hace para obtener información y el 22,4% lo hace para comunicarse. (Boletín de prensa 2010).

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.

Las investigaciones realizadas entre los niños y adolescentes ante las nuevas tecnologías destacan gran interés por los defectos que pueden causar tanto positivos como negativos.

Estas nuevas tecnologías amplían en los niños y adolescentes grandes peligros que deben enfrentar en su uso. Los riesgos y oportunidades están referidos a las causas de contenidos, contacto y conducta de estas nuevas tecnologías. Por ejemplo algunos de los riesgos que podemos anotar son:

- Los contenidos engañosos influyen negativamente desinformando.
- Riesgos al tener contacto con personas extrañas.
- La observación de escenas violentas que provocan a los usuarios actuar agresivamente.
- Pueden contactarse con personas desequilibradas o psicópatas.
- El uso diario de estas pantallas los volvería adictos.
- Se vuelven aislados ante su familia y amigos.
- Bajo rendimiento académico.

El no tener o conocer claramente las reglas y normas de uso de estas nuevas tecnologías ha elevado el grado de dependencia llegando incluso hasta las 8 horas diarias frente a las pantallas. Por ello la necesidad e importancia del rol que deben cumplir tanto profesores como padres de familia para orientar a los niños y jóvenes acerca del apoderamiento y penetración de las TIC, se debe marcar un límite de tiempo frente a estas pantallas en donde los padres puedan hacer uso de sus derechos implementado reglas ante ellos, y en el caso de las instituciones los maestros darle el tempo necesario a la tecnología como fuente de aprendizaje.

TELEVISIÓN

- El uso masivo de la televisión ha llevado a obtener bajos rendimientos escolares, limitando su creatividad y trabajo escolar.

- Mirar televisión en edades tempranas retrasa el nivel de abstracción y maduración. Por lo que limitarles este uso en los niños en su periodo de formación reduciríamos riesgos de atención con hiperactividad.

- La programación de la televisión crea estereotipos que no están de acorde con nuestra realidad, pero que los niños y adolescentes los extraen, estos pueden ser modelos de convivencia, valores y actitudes. Estos programas televisivos nos ofrecen información tanto positiva como negativa; negativamente por que existen momentos en el que la televisión presenta series que no deben ser imitadas por el riesgo que estas pueden provocar, pero sin embargo los niños y adolescentes tienen la sensación de hacer ellos lo que han visto en la tele sin tener claro el riesgo que pueden sufrir. Por otro lado la televisión es de suma importancia porque presenta información actualizada que nos informa sobre lo que pasa a nuestro alrededor y en el mundo entero, nos facilita también la adquisición de nuevos conocimientos actuales de nuestra sociedad y poder enfrentarnos ante ella.

INTERNET

- Los niños y adolescentes que usan internet en su gran mayoría se conectan al chat, en donde los usuarios son víctimas o se exponen a agresiones sexuales, traficantes de droga, desequilibradas o psicópatas.

- El pasar mucho tiempo conectados en el internet han ocasionado patologías psicosociales, volviéndolos adictos; estos niños, jóvenes e incluso adultos que son adictos presentan síntomas como: aislamiento y depresión, falta de comunicación y relación con familiares y amigos, rendimiento escolar y laboral bajo y tendencia de agresividad.

- Las redes sociales dañan el cerebro de los niños, originando dificultades en la comunicación y concentración, es lo que nos manifiesta Susan Greenfield, neuróloga, profesora de la Universidad de Oxford.

- En nuestro país el problema de adicción a internet es relativo y reciente, se puede observar claramente y desde hace tiempos atrás que los niños, adolescentes y adultos han presentado características y conductas adictivas, un indicador esencial es la "conexión impulsiva", en donde la necesidad de conectarse varias veces al día es frecuente

VIDEOJUEGOS

- A diferencia de la televisión aquí los chicos interactúan con la violencia, ya que en los videojuegos en su mayoría tienen contenidos violentos y agresivos, lo que influye directamente a la conducta de los niños y adolescentes.

- Se tiene conocimiento también de que los videojuegos causan obesidad en mayor tendencia que la televisión, ya que pasar mucho tiempo inmóvil impide que los usuarios practiquen algún deporte o salir con los amigos y familia.

  En resumen los aspectos negativos de los videojuegos son:

  - Comportamientos agresivos
  - Trastornos de afectividad
  - Adicción
  - Problemas posturales
  - Favorece la obesidad

Por todos los riesgos que pueden plantearse en nuestra sociedad actual y de acuerdo a las investigaciones realizadas en nuestro país, el Proyecto de Ley de comunicación que

estudia el Ecuador no busca regular las redes sociales. “Es falso que pretendamos controlar las redes sociales. Ninguno de los artículos dice que Twitter, facebook o cualquier red social va a ser regulada o controlada con esta Ley y que planteará eliminar el término “plataforma tecnológica” para que no cause malestar, ruido o se malinterprete que con ello se pretende controlar las redes sociales, aseguró el congresista del oficialismo Mauro Andino, del canal Ecuavisa.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC’s

Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de relaciones personales y familiares. (Muñoz F. 2009).

Los avances tecnológicos son de gran ayuda y adelanto para la sociedad actual, ha roto barreras permitiendo que las personas del Ecuador podamos comunicarnos, incluso verles directamente a los familiares y amigos que se encuentran lejos de nosotros.

El uso y aplicación de las nuevas tecnologías y las investigaciones centradas en cada una de ellas han demostrado que van generando nuevas formas de aprendizaje y de comunicación más especializadas. El avance de las nuevas tecnologías nos ha permitido vincularlas en la educación como grandes medios de apoyo para el aprendizaje.

Al introducir una tecnología educativa en nuestro medio estamos hablando de diseñar, enseñar y evaluar de forma sistemática el proceso enseñanza – aprendizaje basados en la investigación, remitiéndonos a los medios audiovisuales, informáticos, diseño curricular y ambiental que harán más eficiente el proceso enseñanza – aprendizaje.

Hoy en día, en casi todos los establecimientos ecuatorianos, los educadores estamos pensando en aplicar las computadoras dentro del salón de clases, parece que la mayoría de escuelas están adquiriendo computadoras y tramitando para conectarse a internet, sin embargo, no todo es fácil, existen las escuelas rurales que no cuentan con recursos necesarios por lo que se les dificulta integrar la tecnología al aprendizaje.

Tenemos claro que la tecnología o informática educativa es el simple hecho de relacionar la informática con la educación, volviéndose una disciplina con alternativas pedagógicas para utilizar las computadoras como un recurso educativo. La informática educativa tiene

como objetivo primordial ayudar al estudiante en el proceso de aprendizaje y al maestro en el proceso de enseñanza al estudiante.

En nuestro país, algunos docentes tienen dudas de cómo utilizar las computadoras dentro de la educación básica, piensan que al introducir la computadora en el aula alteran los planes y programas vigentes. Incorporar las nuevas tecnologías en el aprendizaje ha resultado algo difícil. Sin embargo, los niveles de educación superior últimamente han aprovechado de estos recursos y poco a poco se van incrustando en la educación básica proponiendo innovaciones didácticas del uso de la computadora, por lo que se hace indispensable que los docentes adoptemos una actitud creativa que nos permita identificar o seleccionar varios medios que nos ayuden a estimular el razonamiento y la reflexión, la imaginación y la creación, la expresión oral y escrita, la búsqueda, selección y uso de información adecuada, todo ello contribuye a buscar nuevos horizontes siendo una de ellos la tecnología.

Utilizando la tecnología pretendemos desarrollar en los educandos habilidades, capacidades, hábitos, actitudes y un pensamiento crítico, creativo y reflexivo. La informática educativa es un campo que emerge de la interdisciplina que se da entre la Informática y la Educación para dar solución a tres problemas básicos:

- Aplicar la Informática en la Educación
- Aplicar la educación en la informática
- Asegurar el desarrollo del propio campo de la informática y de la educación.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación nos dan la oportunidad de vincular el recurso informático con la llamada tecnología del aprender a pensar, retomando el punto de vista de Fuensanta (2000) los recursos informáticos ofrecen las siguientes ventajas:

✓ Se logran destrezas para la planificación de estrategias de resolución de problemas por parte del docente y sus alumnos.

✓ Se llega al descubrimiento de principios y reglas lógicas de inferencia y deducción. De esta forma se aprenden conceptos básicos que pueden ser transferidos a situaciones nuevas.

✓ Se facilita el desarrollo de algoritmos para localizar información definida dentro de una gran masa de conocimientos.

✓ Favorece las condiciones para la transferencia de conocimientos a campos diferentes y diferidos en el tiempo, en el espacio, etc.

1. Las TIC's en la escuela

El uso de las nuevas tecnologías dentro de las escuelas tienen varios propósitos, uno de ellos es mejorar la calidad del aprendizaje, ofreciendo a los alumnos un avance en sus destrezas para el tratamiento de la información necesaria para su formación en el trabajo y vida profesional.

Las computadoras dentro de las escuelas deben ser parte de los proyectos, investigaciones, juegos y tareas como un recurso pedagógico indispensable, por lo tanto estudiantes como docentes tenemos la necesidad de conocer el uso y manejo de la computadora, por lo menos lo básico.

Los docentes como animadores en este proceso somos quienes debemos incentivar a los alumnos a que pierdan el miedo a equivocarse, que no vean a la computadora como algo intocable, que solo los expertos pueden hacerlo.

Por otra parte, las nuevas tecnologías aplicadas en las instituciones deben acompañarse de cambios importantes en la organización y desarrollo del trabajo docente dentro del aula y a nivel institucional, entre las cuales se plantean las siguientes:

- Mayor financiamiento acorde a los objetivos claramente fijados.
- Infraestructura tecnológica que responda a las necesidades e intereses del proyecto escolar que conlleva planes y programas de acción.
- Avanzar en la formación del personal docente y personal de apoyo.
- Capacitar y actualizar al equipo directivo.

La aplicación de computadoras dentro de la enseñanza - aprendizaje y con la ayuda de conexión a internet trae diversas ventajas como son:

- Facilita el acceso a la información "instantánea", se puede conectar con diferentes partes del mundo sobre cualquier tema, lo que representa un atractivo para la tarea educativa.
- Ofrece la posibilidad de educar a distancia, se puede llegar a lugares donde de otra manera no podríamos hacerlo.

- Posibilita interactuar la información con otros usuarios o con otras instituciones.

El Programa Nacional de Educación de nuestro país al igual que el resto del mundo pretende alcanzar y cumplir con sus retos planteándose un solo objetivo que es: Desarrollar y expandir el uso de las tecnologías de información y comunicación para la educación básica e impulsar la producción, distribución y fomento del uso eficaz en el aula y en la escuela de materiales educativos audiovisuales e informáticos, actualiza-dos y congruentes con el currículo (Pronap, 1998:146).

2. La computadora como herramienta de trabajo

Teniendo en cuenta los avances tecnológicos y científicos de nuestra sociedad actual, la computadora es una herramienta para el aprendizaje facilitando a los estudiantes el proceso de enseñanza generando por sí mismos el proceso de aprendizaje, ya que las computadoras dentro de las aulas permiten la retroalimentación, verificando información, ampliándola, corrigiendo errores, incluso aprovechamiento el aspecto lúdico en su aplicación.

En educación, la computadora no puede reemplazar al maestro, es solo una herramienta más a su servicio. Los equipos de cómputo se han convertido en un recurso básico para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, de ahí la importancia de que los docentes vislumbren en la aplicación del software, como un camino más para actualizarse y mejorar su práctica profesional.

Los profesores de este milenio debemos convertirnos en Asesores Informáticos Educativos, es decir, necesitamos interpretar nuestra realidad educativa en los términos actuales para hacer frente a los avances de la ciencia y la tecnología. Es prudente mencionar que todo individuo está en constante interacción con la tecnología, los trámites cotidianos se hacen por este medio, muchas escuelas han sido equipadas con equipo, pero aún así existen ciertas poblaciones a las que no les llega ayuda para adecuarse de tecnología.

Actualmente, muchos programas gubernamentales apoyan la dotación y uso de computadoras en las escuelas de educación básica. Esta tecnología, como cualquier otra, por sí sola no genera aprendizaje en sí, es necesaria la acción reflexiva del alumno y la intervención pedagógica del docente. La ventaja es que sus múltiples aplicaciones

pueden facilitar las acciones relacionadas con los textos y la información; además de posibilitar la investigación, la creatividad y el auto aprendizaje en forma dinámica.

Hay que considerar que los niños y jóvenes están viviendo una nueva era de tal forma que demuestran mucha disposición para aprovechar y descubrir multiplicidad de funciones en la computadora, los adultos en lugar de rechazar este recurso buscamos la forma de alejarnos de él, acerquémonos a los jóvenes para aprender de ellos pero en la escuela es necesario que cuenten con el acompañamiento del maestro pero a la vez permitirles trabajar con libertad para dar paso a la creatividad. El papel del maestro no decrece con esta tecnología, por lo contrario, su intervención para el desarrollo de situaciones de aprendizaje es determinante su actuación.

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

En otros países al igual que en el nuestro se han realizado e investigado formas sobre protección de menores y las TIC, se han tratado diversos riesgos a los cuales deben hacer frente tanto niños como adolescentes en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, teniendo en cuenta la gran cantidad y diversidad de plataformas de comunicación (Internet, Chats, SMS, MMS,) y la constatación del hecho que el menor además de ser la víctima se ha convertido en los últimos años en el agresor.

Por tanto, en cada gobierno debe existir una actividad legislativa, pero también una actividad educativa y preventiva así como una participación de las entidades económicas que operen en Internet. Por lo que se ha concluido que:

1. La legislación de un Estado debe concretar las conductas delictivas, pero es necesario una armonización internacional de las legislaciones para que los mismos comportamientos sean calificados como delito facilitando así su persecución a través de mecanismos de cooperación policial y judicial.
2. Los proveedores de servicios en Internet deben cooperar y colaborar en la persecución de estas conductas. Por ello, se cree conveniente la instauración de medidas técnicas de conservación de los datos de navegación.
3. Se debe insistir, una vez más, en acciones preventivas y formativas dirigidas a los menores, a los padres y a los educadores.

4. Tanto el sector público como el privado deben trabajar para garantizar un uso seguro de las TIC para los menores.

Sobre la protección de los adolescentes ante las pantallas tenemos un ejemplo tomado en Madrid y se ve manifestado en la (II Jornada sobre Protección de menores y las TIC, 2007), el fruto de su experiencia a lo largo de más de una década en la defensa de los derechos de los menores, el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid ha propuesto la creación de la figura del agente encubierto y de juzgados especializados, y ha subrayado la necesidad de elaborar un perfil del pederasta.

Como en la actualidad se sigue integrando las nuevas tecnologías en nuestro diario vivir y para buscar la manera de proteger a nuestros niños y adolescentes podemos concluir que:

- ✓ La utilización de las TIC plantea retos importantes al derecho actual que se encuentra limitado por la territorialidad en su aplicación y por su lenta reacción a los dilemas que se van planteando. Por lo que, temas como la protección del menor en este contexto tienen escasa regulación y las iniciativas a veces no revisten la suficiente madurez para ser efectivas.
- ✓ Se subraya la importancia de la existencia de proyectos como el de la gestión de la identidad digital y el de la creación de círculos de confianza que permitiría la creación de barrios virtuales seguros.
- ✓ Las administraciones públicas en el marco de sus competencias deben actuar para luchar contra los riesgos que se plantean, así como promover todas las iniciativas legislativas que consideren oportunas.
- ✓ Se destaca la importancia de aplicar el sentido común que debe trasladarse del mundo real al virtual y también lo esencial de mantener un diálogo con los niños y adolescentes.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Las nuevas tecnologías están asociadas a la innovación, no es nada nuevo. Por principio cualquier nueva tecnología persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, y por ende de las funciones que estas realizaban. Sin embargo esto no debe de entenderse como que las nuevas tecnologías vienen a superar a sus predecesoras, más bien las completan, y en algunos casos las potencian y revitalizan. (Mgs. BARBARA GONZALEZ G. Cuenca 2010.)

La afluencia de las TIC´s al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesor que enseña y el alumno que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el profesor, no es suficiente. Se ha producido un gran cambio en la educación. Las TIC favorecen la formación continua permitiendo la aparición de entornos virtuales de aprendizaje, libres de las restricciones del tiempo y del espacio que exige la enseñanza presencial.

Los educadores debemos preparar a nuestros estudiantes para vivir en la Sociedad de la Información, en la Sociedad del Conocimiento. Para ello, debemos potenciar desde los primeros años las habilidades necesarias para que los niños, niñas e incluso los adolescentes aprovechen al máximo las posibilidades de las TIC.

La incorporación de las TIC a la enseñanza implica hablar de equipamiento e infraestructuras en cada uno de nuestros establecimientos, efectivamente, los centros educativos, ya sea para educar sobre TIC o para educar con TIC, necesitan estar dotados de computadoras y tener conexión a Internet.

Una educación no condicionada por el tiempo y el espacio que posibilita el aprendizaje en horario extraescolar y fuera de la escuela a través de métodos colaborativos o en su caso, individuales, exige una redefinición, un nuevo rol de los protagonistas, los profesores y los alumnos. Manifiesta Bárbara González G. (Cuenca 2010).

Rol del docente

Algunos piensan que el introducir las nuevas tecnologías en la educación éstas desplazan a los docentes, pero es todo lo contrario podemos ver que la utilización de las TIC depende principalmente de la actitud del profesor hacia las mismas, su creatividad, su conocimiento y formación tecnológica y pedagógica, por lo tanto, el papel del profesor no pierde su importancia sino que más bien se vuelve imprescindible.

Por tal motivo, los docentes debemos formarnos continuamente para poder enfrentarnos a las repercusiones educativas de las innovaciones tecnológicas, nuestra labor primordial se vuelve más profesional, exigente y creativo. Debemos crear un ambiente favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y confianza, actuando como gestores del conocimiento y orientando el aprendizaje de forma global e individual dentro del grupo clase.

Para tener claro que las TIC se han incorporado en la enseñanza y facilitan un cambio en la educación, hay que resaltar la importancia de los maestros de incorporar las TIC en la educación, preparando nuestras clases y trabajos del aula utilizando métodos y recursos tecnológicos.

Todos los niveles del sistema educativo deben asumir la responsabilidad de potenciar el uso y desarrollo de materiales y entornos tecnológicos de formación de calidad que permitan garantizar la competencia personal y profesional de sus usuarios, al mismo tiempo su capacidad de aprendizaje y formación, lo que les permite adaptarse a una sociedad cambiante y formar parte activa y efectiva de la misma.

Para la práctica docente en este nuevo contexto social y educativo que se desarrolla en torno a las TIC, antes de avanzar con las tareas tecnológicas hay que destacar algunos aspectos importantes como son:

- La comunicación
- Las estrategias metodológicas
- La función informadora
- Su entorno laboral y profesional

Todo maestro de educación tecnológica debe volverse facilitador del aprendizaje tanto en aulas virtuales y entornos tecnológicos y centrarse más en el aprendizaje, siendo facilitadores de procesos, proveedor de recursos y buscadores de información. Ser formadores de alumnos críticos, de pensamientos creativos dentro de un entorno de aprendizaje colaborativo, capaces de decidir y conseguir por sí mismos sus objetivos personales, académicos y profesionales.

La formación permanente de los profesores en cuanto a tecnología es fundamental ya que así garantiza una perfecta adecuación al entorno educativo en donde desarrollará su labor docente. Debido al rápido y constante avance de la tecnología, bebemos tener en cuenta que es indispensable un buen conocimiento sobre el uso de algunas herramientas de software, pero ello no asegura que serán capaces de usar las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto dependerá si pueden encajar los medios actuales en sus prácticas y creencias sobre los métodos de enseñanza.

La formación del profesorado que deberá ejercer sus funciones en el tercer milenio, debe suponer un claro punto de inflexión entre loa avances de la sociedad del conocimiento y las necesidades de los alumnos para su incorporación al contexto en el que deberán desarrollar su vida personal y profesional. (Adell y Gisbert, 1997).

Contribución de las TIC a la educación

Actualmente contamos con medios suficientes y apropiados para diseñar, aplicar, desarrollar y procesar cualquier proyecto de formación pedagógica que sea necesario, por lo que debemos encaminarnos a las aportaciones que tan variada y valiosa tecnología es capaz de hacer al mundo educativo. Se entiende como motor principal para el desarrollo educativo de los últimos años se debe al campo de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), principalmente el internet que nos abre una ventana hacia cualquier parte del mundo y responde a las necesidades de la evolución actual.

Todos contribuimos notablemente en el mejoramiento de estos servicios y relaciones establecidas en el marco educativo, tanto docentes como discentes hemos encontrado al internet como un excelente aliado que nos ha facilitado un notable enriquecimiento documental, por lo tanto los docentes hemos mejorado en cuanto a los recursos y servicios que ofrecemos a nuestros estudiantes, esto se debe a que la información presentada por el maestro no se basa solo en documentos sino viene incluida imágenes y otro tipo de medios como por ejemplo virtualizaciones y modelos de fácilmente se puede descargar en la red. Esta aplicación de la técnica como recurso, tiene otro campo de sumo interés en el ámbito educativo y es el que aporta el concepto de TIC.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia y de manera especial los padres cumplen un papel indispensable ante el consumo de los niños y adolescentes ante las pantallas.

En el ámbito familiar, al reconocer la ventaja tecnológica que tiene la juventud, sobre los adultos, se abre un nuevo espacio de participación en la familia. Así las TIC, lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar y no un motivo de disputa.

El uso de las TIC por los niños y los adolescentes de las Instituciones investigadas indica los posibles problemas que puede causar el uso inadecuado de las mismas.

Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden afectar su desarrollo personal y social. Los medios de comunicación son los primeros en ponderar estos casos que, aunque existen, no se pueden generalizar y por ello se necesita ayuda especializada.

Algunos consejos que nos plantean en (Educastur, 2007):

1. Los adultos deben enseñar a los menores a aprovechar las posibilidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías haciendo un buen uso de ellas.
2. Acordar un código familiar de uso de las TIC
3. Las familias deben participar con sus hijos e hijas en todas las actividades que se generan a partir de estos medios.
4. Seleccionar los contenidos más adecuados y limitar el tiempo que los más pequeños dedican a esta forma de ocio.
5. Formar un espíritu crítico ante los contenidos presentados por estos medios.
6. Las familias deben procurar formarse en el uso de las TICs.
7. Participar de forma activa y crítica, junto a sus hijos e hijas, en las actividades derivadas del uso de estas nuevas tecnologías mostrando una actitud de respeto y diálogo.
8. Conviene mantener un estrecho contacto con el profesorado para abordar de forma colaborativa la utilización que sus hijos hacen de las tecnologías de la información y la comunicación

Conocer es uso de las TIC es una experiencia a la que se enfrentan todos los miembros de las familias y que repercute en las relaciones familiares y en el papel que cada uno desempeña. Todos los hogares y las instituciones educativas se configuran como los espacios preferentes para la adquisición de pautas y criterios sobre el uso de las TIC.

La indiscutible presencia y la importancia del internet en la vida de los niños, adolescentes y la familia hacen necesaria la formación en la ventajas y oportunidades que brindan las TIC para un mejor desarrollo educativos de los mismos, por ello le necesidad de investigar sobre el uso que los menores hacen de estas herramientas y traslada ese conocimiento distintivo al ámbito de la formación y la divulgación de la sociedad.

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

El Ministerio de Telecomunicaciones y la sociedad de la Informática del Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, (Educación, 2011) vienen trabajando conjuntamente en el Proyecto de Generaciones Interactivas, han realizado varias investigaciones en diferentes establecimientos, durante el mes de mayo ha formado a un sinnúmero de niños y adolescentes sobre el uso responsable y positivo de las redes sociales.

La indiscutible presencia e importancia de Internet en la vida de los menores y las familias hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo de los niños y adolescentes. Telefónica, a través del Foro Generaciones Interactivas y su investigación, analiza el uso que los menores hacen de estas herramientas y traslada ese conocimiento distintivo al ámbito de la formación y la divulgación en la sociedad.

Como ya hemos venido hablando anteriormente el tema de las tecnologías de la información en la educación, se dice que las TIC cumplirán un papel fundamental para desarrollar el alfabetismo, las TIC son herramientas facilitadoras para este proceso de alfabetización y sobre todo el rol que éstas deben cumplir para mejorar el aprendizaje, facilitando el acceso a la alfabetización, la creación de contenidos, desarrollo profesional de docentes y la creación de una cultura de aprendizaje.

El complejo mundo actual, poder leer, escribir y calcular ya no es suficiente. Los desarrollos tecnológicos han cambiado también la definición de qué es una persona alfabeta. A medida que aumenta el uso de las TIC, se hace cada vez más importante para las personas contar con las habilidades que se requieren para utilizar efectiva y productivamente esa tecnología. Más allá de las habilidades tradicionales de lectura y escritura, otras, tales como recuperación y gestión de información, así como el pensamiento crítico y la solución de problemas son cada vez más necesarias y deben ser cultivadas por los sistemas educativos (R., 2005)

Para que los niños, adolescentes e incluso los adultos puedan hacer uso de las pantallas es necesario que tengan los conocimientos necesarios. Con las nuevas tecnologías de hoy que han generalizado en el uso de las redes y una globalización de la información debemos plantearnos a conseguir grandes metas en la educación del próximo milenio, el favorecer que los datos, la información y el conocimiento constituyan una base sólida para

los procesos reflexivos y los procesos de toma de decisiones con el fin de mejorar la calidad de todos los aspectos de la vida.

Las TIC´s para este próximo milenio tienen grandes desafíos lo que lo constituirá el desarrollo de cualificaciones y competencias para hacer un uso efectivo de la información.

El ámbito educativo, como "ente socializador" deberá adaptarse a las demandas formativo – culturales, que cada época por una serie de circunstancias tecnológicas, en este caso se presenten. Tal como la extremada urgencia de entender educativamente el incremento cada vez mayor del denominado "analfabetismo tecnológico" pues, éste podrá ser motivo de desigualdades sociales, dadas por las limitaciones que implica no tener un dominio o conocimiento adecuado de las TIC´s en la búsqueda de empleo, desenvolvimiento en el medio y en definitiva limitaciones para integrarse a la nueva sociedad tecnológica.

La importancia de la alfabetización ante las TIC´s es indispensable, ya que son herramientas que facilitan y mejoren el aprendizaje, facilitando el acceso a la alfabetización, facilitando el desarrollo personal y profesional, la creación de nuevos contenidos y la creación de una cultura de aprendizaje.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación:

Para el desarrollo del presente trabajo lo primero que se realizó fue seleccionar las Instituciones Educativas que nos colaboren, las mismas que son la Escuela Fiscal Mixta "Comuna San Sebastián", de la comunidad de Zhotor, perteneciente al cantón Sígsig, provincia del Azuay, en donde se trabajo con estudiantes del Quinto Año de Educación Básica, otra de las Instituciones es la Unidad Educativa "Luis Cordero Dávila" del cantón Gualaceo, provincia del Azuay, aquí nos colaboraron los estudiantes del Noveno Año de Básica; el colegio "Miguel Malo González" perteneciente al cantón Gualaceo de la provincia del Azuay nos colaboró con los educandos del Primer Año de Bachillerato. Luego de la ubicación de cada uno de los establecimientos se realizó una pequeña entrevista con cada uno de los directivos del establecimiento dando a conocer el objetivo de nuestro trabajo de Investigación, mediante el cual se obtuvo respuestas favorables

para el desarrollo del mismo y se fijó las fechas para aplicar las respectivas encuestas a los estudiantes de los planteles educativos.

La revisión bibliográfica fue tomada desde diferentes fuentes, lo que me permitió obtener información amplia para desarrollar el marco teórico, con respecto al análisis e interpretación de resultados de las encuestas se realizó de acuerdo a las sugerencias de los facilitadores de la UTPL, con el propósito de conocer nuestras Generaciones Interactivas mediante el estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas y por último se redactó el informe final de la investigación.

4.2. Participantes de la investigación.

Con la autorización de los facilitadores de la UTPL para el desarrollo de la respectiva investigación se buscó dialogar con los directivos de los establecimientos, en donde se recibió el apoyo y se procedió a realizar las respectivas encuestas a los estudiantes, los mismos que fueron 16 estudiantes del Quinto Año, 21 adolescentes pertenecían al noveno año y 13 de primero de bachillerato.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

4.3.1 Técnicas: Las técnicas son procedimientos concretos y operativos que se utilizan para seguir los pasos del método carácter operativo, herramientas. La técnica que se utilizó para el desarrollo de la investigación fue la encuesta personal.

4.3.2. Instrumentos: Los instrumentos de investigación se refieren a los medios naturales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la respectiva investigación. Los instrumentos que nos sirvieron para la práctica de la encuesta fue:

- Cuestionario para niños de 6 a 9 años (FORO GENERACIONES)
- cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años. (FOROS GENERACIONES)
- Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM)

4.4. Recursos.

Los recursos dentro de una investigación se refieren al “con qué” y “cuánto” dentro del trabajo de investigación a desarrollar. Se refiere también a la magnitud de los

aportes y beneficios de la investigación en comparación con la inversión que se requiere.

4.4.1. Humanos: Los recursos humanos trata del tipo y número de participantes en la investigación, ya sea por nivel de cualidades y de ubicación. Para nuestro trabajo investigativo se contó con la participación de niños, jóvenes**,** directores de los establecimientos educativos que son: la escuela "Comuna San Sebastián" con los niños/as de Quinto Año de Educación Básica; la Unidad Educativa "Luis Cordero" con los jóvenes de Noveno Año de Básica y el colegio "Miguel Malo" con los estudiantes de Primero de Bachillerato y la encuestadora.

4.4.2. Institucionales: Los recursos Institucionales hacen referencia a cada una de las Instituciones que participan o forman parte activa en el proceso de investigación, sean de manera directa o indirecta. Para desarrollar con éxito nuestra investigación se contó con la colaboración y el apoyo de las siguientes Instituciones:

- La escuela "Comuna San Sebastián"
- La Unidad Educativa "Luis Cordero"
- El colegio "Miguel Malo González", y
- La Universidad Técnica Particular de Loja.

4.4.3. Materiales: Dentro de los recursos materiales corresponde enlistar cada uno de los que se requerirá para el desarrollo del trabajo de investigación, con una descripción detallada de los mismos; con respecto al presente trabajo se utilizó:

- Hojas de encuestas
- Esferográficos
- Cámara digital
- Computadora
- Textos
- Guía entregada por la UTPL

4.4.4. Económicos: Corresponde a las fuentes de financiamiento, lo que implica las posibles vías para la obtención del dinero que se requiere para cubrir los gastos de la investigación. En el presente trabajo se desarrolló con fondos propios de la investigadora.

4.5. Procedimientos.

La respectiva investigación que se desarrollo en tres instituciones educativas como son: la escuela “Comuna San Sebastián” la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo”, y como primer paso se procedió a entregar la solicitud a los directivos de cada Institución quienes recibieron y aceptaron la petición con amabilidad y simpatía.
Para realizar la respectiva recolección de datos se procedió a darles un tiempo limitado a los encuestados para que respondan cada una de las inquietudes presentes en los cuestionarios, se fue desarrollando conjuntamente, encuestados y encuestadora, en las horas establecidas por la autoridad del establecimiento.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

CUESTIONARIO 1. GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD (2DO – 5TO DE EGB).

5.1. CARACTERIZACION SOCIODEMOGRAFICA

Dentro de las caracterizaciones sociodemográficas lo que analizaremos en este apartado son las características de cada uno de los hogares que forman parte de nuestra investigación sobre las Generaciones Interactivas en Gualaceo y Sígsig, a más de los investigados nos referimos a toda una población ecuatoriana, para saber en qué condiciones viven, quienes forman parte de sus convivencias. Con esta investigación también veremos el grado de equipamiento que poseen las viviendas, los factores que afectan a que las familias se hayan desintegrado si fuese el caso, también confirmaremos el grado de penetración de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

P1 ¿A qué curso vas?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
5to de Básica	16	100
TOTAL	16	100

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Esta encuesta fue aplicada a los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela “Comuna san Sebastián”, de la comunidad de Zhotor, perteneciente a la parroquia Sígsig, cantón Sígsig, as así que obtenemos un 1005 en este año de básica. Las opciones de 1° a 3° de primaria marcan un porcentaje del 0%.

P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
8 años	1	6,25
9 años o más	15	93,75
TOTAL	16	100

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

La edad de los investigados en el 93,75% es de nueve años o más y apenas el 6,25% es de ocho años. Esta edad es la característica del quinto año de básica de la mayoría de la población escolar.

P3 Sexo.		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Masculino	7	43,75
Femenino	9	56,25
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Luego de haber buscado la comunidad y la Institución previa para realizar la respectiva investigación se contó con la colaboración de un 56,25% de sexo femenino y un 43,75% masculino. La colaboración de los estudiantes tanto de género masculina como femenino nos servirá de mucho para poder realizar nuestra respectiva investigación sobre el consumo de las tecnologías a nivel general en nuestro cantón.

P4 ¿Qué personas viven contigo? Sin contarte a ti mismo.		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Padre	14	30,43
Madre	13	28,26
Un hermano o hermana	3	6,52
2 herm	4	8,69
3 herm	2	4,34
4 herm	3	6,52
5 herm	2	4,34
Mi abuelo/la	4	8,69
Otras personas	1	2,17

TOTAL	**46**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

En esta pregunta los datos obtenidos nos dan un porcentaje del 30,43% que viven con el padre, el 28,26% con sus madres. Esto se debe a que en la comunidad investigada los hogares son estables, hay poca migración, las madres se dedican a los quehaceres domésticos, a la agricultura y la elaboración de sombreros de paja toquilla. Con un mismo porcentaje del 8,69% afirman que viven con dos hermanos, o con su abuelo/a; el 6,52% se hace evidente en que viven con un hermano y en otros con este mismo porcentaje que viven con cuatro hermanos; con un 4,34% nos hacen conocer que viven con tres hermanos y otros mencionan que viven con cinco hermanos; y por último con un 2,17% nos manifiestan que viven con otras personas. Estos últimos resultados nos demuestran que los hogares investigados cuentan con gran número de miembros en cada casa, también el nivel de aquellos que viven sin sus padres u otras personas es muy bajo, así confirmamos nuevamente que en esta comunidad cada vivienda está unida no existe migración.

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Irme a mi habitación	1	6,25
Navegar	3	18,75
Leer, estudiar	1	6,25
Hablar con mi familia	11	68,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Hablar con mi familia, es la opción que alcanza un alto porcentaje en esta pregunta con un 68,75%, esto se debería a que la comunidad carece del servicio de internet y en los hogares no existen computadoras, es por ello que aprovechan el tiempo dialogando con la familia, en contraste con apenas el 18,75% de los encuestados que manifiestan que se dedican a navegar, y con un mismo y en menor porcentaje del 6,25% unos estudiantes se dedican a estudiar y leer, mientras que otros prefieren retirarse a su habitación. Con estos resultados afirmamos que, del grupo de encuestados son pocos quienes se dedican a leer o estudiar en sus hogares, poniendo así en un bajo nivel a los estudios.

P6 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	11	68,75
Si	5	31,25
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Con los resultados observados claramente en la tabla, nos damos cuenta de que en la comunidad investigada existe un 68,755 que no cuentan con computadoras, no obstante contamos con un 31,25% que posee computadoras en sus hogares, como manifiesto dentro del marco teórico hoy en día es indispensable el conocimiento y uso de los ordenadores para adaptarnos tanto maestros como estudiantes a las nuevas demandas de la educación actual. Se toma mucho en cuenta también que en la comunidad de Zhotor, en nuestra provincia y en todo nuestro ecuador al ordenador se le conoce como computadoras.

P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	1	20
Habitación de un hermano	3	60
Es portátil	1	20
TOTAL	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Basándonos en este ítem los pocos niños que tiene y utilizan sus computadoras lo tienen ubicado en la habitación de un hermano con el 60%, con un mismo porcentaje del 20% mencionan tener en sus propias habitaciones y quienes dicen contar con un computador portátil. Por lo que se sugiere que se capacite en esta área de conocimiento y manejo de las computadoras con los estudiantes del quinto año, para que en un futuro puedan adaptarse a una sociedad actual encajada de tecnología. Los estudiantes investigados son del quinto año por esta razón se aprecia claramente que los que cuentan con computadoras en casa en su gran mayoría lo tienen ubicado en el cuarto de un hermano y para su uso lo harían frente a ellos. Es así que con este resultado mencionamos que en las áreas rurales el incremento de la tecnología es muy bajo, por su bajo nivel económico.

P8. ¿Hay conexión a internet en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	4	80
Si	1	20
TOTAL	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Contar con un computador en casa es una razón obvia para acceder a internet, por lo cual obtenemos un 80% que no goza con conexión de internet en sus hogares y un 20% si cuenta con esta conexión. Con este resultado confirmamos lo expuesto dentro de las caracterizaciones sociodemográficas dentro del ámbito escolar, que manifiesta que la educación multicultural homogénea pretende evitar que las diferencias sociales, culturales, de capacidades o por razones de sexo devengan desigualdades para los individuos, pues ellos les ocasionarían una seria desventaja para su futuro profesional.

P11. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e- mail)?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
En un ciber café	2	50
En casa de un amigo	2	50
TOTAL	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela “Comuna San Sebastián”

Los estudiantes investigados dentro de este grupo y aquellos que utilizan el internet lo suelen hacer un 50% dentro de un ciber café y el otro 50% pueden acceder a esta

conexión dentro de la casa de algún amigo. Estos resultados se obtienen como ya habíamos dicho anteriormente por que los hogares investigados no cuentan con los recursos suficientes para obtener Internet en sus propias viviendas, es por ello que optan por dirigirse a otros lugares y hacer uso del Internet, es aquí donde las autoridades respectivas deben trabajar y tratar de ofrecer este servicio a todos los hogares ecuatorianos a bajo costo y así todos podríamos disfrutar de este servicio.

P12. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar……		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Solo	1	33,33
Con amigos/as	1	33,33
Con mi padre	1	33,33
TOTAL	**3**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Cada uno de los colaboradores en esta investigación de las nuevas tecnologías, cuando hacen uso del internet manifiesta estar solos, con sus padres y amigos en un 33,33%; cada ítem, como sabemos la influencia de conectarse a estas redes puede tener sus pro y contras y los docentes al igual que los padres de familia debemos conocer cuando los chicos acceden a estas redes con quien lo suelen hacer, tomando en cuenta la influencia que causa en su formación.

P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	3	18,75
Si, el mío	6	37,5
Sí, el de otras personas	7	43,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Dentro de esta inquietud sobre el uso de teléfono móvil se tiene un resultado de 43,75% que hacen uso de este teléfono móvil pero pedido a otras personas; los que utilizan un móvil propio son el 37,5% y un 18,75% nunca han hecho uso de ningún teléfono móvil. Con esta muestra clarificamos que en esta comunidad si cuentan y tiene un gran conocimiento sobre el uso del teléfono móvil, por lo que ésta tecnología se ha incrustado

a nivel nacional, aunque en la gran mayoría se puede observar que utilizan el de otras personas.

P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Fué un regalo	4	30,76
Me lo dieron mis padres	9	69,23
TOTAL	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: cuestionario 1 aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Con el conocimiento de que la gran mayoría cuentan con teléfono móvil propio expresan que lo consiguieron por medio de sus propios padres son el 69,23%; mediante regalo dado por otras personas un 30,76%. Con esta investigación afirmamos el cambio acelerado que vemos hoy en día como manifiesto anteriormente que, el Ecuador a puesto énfasis en lo que respecta a la educación, proponiendo metas de superación y progreso y esto lo lograremos incrustando el uso de la nueva tecnología en cada uno de los hogares de nuestro entorno.

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

En referencia a las redes sociales y pantallas nuestra investigación se basa a los cambios presentes en este nuevo milenio, al uso y pertinencia de cada una de las tecnologías que van adiestrándose ante nuestros pobladores. En síntesis lo que pretendemos es conocer el grado de uso de las nuevas tecnologías por parte de los niños y adolescentes que colaboraron con nuestra investigación.

P9. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	14	87,5
Si	2	12,5
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Si nos remontamos a tiempos pasados, recordaremos que no existía manejo de ninguna clase de tecnología en nuestro medio, mucho peor en las áreas rurales y gracias al resultado obtenido sobre el uso de internet en todos los encuestados es de un 87,5% que

no hacen uso de esta tecnología, sin embargo, obtenemos un 12,5% que si se conecta al internet sea este dentro de sus hogares o fuera de ellos. Con estas afirmaciones destacamos lo manifestado en la investigación científica; los medios audiovisuales que hoy en día se nos presentan en nuestra sociedad han marcado cambios repentinos, ahora podemos acceder a toda clase de información desde cualquier parte del mundo, por lo tanto, se ha visto la necesidad de modificar los métodos de aprendizaje, de comunicación y relación personal, se ha notado también un cambio tanto en la actitud como en la mentalidad de los niños y adolescentes de hoy.

P10. ¿Para qué sueles utilizar internet?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Pag Web	1	33,33
Descargas	1	33,33
Chatear	1	33,33
TOTAL	**3**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Como lo manifiesta el autor Muñoz, "Las nuevas tecnologías audiovisuales han modificado notablemente los métodos de aprendizaje, de comunicación y de relación personal." Esto se debe al uso de las nuevas tecnologías, como se puede observar claramente en la tabla en donde se tiene un porcentaje del 33,33% de que los niños usan internet para visitar páginas web, para descargar música, y para chatear o usar messenger, lo que nos da un total de 99,99%. Por lo que se confirma que las nuevas tecnologías han influido directamente en nuestra sociedad.

P19. Si juegas con videojuegos o juegos de ordenador. ¿Cuál de ellos tienes?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
PlayStation2	1	11,11
PlayStation 3	1	11,11
Nintendo DS	1	11,11
Ninguna de las anteriores	6	66,66
TOTAL	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Con respecto al uso y propiedad de videojuegos o juegos de ordenador se obtuvo un porcentaje de 66,66% que mencionan no tener ninguno de estos juegos, con el mismo

porcentaje del 11,11%, nos confirman que poseen Play Station 2, Play Station 3 y Nintendo DS. Con estos resultados aseveramos que las computadoras y los video juegos no están difundidos en la comunidad por lo que es limitado el uso del computador, mientras tanto que a nivel nacional en las poblaciones urbanas desde los más pequeños hasta los adultos hacen uso de ellos día a día, ya sea para entretenimiento o para sus labores o investigaciones escolares.

P22. ¿Dónde están ubicados los televisores de tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Mi habitación	7	23,33
La habitación de un hermano	6	20
El salón o cuarto de estar	4	13,33
La habitación de mis padres	12	40
En la cocina	1	3,33
TOTAL	**30**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Como queda demostrado según los resultados obtenidos en la presente investigación, en todos los hogares de la comunidad de Zhotor poseen televisores, los mismos que están ubicados en diversas partes de la vivienda, siendo la mayoría de estos espacios la habitación de los padres con un 40%, otro porcentaje que equivale al 23,33% afirman que lo tienen en su habitación, en las habitaciones de los hermanos se obtuvo el 20%, de los domicilios que cuentan con salón o cuarto de estar ocupan un cuarto lugar con el 13,33% y el 3,33% restante lo ubica en la cocina. Estos resultados obtenidos nos permiten relacionarlos con las investigaciones a nivel nacional, en donde se manifiesta que lo que más les gustan mirar en las pantallas de televisión, tanto hombres como mujeres son: películas, deportes, dibujos animados, noticias, concursos.

P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Cuando necesito algo pido y me dan	2	12,5
En cumpleaños, fiestas, Navidad	2	12,5
Hago algún trabajo en casa	2	12,5
Hago algún trabajo fuera de casa	3	18,75

No me dan dinero	7	43,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Al encontrarse la comunidad investigada en un área rural, las familias son de escasos recursos económicos por lo que se obtuvo un 43,75% de los niños que no reciben dinero, y un porcentaje del 18,75% que buscan dinero realizando trabajos fuera de casa, y con un mismo porcentaje del 12,5% dicen pedir y fácilmente les dan, otros que consiguen en fiestas o cumpleaños y también los que mencionan hacer un trabajo en casa y así consiguen su dinero. Estos datos comprueban que al conseguir algo de dinero los niños pueden acceder fácilmente a cualquier centro tecnológico y conectarse ante las nuevas tecnologías, estas nuevas tecnologías que amplían en los niños y adolescentes grandes peligros que deben enfrentar en su uso. Los riesgos y oportunidades están referidos a las causas de contenidos, contacto y conducta de estas nuevas tecnologías.

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Tengo más dinero del que necesito	1	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	25
Tengo menos dinero del que necesito	11	68,75
TOTAL	**16**	**100**

Claramente podemos observar en esta tabla que un 68,75% tienen menos dinero del que lo necesitan, ya que las personas de esta comunidad pertenecen a un bajo nivel económico, en donde tratan de sobrevivir el día a día, o cuentan con lo básico para su subsistencia familiar, notamos también que un 25% tienen dinero suficiente para sus necesidades y sólo el 6,25% dicen tener más dinero del que lo necesitan. Con este análisis nos damos en cuenta que hay lugares en donde sería difícil el acceder o tener

conexión ante las nuevas pantallas que se nos ofrecen en nuestra sociedad actual, es por ello que el actualizarse sobre el uso de ellas es indispensable en todos los establecimientos educativos y así ofrecer este servicio y conocimiento a nivel nacional.

P27. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Internet	1	6,25
Televisión	4	25
No lo sé	11	68,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

En cuanto al interés de poseer un televisor o el internet un 68,75% no sabe a ciencia cierta cuál de estas dos tecnologías preferir, pero optan en un 25% que preferirían la televisión, y quienes optan por el Internet marcan un 6,25%. Por lo que confirmamos lo expuesto dentro del marco teórico de que está claro que la televisión en nuestra sociedad permite la adquisición de información y nuevos modelos de comportamiento. El consumo televisivo puede ser reducido por las relaciones familiares, por el rendimiento escolar y los estatus socioeconómicos.

P28. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Internet	1	6,25
Teléfono móvil	1	6,25
No lo sé	14	87,5
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Con respecto a esta inquietud de preferencia tanto del internet como un teléfono móvil, los encuestados, 87,5% no saben cual escoger, esto debido a que en nuestro país sigue un bajo nivel tecnológico en las áreas rurales, muchos de estos lugares carecen de estos servicios, de los pocos que tienen conocimiento o acceso a la nueva tecnología eligen el internet y el teléfono móvil siendo un 6,25%.

P29. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?

Opción	Frecuencia	%
Videojuegos	7	43,75
Televisión	2	12,5
No lo sé	7	43,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Dentro de los resultados de esta tabla podemos ver una preferencia del 43,75% por los videojuegos y con este mismo porcentaje no saben por cual elegir, lo que nos ayuda a concluir que los videojuegos son un instrumento adecuado para conseguir mejorar o reeducar determinados aspectos de las personas como lo manifiesta el autor Felix Etseberría. Tenemos un 12,5% que prefiere la televisión, esto porque ya se notó claramente que todos los hogares que son parte de nuestra investigación cuentan con un a tele en sus viviendas. La falta de convivencia y conocimiento con estas pantallas en cada uno de los niños y niñas puede ser la causa para que no tengan claro cuál de estas pantallas sea su preferencia.

P30. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Teléfono móvil	1	6,25
Televisión	11	68,75
No lo sé	4	25
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

En esta pregunta el resultado es claro la mayoría de los estudiantes 68,75% elegirían la televisión, esto se debe a que en todos los hogares ecuatorianos tanto rurales como urbanos poseen televisores, el 25% no lo sabe si quedarse con el teléfono móvil o la televisión y para inclinarse por el teléfono móvil el porcentaje es bajo de 6,25%. Con ello aclaramos sobre lo investigado dentro del marco teórico de que el uso de teléfono móvil en las áreas rurales es bajo, debido a que en estos lugares sus habitantes dedican la mayoría de su tiempo a trabajos en el campo sin importar la edad ni sexo, dejando en un segundo plano lo que se refiere al uso de cualesquier pantalla tecnológica.

P31. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Teléfono móvil		
Videojuegos	8	50
No lo sé	8	50
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

En lo que respecta a la selección entre un teléfono móvil y videojuegos tenemos un 50% en la opción por los videojuegos y los otros 50% en que no tienen claro cuál de ellos escoger. Interpretando así nuevamente que el conocimiento y uso de los videojuegos tiene gran acogida en esta zona investigada. Esto puede ser debido a que los videojuegos son pantallas que ya se han penetrado en nuestra sociedad desde hace varios años y su conocimiento y uso es común en todos los hogares, también por su fácil conexión y uso ante otro aparato que poseen estos hogares.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDICIÓN FAMILIAR

5.4. REDES SOCIALES Y MEDICIÓN ESCOLAR

En este apartado veremos las pautas de consumos de cada uno de los hogares investigados, su equipamiento, tomaremos en cuenta sobre aquellos que pertenecen al grupo de usuarios de estas pantallas, el tiempo que lo dedican a ello, dentro de las familias como es la relación frente a estos retos tecnológicos que se nos presentan. Lo que resaltaremos también es de qué manera influye en el convivir diario estas herramientas tecnológicas.

P17. ¿Juegas con video juegos o juegos de ordenador?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	7	43,75
Si	9	56,25
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

En lo referente a si juegan o no con los videojuegos y juegos en las computadoras se obtuvo un 56,25% de los chicos que si utilizan estas clases de juegos, mientras que el

43,75% no lo han hecho; con estos resultados vemos claramente el avance que hay de los niños ante las nuevas tecnologías por esta razón se confirma la razón por la que nuestro país junto con el Ministerio de Telecomunicaciones estudia la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías.

P18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
PlayStation2	3	15,78
PlayStation 3	3	15,78
Xbox 360	1	5,26
PSP	1	5,26
Nintendo DS	4	21,05
Game Boy	1	5,26
Ordenador	6	31,57
TOTAL	**19**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián

En esta pregunta referente a los aparatos que utilizan para jugar se obtiene un 31,57% de niños y niñas que juegas con su computador, el 21,05% manifiestan que les gusta jugar con Nintendo DS; con un mismo porcentaje de 15,78% mencionan que juegan con PlayStation 2 y PlayStation 3, mientras que un mismo resultado de 5,26% nos dicen que juegan con Xbox 360, PSP y GameBoy. Con esta información damos fe de que los videojuegos al igual que los juegos de ordenador van creciendo a pasos agigantados dentro de los mercados tecnológicos y también dentro del ámbito escolar.

P21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	%
Uno	9	56,25
Dos	3	18,75
Tres	1	6,25
Cuatro o más	3	18,75
TOTAL	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Como ya habíamos analizado anteriormente todos los hogares de la comunidad de Zhotor cuentan con televisor, en cuanto a la cantidad se observa un 56,25% que poseen solo un televisor en casa, con un mismo porcentaje del 18,75% obtienen dos televisores y

también cuatro o más, aquellos quienes afirman tener tres son el 6,25%. De esta manera confirmamos lo investigado dentro del marco teórico donde se dice que está claro que la televisión en nuestra sociedad permite la adquisición de información y nuevos modelos de comportamiento.

P23. Cuando ves la televisión sueles estar con……..		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Solo	11	17,46
Mi padre	13	20,63
Mi madre	15	23,80
Algún hermano/a	15	23,80
Otro familiar	7	11,11
Un amigo/a	2	3,17
TOTAL	**63**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Respecto a con quienes miran la televisión se tiene como resultado de un 23,80% que lo hacen en compañía de algún hermano, e igual porcentaje dicen con su madre, por otro lado el 20,63% lo hacen con sus padres, un total del 17,46% dicen que miran la televisión solos; la tabla nos da también un porcentaje de 11,11% de quienes miran la tele acompañados de otro familiar y aquellos que lo hacen con sus amigos son nada más el 3,17%. Sabemos que estas nuevas tecnologías amplían en los niños y adolescentes grandes peligros que deben enfrentar en su uso. Los riesgos y oportunidades están referidos a las causas de contenidos, contacto y conducta de estas nuevas tecnologías. Por ejemplo los contenidos engañosos influyen negativamente desinformando o fomentando antivalores. Estos resultados negativos en cada uno se pueden observar claramente dentro del comportamiento tanto familiar como escolar.

5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Aquí analizaremos todo sobre el permanecer ante las redes sociales, sus beneficios y riesgos que ellas nos puedan ofrecer al hacer uso intensivo de las mismas. Como ya sabemos el gozar de estos nuevos avances tecnológicos nos permiten vivir en un mundo actualizado, en donde podemos conocer más allá de nuestro alrededor y por ello hay que estar siempre pendientes de todo lo que nos brindan estas pantallas.

P15. ¿Con el móvil sueles?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Hablar	11	30,55
Enviar mensajes	6	16,66
Jugar	12	33,33
Navegar	1	2,77
Otras cosas	6	16,66
TOTAL	**36**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Los niños que hacen uso del teléfono móvil, el 33,33% nos afirman que lo utilizan para jugar, para hablar el 30,55% y con un mismo porcentaje de un 16,66% afirman utilizarlo para enviar mensajes y quienes lo utilizan para otras cosas; aquellos que utilizan para navegar son el 2,77%. Con estos resultados verificamos lo que manifiesta Muñoz F. *"Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de relaciones personales y familiares."* Con estos resultados podemos decir que los niños que acceden ante un teléfono móvil no le dan el uso principal del mismo, lo tienen para otras actividades dedicadas al ocio.

P16. ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Con mi madre	4	15,38
Con mi padre	4	15,38
Con mis hermanos	6	23,07
Con otros familiares	6	23,07
Con los amigos/as	6	23,07
TOTAL	**26**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Observando los resultados de la tabla nos podemos dar en cuenta que con igual porcentaje de un 23,07% nos dicen que suelen comunicarse con sus hermanos, con otros familiares y los amigos; mientras que un 15,38% mencionan hacerlo con su madre e igual porcentaje con su padre, con esto tenemos claro que el introducir esta tecnología en

nuestros hogares nos facilita la convivencia y comunicación entre todos los habitantes de una zona e incluso de todo el país y el mundo.

P20. ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Solo	3	13,63
Con mi madre	1	4,54
Con mi padre	1	4,54
Con mis hermanos	8	36,36
Con los amigos	6	27,27
Con otras personas distintas	3	13,63
TOTAL	**22**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Los resultados obtenidos sobre los juegos tanto en el computador como en los video juegos de los estudiantes del 5° año es de un 36,36% que lo hacen conjuntamente con sus hermanos, acompañados de algún amigo son un 27,27%, las opciones de jugar solos o con otras personas nos da un porcentaje de13,63% y el mismo porcentaje del 4,54% nos dicen que lo hacen con sus padres y con sus madres, esto se debe a que los chicos tiene más confianza en otras personas antes que en sus padres para estos momentos de diversión, el uso masivo de estos juegos a influido directamente en la conducta de los niños ya que los mismos en su gran mayoría tienen contenidos violentos y agresivos.

P24. De la siguiente lista de cosas selecciona solo aquellas que tengas en casa:		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Ordenador portátil	2	3,50
Web cam	2	3,50
MP3/MP4/iPod	2	3,50
Cámara de fotos digital	8	14,03
Cámara de video digital	3	5,26
Equipo de música	12	21,05
Teléfono fijo	7	12,28
DVD	13	22,80
Disco duro multimedia	4	7,01
Ninguna de estas, tengo otras	4	7,01
TOTAL	**57**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 1, aplicado en la escuela "Comuna San Sebastián"

Con la aplicación de esta encuesta en los estudiantes de la escuela “Comuna San Sebastián” podemos ver que de varios elementos novedosos de hoy en día existe un 22,8% que poseen un DVD en casa, otros como los equipos de sonido llegan a un 21,05%; el 14,03% mencionan que tienen cámaras de fotos digitales y también los teléfonos fijos los tienen el 12,28% de estos hogares, con un igual porcentaje de 7,01% señalan el diso duro multimedia y quienes dicen no tener ninguno pero tienen otros; el 5,26% dicen tener cámara de video; con respecto a las otras opciones de la tabla como la computadora portátil, web cam y el MP3/MP4/iPod, alcanza un porcentaje del 3,50% cada uno; Pero quienes nos afirman no tener ninguno de ellos son Con estos resultados seguimos manteniendo que hoy en día el uso de las nuevas tecnologías ha tenido un desarrollo acelerado, estas nuevas tecnologías se han ido infiltrando poco a poco en el quehacer humano, en los hogares, en lo laboral, en los sistemas educativos, y no solo en la vida urbana sino también en la zona rural, por lo que nos hemos visto en la necesidad de realizar diversas investigaciones en nuestro entorno para incorporarlas en el ámbito educativo y replantear nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

P1, ¿En qué curso estas?

CUESTIONARIO 2. GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6TO – 10MO DE EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO – 3ERO DE BACHILLERATO

Caracterización sociodemografica

Aquí nos referimos a las formas de vida que llevan cada uno de nuestros encuestados, sus semejantes, como avanza su nivel familiar y educativo. También veremos cómo influye en el desarrollo de sus vidas el que conozcan y de ser posible sean propietarios de avances tecnológicos que se introducen en nuestra sociedad.

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
2do. De ESO	21	100		
4to. De ESO			13	100
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

La encuesta del segundo cuestionario fue aplicada en grupos, el segundo grupo a los estudiantes del 9° AEGB de la Unidad Educativa "Luis Cordero", y el tercer grupo se aplicó al Primer Año de Bachillerato del Colegio "Miguel Malo González" , Instituciones fiscales mixtas, pertenecientes al cantón Gualaceo de la provincia del Azuay. Con ello obtenemos un 100% en 2° De ESO y en 4° De ESO.

P2. ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
12 años	1	4,76		
13 años	4	19,04		
14 años	7	33,33		
15 años	5	23,80	4	30,76
16 años	3	14,28	6	46,15
17 años	1	4,76	2	15,38
18 años o más			1	7,69
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los adolescentes que participaron de esta investigación el 33,33% tienen 14 años, los de 15 años son un 23,80%, aquellos que oscilan entre los 13 años son el 19,04%; de 16 años tenemos un total de 14,28%; estudiantes de 16 años hay 14,28% y un 4,76% están en 12 años e igual porcentaje dicen tener 17 años, estos corresponden al segundo grupo; con respecto a los estudiantes del Primer Año de Bachillerato (grupo 3) el 46,15% tienen

entre 16 años; los de 15 años son un 30,76%, mientras que el 15,38%% están en los 17 años y el 7,69% marca que tienen 18 años. Edades propias del noveno año como de primero de bachillerato en la población educativa de nuestro país, datos con los que constatamos la permanencia en el sistema escolar ecuatoriano.

P3. Sexo				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Masculino	10	47,61	5	38,46
Femenino	11	52,38	8	61,53
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Después de haber encontrado los debidos establecimientos para realizar la investigación se contó con la colaboración del 52,38% de población femenina y 47,61% población masculina, los mismos que pertenecen al grupo 2, estudiantes de noveno año de Básica; los encuestados del tercer grupo son 61,53% de género femenino y de masculino tenemos la colaboración de un 38,46%. Con estos resultados observamos que en el cantón Gualaceo la educación no se limita a preferencias de sexo, es así que se dice que todos tienen derecho a la educación sin límite de edad ni genero.

P4. Sin contarte a ti mismo ¿Cuántas personas viven contigo?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Mi padre	11	23,40	8	23,52
Mi madre	15	31,91	12	35,29
Un hermano/a	6	12,76	2	5,88
2 Hermanos/as	6	12,76	6	17,64
3 Hermanos/as	2	4,25	3	8,82
4 Hermanos/as	1	2,12		
5 Hermanos/as o más	3	6,38	1	2,94
Mi abuelo/a	2	4,25	1	2,94
Otras personas	1	2,12	1	2,94
Total	**47**	**100**	**34**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En la presente tabla podemos observar claramente en el grupo 2 que un 31,91% viven con su madre y un 23,40% con el padre, por lo que manifestamos que los hogares son estables no hay mucha demanda de migración, con un mismo porcentaje de 12,76% dicen que viven con un hermano, al igual que los que tienen dos hermanos, quienes viven con cinco hermanos nos dan un total de 6,38%, un resultado de 4,25% son los que viven con tres o con sus abuelitos/as; y con un mismo porcentaje de 2,12% viven con cuatro hermanos y con otras personas; por otro lado en cuanto al grupo 3 el 35,29% afirman vivir con sus madres y solo el 23,52% con su padre, un 17,64% dicen tener 2 hermanos, aquellos que tienen tres hermanos son 8,82%; los que dicen vivir con un hermano son 5,88%, y quienes mencionan vivir con 5 hermanos y más, al igual que con sus abuelitos u otras personas son el 2.94% cada una; aquí se podría decir que algunos padres salen de sus casas para trabajar y poder mantener sus hogares y lo hacen fuera de la ciudad y otros incluso fuera del país.

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	4,76	1	7,69
Está desempleado	1	4,76		
Es jubilado	1	4,76	1	7,69
Trabaja en el hogar	2	9,52	2	15,38
Desempeña un oficio	13	61,90	7	53,84
No lo sé/otro	3	14,28	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Como observamos en la respectiva tabla, dentro del segundo grupo un 61,9% nos dicen que sus padres desempeñan algún oficio; aquellos estudiantes que no saben a lo que se dedican sus padres son el 14,28%; quienes trabajan dentro de sus hogares nos dicen que es el 9,52%, con un mismo porcentaje de 4,76% se limitan a contestar, los que dicen que está desempleado y que su padre es jubilado, y con respecto al grupo 3 afirman que los padres cuentan con un oficio son el 53,84%, quienes trabajan dentro del hogar un 15,38%, igual porcentaje nos da aquellos que desconocen el empleo de sus padres; un 7,69% nos dicen que está jubilado y el mismo porcentaje no contestan. De esta manera nos damos cuenta que el índice de desempleo en el Ecuador comparado con años anteriores va disminuyendo, según datos del INEC.

P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Está desempleada	1	4,76	1	7,69
Trabaja en el hogar	15	71,42	9	69,23
Desempeña un oficio	3	14,28	2	15,38
Realiza un trabajo técnico	1	4,76		
No lo sé/otro	1	4,76	1	7,69
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Analizando los respectivos resultados de esta pregunta podemos mencionar que en los dos grupos la mayoría de las madres se dedican a los quehaceres domésticos son el 71,42%, un 14,28% nos dicen que desempañan algún oficio; con igual porcentaje del 4,76% mencionan que sus madres están desempleadas e igual porcentaje dicen que realizan algún trabajo técnico y por otra parte quienes no lo saben, resultados del grupo 2. Es así por lo que en la mayoría de los hogares del cantón Gualaceo quienes se dedican más al trabajo son los padres e incluso los hijos mayores edad mientras las madres están en casa. Resultados parecidos obtenemos dentro del grupo 3 quienes en un 69,23% dicen que sus madres realizan trabajos dentro de sus hogares, quienes desempeñan un oficio son el 15,38%; con el mismo porcentaje del 7,69% dicen que están desempleadas, y aquellos que dicen no saberlo. Con ello mencionamos nuevamente que en estos hogares cada uno de los miembros realiza distintos trabajos para su subsistencia.

P54. ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	4	19,04	4	30,76
Sí	16	76,19	9	69,23
No, pero uso el de otras personas.	1	4,76		
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto al teléfono móvil el 76,19% de adolescentes de la Unidad Educativa "Luis Cordero" afirma tenerlo y el 19,04% dicen que no, un 4,76% no lo tienen pero lo usan de otras personas; dentro del grupo 3, un 69,23% dicen que si lo tienen y el 30,76% mencionan que no poseen móvil propio. Con estas respuestas vemos que el ingreso de las nuevas tecnologías en nuestro país tiene gran aceptación y van siendo parte de la vida sobre todo en el área urbana. En los últimos diez años ha sido la tecnología que más rápidamente ha alcanzado a un porcentaje significativo de la población.

P55. ¿A qué edad tuviste tu primer móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
A los 8 años o menos	1	5,88	1	11,11
A los 10 años	1	5,88		
A los 11 años	2	11,76		
A los 12 años	2	11,76	2	22,22
A los 13 años	3	17,64	3	33,33
A los 14 años	5	29,41		
A los 15 años	3	17,64	3	33,33
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto a esta inquietud el 29,41% de los jóvenes del grupo 2 afirman haber tenido su primer móvil a los 14 años, mientras que el 17,64% lo han obtenido entre los 13 años e igual porcentaje a los 15 años, un11,76% de los jóvenes han obtenido a los 11 a 12

años, las dos primeras opciones marcan un 5,88% cada una; los estudiantes del bachillerato de 13 años obtienen un total del 33,33% al igual que a los 15 años, y un 22,22% lo ha adquirido a los 12 años, y un 11,11% nos dicen que lo han adquirido menos de 8 años. Esto se puede deber al gran avance tecnológico que vivimos hoy en día y la gran demanda dentro de nuestro país sobre todo en nuestra juventud.

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	23,52		
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	11,76	2	22,22
Me los compraron otros familiares	1	5,88	1	11,11
Me lo compré yo mismo	4	23,52	3	33,33
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión…	2	11,76	1	11,11
Lo heredé de otra persona	4	23,52	2	22,22
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Según la tabla presentada los encuestados mencionan que para obtener su móvil fue dado voluntariamente por sus padres son el 23,52%, otros familiares o comprados por sí mismos nos dan igual porcentaje, el 11,765% lo han pedido directamente a sus padres, igual resultado nos da quienes han obtenido por regalo; resultados obtenidos en el área urbana afirmando así que la población ecuatoriana va surgiendo al igual que el crecimiento acelerado de la población es las ciudades, algo parecido se obtuvo en el grupo 3, teniendo un resultado 33,33% que dicen haber comprado por sí mismos, otros nos mencionan que les han entregado sus padres porque lo ha pedido el 22,22%, igual porcentaje son quienes han heredado de otras personas y el 11,11% dicen obtener mediante otras personas y también el mismo resultado lo han conseguido por regalo. Estos resultados se dan debido a que hoy en día en nuestra sociedad ha ganado gran penetración el teléfono móvil y más aún en nuestros jóvenes, por ello la adquisición de un móvil de todos de cualquier manera.

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprado nuevo	9	52,94	5	55,55
De segunda mano	8	47,05	4	44,44
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Podemos observar que el 52,94% dicen tener móviles nuevos y el 47,05% son de segunda mano, esto puede darse debido a que en los hogares del cantón investigado gozan de buena estabilidad económica y seguridad en sus adquisiciones, en el grupo 3 también se tiene un 55,55% con teléfonos móviles nuevos y el 44,44% usados. Esto nos aclara que en la sociedad actual la adquisición de los teléfonos móviles de todos los ciudadanos lo hacen sin buscar preferencias de que sean nuevos, es así que por adquirir de segunda mano se está permitiendo seguir con la delincuencia en nuestro país, por ello es indispensable tener claro de donde adquirimos nuestros accesorios.

P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Yo mismo	11	64,70	7	77,77
Mis padres	6	35,29		
Otros			2	22,22
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Refiriéndonos al gasto que ocasiona un teléfono móvil los jóvenes del noveno año en un 64,7% afirman ser ellos mismo quienes lo hacen, para el 35,29% lo hacen sus padres; con respecto al grupo 3 el 77,77% lo hacen personalmente y un 22,22% nos dicen que lo hacen otros. Confirmando así que los jóvenes y adolescentes de las ciudades tanto de nuestro país como de otros siempre manejan dinero en cantidades suficientes para cada una de sus necesidades. Debido a estos resultados vemos que el uso de un teléfono

móvil en nuestra juventud se ha vuelto indispensable, todos tienen acceso directo y lo usan diariamente.

P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Es de tarjeta	8	47,05	2	22,22
Es de contrato	1	5,88	2	22,22
No lo sé	8	47,05	5	55,55
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Conociendo la preferencia de los jóvenes por el teléfono móvil aparece el gasto derivado de su uso y las fuentes para su financiación. La investigación realizada profundiza acerca del tipo de pago – por tarjeta- el 47,05%, para quienes dicen desconocer el medio de pago asociado a su móvil es igual porcentaje, un 5,88% mencionan tener mediante contrato; la situación más frecuente entre esta generación en Gualaceo es disponer de una tarjeta prepago, de igual manera observamos en el grupo 3 que desconocen el gasto el 55,5%, y utilizan las tarjetas prepago un 22,22%, e igual porcentaje que lo tienen por contrato.

P60. ¿Sabes cuánto gastas en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No lo sé	9	52,94	6	66,66
5 dólares o menos	4	23,52	1	11,11
Entre 5 a 10 dólares	1	5,88	1	11,11
Entre 20 y 30 dólares	1	5,88		
Más de 30 dólares	2	11,76	1	11,11
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Las investigaciones realizadas sobre el gasto por el teléfono móvil tenemos el 52,94% que desconocen el gasto de su móvil, mientras que un 23,52% dicen gastar de 5 dólares o menos mensualmente, de este grupo de investigados obtenemos un 11,76% que ocupan 30 dólares o más para mantener su teléfono móvil y el 5,88% manifiestan gastar de 5 a 10 dólares, al igual que aquellos que gastan entre 20 y 30 dólares (5,88%), resultados correspondientes al grupo 2, por otro lado los adolescentes del grupo3 en un 66,66 % mencionan no saber la cantidad de gasto mensual en su móvil y el 11,11% están dentro del grupo que gastan de 5 dólares o menos; igual porcentaje lo hacen de 5 a 10 dólares y aquellos que gastan más de 30 son también con este mismo porcentaje, para mantener su teléfono móvil. Asumir el gasto derivado del teléfono móvil se dice que es un asunto relacionado más con la edad, como podemos ver y comparar los resultados de los estudiantes del noveno año y primero de bachillerato con los estudiantes del quinto año de básica, en donde la dependencia y autonomía se mantiene en forma constante y se dice que su distribución es hasta los 16 años, edad en la cual crece la financiación del móvil por parte de los adolescentes.

P91. ¿Cómo conseguiste los juegos pirateados?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Descargándolos de internet	1	50	1	50
Los grabo de un amigo			1	50
Los compro en una tienda o en la calle	1	50		
TOTAL	**2**	**100**	**2**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con las investigaciones realizadas podemos definir al grupo de Generaciones Interactivas a aquellos que hacen uso, conocen y aprovechan de los medios de comunicación y las tecnologías, destacando tendencias presentes y a futuro este aprovechamiento multifuncional. Dicha capacidad combinada con la relación social en el uso de pantallas y los resultados obtenidos explican que los video jugadores reconozcan tener juegos no originales y dentro de éste el 50% del grupo 2 lo han descargado de internet e igual porcentaje lo han adquirido en tiendas; por otra parte los jóvenes del grupo 3 el 50% dicen

haberlo grabado de un amigo y el 50% lo tienen por descargas, con relación a este tema en el cantón investigado las autoridades pertinentes trabajan en el retiro del mercado de los discos piratas.

P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	9	25,71	8	27,58
En la habitación de un hermano/a.	8	22,85	7	24,13
En la habitación de mis padres	11	31,42	10	34,48
En la sala de estar	6	17,14	4	13,79
En un cuarto de juegos	1	2,85		
TOTAL	**35**	**100**	**29**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

El lugar que ocupan los televisores es importante, entre los encuestados del grupo 2, la habitación de los padres es la opción más declarada con el 31,42%, la habitación de los padres es la opción más declarada con el 31,42%, el 25,71% declaran tener un televisor en su cuarto, otro lugar de emplazamiento con un 22,85% son las habitaciones de los hermanos, un 17,14% dicen tener en la sala de estar, y quienes poseen en cuartos de juegos son 2,85%; con respecto al otro grupo se cuenta con el 34,48% que tienen en la habitación de sus padres, dentro de sus propias habitaciones el 27,58% y el 24,13% en la de sus hermanos; además de estas localizaciones la cocina, la sala de estar y un cuarto de juegos se dotan cada vez más de esta pantalla, de hecho el 17,14% y el 13,79% de cada grupo afirman tener una tele en la sala. Frente al resto de pantallas a la televisión se la define por ser la más hogareña, el domicilio familiar es el lugar donde mayoritariamente los adolescentes acceden a los diversos contenidos televisivos.

P115. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tienes en casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Ordenador portátil	4	5,88	4	6,66
Impresora	3	4,41	2	3,33
Scanner	2	2,94	2	3,33
Webcam	1	1,47	2	3,33
USB o disco duro externo	3	4,41	3	5
Mp3/ Mp4/¡Pod	3	4,41	4	6,66
Cámara de fotos digital	7	10,29	6	10
Cámara de video digital	5	7,35	3	5
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	6	8,82	5	8,33
Equipo de música	12	17,64	10	16,66
Teléfono fijo	4	5,88	7	11,66
DVD	15	22,05	10	16,66
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1,47	2	3,33
Ninguna de estas tengo otras.	2	2,94		
TOTAL	**68**	**100**	**60**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con la implementación de las nuevas tecnologías en nuestro medio, cada uno de los habitantes tratan de obtener más y más estos elementos, por lo que se tiene del grupo 2 un resultado más elevado en lo que corresponde al 22,5% que tienen DVD, y le sigue el 17,64% que corresponde al equipo de música, un 10,29% son propietarios de cámaras de fotos digital, el 8,82% dicen tener televisión por pago o cable, quienes poseen cámara de video digital son el 7,35%, tenemos un total de 5,88% que dicen tener computador portátil, igual porcentaje aquello que tienen teléfono fijo, un 4,41% nos marca el USB o disco duro al igual que la misma cantidad en MP3/MP4/iPod, otro grupo de 2,94% mencionan poseer Scanner, y un mismo porcentaje quienes dicen no tener ninguno de ellos; quienes tienen Web cam y disco duro multimedia nos marcan un 1,47% en cada opción. Haciendo referencia a los encuestados del primer año de bachillerato afirman obtener equipo de

música y DVD un 16,66% cada elemento y un 11,66% tienen teléfono fijo; el 10% mencionan tener cámara de fotos digital, las siguientes opciones como computador portátil y Mp3/Mp4/iPod nos dan un 6,66% cada una; quienes disfrutan de televisión por cable o pago son el 8,33%, el 5% nos dicen poseer USB o disco duro y también el mismo porcentaje nos dan los que tienen cámara de video digital; las opciones de quienes obtienen Impresora, Scanner, Webcam y disco duro multimedia nos da un porcentaje de 3,33% en cada una de las opciones escritas. Como podemos observar con esta tabla podemos decir que el cantón Gualaceo se caracteriza por un elevado grado de posesión y acceso a diversos dispositivos tecnológicos, para estos jóvenes esta realidad es una nueva forma de invertir su tiempo, compartir experiencias, vivir lo familiar, social y escolar.

P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Paga semanal	2	8	4	20
Cuando necesito algo pido y me dan	5	20	5	25
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	4	2	10
Hago algún trabajo en casa.	6	24	2	10
Hago algún trabajo fuera de casa	9	36	6	30
No me dan dinero	2	8	1	5
TOTAL	**25**	**100**	**20**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto al manejo de dinero de los adolescentes encuestados en las dos instituciones se obtuvo el 36% que realizan algún trabajo fuera de casa, 24% mencionan realizar trabajos en su propio hogar, otros dicen que si necesitan dinero lo piden a sus progenitores son el 20%, un 8% afirman tener un pago semanal y también que no tienen dinero, por lo que se concluye que los estudiantes viven en hogares estables de economía baja- alta, en donde valoran mucho el manejo de dinero que lo pueden conseguir, razones que también nos dan que éstos estudiantes asisten a los establecimientos de condiciones humildes para todos los estudiantes; algo parecido se ve en el grupo 3 que realizan trabajos fuera de casa (30%), el 25% dicen que si necesitan

dinero lo piden y se los dan, una paga semanal tiene el 20%, y un 10% a 5% mencionan que lo consiguen mediante otras ocasiones y también que no les dan dinero.

P117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	4	19,04		
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	28,57	10	76,92
Tengo menos dinero del que necesito	11	52,38	3	23,07
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En la siguiente tabla podemos observar claramente que el 52,38% de los adolescentes entre 10 a 14 años afirman tener menos dinero del que necesitan, mientras que el 28,57% dicen tener el dinero suficiente para sus necesidades y el 19% no contestan. Con estos resultados podemos mencionar que la mayoría de los estudiantes encuestados asisten al establecimiento del cantón Gualaceo desde lugares rurales, en donde las personas viven en hogares humildes de economía baja en donde muchos de ellos no tienen dinero suficiente, comparando con los resultados del grupo3 vemos una diferencia en donde el 76,92% afirman tener dinero suficiente para sus necesidades y solo el 23,% dicen tener menos del que necesitan, por lo que podemos concluir que los jóvenes entre 15 y 18 años no sufren de necesidades económicas esto puede ser porque pertenecen a hogares económicamente activos o como se pudo investigar en el cantón sobre aquellos que estudian en la noche por que se dedican a trabajar en el día.

REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Veremos los resultados obtenidos sobre el consumo ante las nuevas tecnologías, el uso que le dan cada uno de sus usuarios, también tendremos las preferencias que emanan estas tecnologías, aquí sacaremos conclusiones sobre el tiempo que decidan dar a las pantallas y con quienes lo sueles utilizar.

P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Irme a mi habitación a leer, navegar	3	14,28	7	53,84
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	33,33	1	7,69
Leer, estudiar, irme a dormir	4	19,04	2	15,38
Hablar con mi familia	7	33,33	3	23,07
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto a las actividades que más les gustan realizar a los jóvenes encuestados están el navegar, jugar o ver la tele con la familia y el hablar con su familia con un porcentaje de 33,33% en cada opción, un 19,04% prefieren leer, estudiar e irse a dormir; quienes desean leer, y navegar en su habitación corresponden al 14,28% y dentro de los resultados del grupo 3 de primero de bachillerato el 53,84% deciden estar en sus habitaciones solos leer y navegar por internet, quienes prefieren hablar con su familia son el 23,07%; un porcentaje del 15,38% dicen que desean leer, estudiar e ir a dormir y quienes navegan, juegan o ven la televisión con su familia nos dan un 7,69%. Con estos resultados confirmamos que la sociedad actual ha sufrido grandes cambios gracias a las intervenciones de los medios audiovisuales como lo son: la televisión, internet y los videos juegos, los mismos que están ocupando gran parte del tiempo laboral y libre de la población brindándonos un nuevo estilo de vida.

P8. ¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	5	23,80	1	7,69
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	23,80	4	30,76
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	52,38	8	61,53
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro del grupo de encuestados del grupo 2, existe jóvenes del noveno año que practican la lectura en libros, revistas o comic el 52,38%; con un igual porcentaje del 23,80% nos dicen que no les gusta la lectura y quienes hacen lecturas obligadas por su colegio por otro lado los resultados del grupo 3, el 61,53% dicen que les gusta leer libros, revistas o comics; los que lo hacen solo las lecturas obligadas por su colegio marcan el 30,76% y un 7,69% mencionan que no les gusta leer nada. Para los adolescentes de este cantón investigado la lectura parece ser una actividad de gran profusión entre las nuevas tecnologías, con estos resultados adquiridos se destaca el carácter libre de interés por esta actividad al ser superior la opción de otras lecturas, libros, revistas, cómic, etc. frente a aquellos textos que deben leer de forma obligatoria por indicación de sus profesores.

P9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nada	3	14,28	1	7,69
30 minutos	2	9,52	5	38,46
Entre 30 minutos y una hora	9	42,85	3	23,07
Entre una y dos horas	3	14,28	2	15,38
Entre dos y tres horas	1	4,76	2	15,38
Más de tres horas	3	14,28		
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

El estudio y la realización de tareas escolares ocupan una parte importante dentro de Generaciones interactivas, la tabla nos muestra los valores de este tema en los días laborables. Quienes lo hacen entre 30 minutos y una hora son el 42,85%; con un mismo porcentaje del 14,28% nos dicen que nada, otros entre una y dos horas y también quienes lo hacen más de tres horas; un porcentaje del 9,52% dicen estudiar 30 minutos, y entre dos y tres horas son el 4,76%, resultados obtenidos del grupo 2. Las encuestas aplicadas al grupo 3 nos dan respuestas de un 38,46% que lo hacen 30 minutos diarios; entre 30 minutos y una hora nos dan un 23,07%; con un igual resultado de 15,38% afirman hacerlo entre una y dos horas y quienes lo hacen entre dos y tres horas diarias y por ultimo quienes no estudian nada son el 7,69%. Resultados observados que nos demuestran que entre semana los estudiantes si se dedican a revisar sus lecciones del colegio, lo que es bueno para así mejorar su educación.

P10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?		
Opción	**Grupo 2: 10-14 años**	**Grupo 3: 15-18 años**

	(Aplicado a 9no de EGB)		(Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nada	2	9,52	1	7,69
30 minutos	4	19,04	5	38,46
Entre 30 minutos y una hora	6	28,57	3	23,07
Entre una y dos horas	5	23,80	4	30,76
Entre dos y tres horas	3	14,28		
Más de tres horas	1	4,76		
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los resultados obtenidos con esta investigación sobre el tiempo dedicado a las tareas los fines de semana el grupo de 10 a 14 años prevalecen en el intervalo de 30 minutos y una hora el 28,57%, quienes estudian entre una y dos horas son el 23,80%; un 19,04% mencionan estudiar 30 minutos los fines de semana; entre dos y tres horas marcan un 14,28%; quienes no estudian nada los fines de semana son el 9,52% y el 4,76% dicen hacerlo más de tres horas. Los adolescentes entre 15 y 18 años son mayoría en la situación de 30 minutos (38,46%) y entre una hora y dos el 30,76%; quienes dicen estudiar entre 30 minutos y una hora marcan un 23,07%, en este grupo quienes dicen no estudiar nada los fines de semana son el 7,69%. Con estos resultados podemos indicar que se da mayor incidencia del estudio personal en los días laborables mientras que el fin de semana parece estar reservado a la realización de otras tareas más relacionadas con el ocio.

P14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	13	61,90	9	69,23
Si	8	38,09	4	30,76
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según los diversos establecimientos estudiados, tal como podemos observar en la tabla lo relacionado con el estudio tiene que ver con el grado de uso de las tecnologías en la realización de las tareas escolares, en la investigación realizada el 61,9% dicen no utilizar estos recursos; mientras que el 38% del grupo 2 reconoce apoyarse en el computador o en internet; datos similares se obtuvieron en el grupo 3 donde un 69,23% dicen que no se ayudan del computador y el 30,76% mencionan ayudarse del computador o internet. Con estos resultados podemos afirmar el estudio que realiza el Ministerio de Telecomunicaciones ecuatoriano sobre la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías, en donde se plantean el objetivo de reconocer su uso y valoración, así como el impacto en el ámbito escolar y familiar.

P15.¿Qué tipo de herramienta utilizas para ello?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Internet: Buscadores y páginas web	5	62,5	2	66,66
CD interactivo	1	12,5		
Word, Power Point, Excel, etcétera.	2	25	1	33,33
TOTAL	8	**100**	3	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Según datos obtenidos en las investigaciones se muestra claramente que a partir de los 10 años el uso de las nuevas tecnologías crece de manera constante. Los resultados del grupo 2, los recursos más utilizados como apoyo de las tareas escolares son el internet, buscadores y páginas web con un 62,5%; los programas informáticos de tipo Word, Power Point, Excel, etc, nos dan un 25% y en menor medida del 12,5% dicen CD interactivos; y el tercer grupo, un 66,66% marcan la opción de internet, buscadores y páginas web, y un 33,33% dicen los programas tipo Word, Power Point, Excel, etc. Con esta investigación podemos afirmar lo expuesto por Muñoz F. (2009) sobre el impacto de las pantallas que han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las

formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de relaciones personales y familiares

P61 .El móvil te sirve principalmente para……..				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Hablar	15	17,85	6	11,32
Enviar mensajes	9	10,71	7	13,20
Chatear	5	5,95	1	1,88
Navegar por Internet	1	1,19		
Jugar	8	9,52	3	5,66
Como reloj o como despertador	7	8,33	4	7,54
Ver fotos y /o vídeos	7	8,33	7	13,20
Hacer fotos	5	5,95	4	7,54
Grabar vídeos	5	5,95	6	11,32
Como agenda	4	4,76	1	1,88
Como calculadora	6	7,14	3	5,66
Escuchar música o la radio	6	7,14	8	15,09
Ver la televisión	1	1,19	1	1,88
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	5,95	2	3,77
TOTAL	**84**	**100**	**53**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

La función principal de los móviles para los jóvenes de 10 a 14 año es la comunicación, el 17,85% reconoce utilizarlo para hablar, el 10% suele enviar mensajes y el 9,52% juegan con el teléfono móvil, las opciones de ver fotos y videos y en la utilización como reloj o despertador, se tiene un mismo porcentaje del 8,33%, el 7,14% de los adolescentes lo utilizan para escuchar música y como calculadora; con igual valor de 5,95% en cada opción como chatear, hacer fotos, grabar videos y para realizar descargas de fotos, juegos, fondos, tonos, etc; quienes lo usan como agenda nos dan un 4,76%; un porcentaje de 1,19% marcan en navegar por internet y ver la televisión. En el grupo 3 el 15,09% afirman que es para escuchar música en la radio; con un mismo porcentaje de 13,20% dicen enviar mensajes, ver fotos y videos; un resultado igual de 11,32% para hablar y grabar videos; un 7,54% lo usan como reloj y despertador y el mismo porcentaje para hacer fotos; quienes lo tiene para jugar y como calculadora nos dicen un 5,66%,

quienes tienen para descargar fotos ,juegos, fondos y tonos son el 3,77% y un 1,88% para chatear, como agenda y ver la televisión.

P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Con mi padre	9	19,56	4	14,81
Con mi madre	10	21,73	4	14,81
Con mis hermanos/as	6	13,04	4	14,81
Con mis familiares	6	13,04	4	14,81
Con mis amigos/as	7	15,21	6	22,22
Con mi novio/a	8	17,39	5	18,51
TOTAL	**46**	**100**	**27**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los resultados obtenidos del grupo 2 indican como a través del teléfono móvil básicamente se comunican con sus padres o familiares, en resumen el móvil es un instrumento de contacto permanente con la madre – 21,73% -, el padre -19,56%-, con sus novios/as -17,39%-, amigos -15,21%-, otros familiares -13%- al igual que con sus hermanos el mismo porcentaje. La tabla nos muestra estos resultados y los comparamos con los obtenidos en la investigación del primer año de bachillerato, siendo los resultaos de este grupo los siguientes: 22,22% lo hacen con sus amigos/as; quienes lo hacen con sus novios son el 18,51% y con igual porcentaje del 14,81% lo hacen con su padre, madre, con sus hermanos y con sus familiares; a la luz de los datos podemos afirmar que la tendencia es similar en ambas instituciones. Poseer teléfono móvil propio supone hablar más con la madre, el padre y los hermanos, esto demuestra que en nuestro entorno aún con el uso de las nuevas tecnologías se sigue manteniendo buenas relaciones familiares.

P70. Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	13	61,90	8	66,66
Si	8	38,09	4	33,33
TOTAL	**21**	**100**	**12**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los videojuegos se han consolidado como una opción de entretenimiento para los adolescentes de nuestro cantón. Los jóvenes del noveno año manifiestan en un 61,90% no jugar, mientras que un 38,09% dicen si jugar con videojuegos o juegos del computador, por otro lado loa jóvenes de primero de Bachillerato en un 66,66% dicen no hacer uso de estos juegos, y quienes si juegan son el 33,33%. Todas la investigaciones realizadas sobre los exponentes claros de las Generaciones Interactivas afirman la importancia que adquiere el juego en el tiempo de ocio y entretenimiento-

P71. De la siguiente lista selecciona la consola que tengas.				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	5	27,77	1	20
PlayStation 3	2	11,11		
XBox 360	1	5,55		
Wii	2	11,11		
PSP	1	5,55	1	20
Nintendo DS	2	11,11	1	20
Game Boy	4	22,22		
No tengo ninguna	1	5,55	2	40
TOTAL	**18**	**100**	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según los datos obtenidos podemos distinguir preferencias entre los videojugadores por consola o plataforma en función de la edad, los menores (10-14años) el 27,77% afirman

tener la PlayStation 2 y 22,22% Game Boy, las otras opciones de PlayStation 3, Wii y Nintendo DS son un 11,11%; y con igual resultado de 5,55%, el Xbox360, PSP, y quienes dicen no tener ninguna; por otra parte se ve clara la diferencia de posesión de estos elementos entre los adolescentes de 15 a 18 años quienes en un 40% afirman no contar con este dispositivo, apenas un p 20% dicen tener PlayStation2, PSP, y Nintendo DS, Este dispositivo dentro de las Generaciones Interactivas ha alcanzado gran importancia para el entretenimiento de grandes y chicos, con esto concluimos lo dicho por Felix Etxeberría (1998), que los videojuegos son un instrumento adecuado para conseguir mejorar o reeducar determinados aspectos de las personas. Se dice también que quienes usan estos juegos tienen mejores formas de resolver sus problemas, mejoran en la capacidad de reacción y adquieren nuevas estrategias de conocimientos.

P72. ¿Juegas con el Playstation 2?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	1	12,5	2	50
Si	7	87,5	2	50
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Observamos claramente en la presente tabla los resultados sobre aquellos jóvenes que juegan con estas consolas, dentro del grupo 2 el 87,5% afirman jugar con el PlayStation 2 y el 12,5% niegan hacerlo, por otro lado los chicos del grupo3 en un 50% dicen jugar y el otro 50% no lo hacen. Las investigaciones realizadas entre los niños y adolescentes ante las nuevas tecnologías, su uso y posesión destacan gran interés por los defectos que pueden causar tanto positivos como negativos.

P73. PlayStation 2¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	11,76		
Fifa 08	3	17,64		
Pro Evolution Soccer 2009	2	11,76	1	33,33
Fifa 09	2	11,76		
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	17,64	1	33,33
God of War II Platinum	1	5,88		
Los Simpson: el videojuego	3	17,64		
Ninguno	1	5,88	1	33,33
TOTAL	**17**	**100**	**3**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto a la preferencia de aquellos estudiantes con el PlayStation2 dentro del grupo de noveno año se ve una clara aceptación de uso y posesión de los siguientes juegos: Fifa 08, Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, los Simpson: el videojuego con un igual porcentaje de 17,64%; con un porcentaje similar de 11,76%, dicen tener Pro Evolution Soccer 2008, Pro Evolution Soccer 2009 y Fifa 09; con un porcentaje de 5,88% dicen tener God of War II Platinum y también quienes dicen no tener ninguno de ellos. Con respecto a la posesión de estos juegos para los jóvenes del grupo 3 en un igual porcentaje de 33,33% declaran no tener ninguno de estos juegos, al igual que los que afirman poseer Pro Evolution Soccer 2009 y el Grand Theft Auto: San Andreas Platinum. Con estas declaraciones vemos que las nuevas tecnologías siguen introduciéndose en nuestra sociedad, las mismas que lo hacen de manera acelerada tanto en las áreas rurales como urbanas.

P74. ¿Juegas con la Playstation 3?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta			1	25
No	5	62,5	3	75
Si	3	37,5		
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro del grupo de jóvenes del grupo 2 un 62,5% son quienes no juegan; en cambio los que hacen uso de los videojuegos se tiene un 37,5% que juegan con PlayStation3 y dentro del grupo 3 el 75% manifiestan que no les gusta jugar con este elemento y el 25% no contestan. Vemos así que las preferencias por este tipo de juegos es mínima, esto puede ser debido a que los adolescentes e incluso los niños de nuestra provincia dan preferencia al uso y manejo de redes sociales que hoy en día se introducen en la mayoría de nuestros hogares.

P75. Playstation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	33,33		
Prince of Persia	1	16,66		
Pro Evolution Soccer 2008	1	16,66		
Grand Theft Auto IV	1	16,66		
Fifa 08	1	16,66		
Ninguno			1	100
TOTAL	**6**	**100**	**1**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con la investigación realizada sobre los juegos de PlayStation 3 en el colegio "Miguel Malo" afirman no tener ninguno de estos juegos, en cambio dentro del noveno año los

encuestados confirman tener la Pro Evolution Soccer 2009 – 33,33%-, con un mismo porcentaje de 16,66% dicen tener Prince of Persia, Pro Evolution Soccer 2008, y Grand Theft Auto IV, Fifa 08. Con estos resultados podemos darnos cuenta que la edad preferida para estos tipos de juegos son aquellos que tienen menos de 15 años. Para los encuestados de 15 – 18 años estas clases de juegos no le llama mucho la atención, esto debido a que ya son adolescentes y sus pensamientos y acciones se basan en entretenimientos más actuales como lo es por ejemplo el uso de las redes sociales (facebook, twiter,etc.), por ello se obtiene un 100% en que no tienen ninguno.

P76. ¿Juegas con la XBox 3600?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	4	50	4	100
Si	4	50		
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Los adolescentes encuestados en el cantón Gualaceo, los que pertenecen al grupo del noveno año mencionan no jugar con Xbox 3600 – 50%- y aquellos que si les gusta hacer uso de estos juegos son el 50%. Según los resultados de los jóvenes de primero de bachillerato a ninguno de ellos les gusta jugar con Xbox 3600 obteniendo un 100% en que no juegan. Estos resultados obtenidos pueden ser debido a que la edad para insertarse de lleno a los juegos es para los menores de 10 y como los encuestados van de 11 en adelante su preferencia varía y se obtuvo ya anteriormente los resultados de que la juventud investigada prefieren el internet y el teléfono móvil.

P77. Xbox 3600 ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**	
	Frecuencia	**%**
Grand Theft Auto IV	1	14,28
Hallo 3	1	14,28
Pro Evolution Soccer 2009	1	14,28
FIFA 08	1	14,28
Ninja Gaiden II	3	42,85
TOTAL	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto a los juegos Xbox3600 los adolescentes entre 10 a 14 años dicen tener Ninja Gaiden II – 42,85%- los otros juegos más apreciados son: Grand Theft Auto IV, Hallo 3, Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 08, con un porcentaje del 14,28% cada uno de ellos. La utilización de estos juegos presenta riesgos y oportunidades, los mismos que están referidos a las causas de contenidos, contacto y conducta de estas nuevas tecnologías. Por ejemplo los contenidos engañosos influyen negativamente desinformando o fomentando anti valores.

P78. ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	5	62,5	1	33,33
Si	3	37,5	2	66,66
TOTAL	**8**	**100**	**3**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con las investigaciones realizadas para conocer sobre los juegos más utilizados entre los jóvenes de nuestro cantón se ha añadido también Nintendo Wii, y los resultados obtenidos son el 62,5% que dicen no jugar, mientras que el 37,5% de los encuestados dicen que si juegan con Nintendo Wii, esto en el grupo de noveno año; por otra parte los datos del primero de bachillerato son un 66,66% que si les gusta jugar y un 33,33% quienes manifiestan no hacerlo. Podemos observar claramente la diferencia entre la preferencia de esta juego ya que los adolescentes de mayor edad se muestran más

interesados en su mayoría, diferencia del grupo 2 y también al compararlo con los juegos anteriores.

P79. Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	1	25		
Mario Kart	1	25	1	25
Super Mario galaxy	1	25	1	25
Mario Party 8	1	25		
Ninguno			2	50
TOTAL	**4**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Las encuestas aplicadas a los estudiantes entre 10-14 años del noveno año que juegan con Nintendo Wii afirman tener Wii Paly, Mario Kart, Súper Mario Galaxy y Mario Party 8 un 25% en cada uno de ellos, por lo contrario el grupo de primero de bachillerato dicen no tener ninguno de ellos -50%-, de los pocos que poseen estos juegos el 25% dicen tener Mario Kart y el otro 25% Súper Mario Galaxy.

P80. ¿Juegas con la PSP?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	5	62,5	2	50
Si	3	37,5	2	50
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro de esta gran lista de juegos interactivos encontramos también el PSP que alcanza un 62,5% de los que no lo juegan, y quienes si lo hacen son el 37,5%, estos resultados son del grupo 2; los adolescentes que forman parte del grupo 3, entre 15 a 18 años afirman jugar con PSP -50%- y aquellos que no lo hacen son el 50%. Con estos

resultados fortalecemos lo expuesto dentro del marco teórico sobre el uso y aplicación de las nuevas tecnologías y las investigaciones centradas en cada una de ellas que nos demuestran que van generando nuevas formas de aprendizaje y de comunicación.

P81. PSP ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
FIFA 08	1	12,5		
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinium	2	25		
WWE Smackdown! vs Raw 2008			1	50
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	12,5		
FIFA 09	1	12,5		
Los Simpsom – el videojuego	3	37,5		
Ninguno			1	50
TOTAL	**8**	**100**	**2**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En la respectiva tabla podemos observar que los encuestados que gustan de PSP poseen algunos de sus juegos como por ejemplo: Los Simpsom – el videojuego son los más preferidos -37,5%-, el 25% tiene posesión de Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinium; con un mismo valor de 12,5% dicen tener FIFA 08, Final Fantasy VII: Crisis Core, FIFA 09. Los resultados de los jóvenes de primero de bachillerato nos manifiestan no tener ninguno de los juegos de la lista presentada – 50%- , solo el WWE Smackdown! vs Raw 2008 lo usan y poseen aquellos jóvenes que oscilan entre los 15-18 años (50%).

P82. ¿Juegas con Nintendo DS?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	6	75	3	75
Si	2	25	1	25
TOTAL	**8**	100	**4**	100

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En algunos casos se conoce sobre estos tipos de juegos que son determinados de carácter familiar, esto sucede con Nintendo DS, se dice también que quienes hacen posesión del mismo supera en aquellos de 12 años en adelante, con respecto a este juego dentro del cantón investigado se tiene un 75% que no lo hacen; mientras que el 25% afirman hacer uso de este tipo de juegos; por otro lado los resultados obtenidos del grupo 3 dicen no jugar con Nintendo DS – 75%-, mientras que el 25% afirman usar este juego.

P83. Nintendo Ds ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
New Super Mario Bross	1	25	1	100
Cocina conmigo	1	25		
42 juegos de siempre	1	25		
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	25		
TOTAL	**4**	**100**	**1**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Según datos obtenidos en la presente tabla dentro de los juegos Nintendo DS, los que cursan el noveno año dicen tener con igual porcentaje de 25%, New Súper Mario Bross, cocina conmigo, 42 juegos de siempre y Mario y Sónico en los juegos Olímpicos. De esta manera podemos mencionar que el uso de estos juegos en nuestro cantón siempre estará presentes sin importar la clase de juego, todos estos son implementados en la mayoría de los hogares investigados y son manipulados por grandes y chicos. Los jóvenes de bachillerato aceptan en su totalidad poseer New Súper Mario Bross, obteniendo el porcentaje del 100%.

P84. ¿Juegas con Gameboy?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	3	37,5	4	100
Si	5	62,5		
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Para aquellos estudiantes que hacen uso de los diferentes juegos de consola tenemos también el Gameboy, por lo que dentro del grupo 2 el 62,5% afirman jugar Gameboy y solo un 37,5% dicen no utilizarlo, en cambio con respecto a los jóvenes del grupo 3 el 100% dicen no jugar con ello. Vemos claramente que este tipo de videojuego tiene gran aceptación en el cantón investigado, al igual que el resto de consolas el Gameboy tiene gran aceptación entre los adolescentes que hacen uso de ellos. Este tipo de juegos nos es de gran ayuda para la juventud que los utiliza ya que en sus tiempos libres lo dedican a usarlo y así podemos disminuir el grado de juventud que se dedique a malos vicios como el alcoholismo o el vandalismo y otros. Estos juegos también tiene su contra, a diferencia de la televisión aquí los chicos interactúan con la violencia, ya que en los videojuegos en su mayoría tienen contenidos violentos y agresivos, lo que influye directamente a la conducta de los niños y adolescentes.

P85. Game Boy ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)	
	Frecuencia	%
Super Mario Bros	4	28,57
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	7,14
PoKémon Yellow	2	14,28
Mario Tennis	2	14,28
Dragon Ball Z	2	14,28
Los Sims toman la calle	1	7,14
Pokémon Esmeralda	1	7,14
Ninguno	1	7,14
TOTAL	**14**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre la introducción de estos juegos en la sociedad actual se han hecho investigaciones no solo en nuestro país sino a nivel mundial, por ejemplo se tiene que los videojuegos a más de tener gran aceptación causan obesidad en mayor tendencia que la televisión, ya que pasar mucho tiempo inmóvil impide que los usuarios practiquen algún deporte o salir con los amigos y familia. Las investigaciones planteadas en el cantón Gualaceo con respecto a la posesión de juegos de Gameboy tenemos que el 28,57% del grupo 2 tienen Súper Mario Bross, con un porcentaje igual de 14,28% dicen tener PoKémon Yellow, Mario Tennis, Dragon Ball Z; quienes mencionan Boktai: The Sun Is Your Hand, Los Sims toman la calle, Pokémon Esmeralda y no tener ninguno es 7,14% cada ítem.

P86. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	2	25	3	75
Si	6	75	1	25
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Las informaciones obtenidas sobre los adolescentes en la sociedad informática ha puesto en manifiesto la posición de determinadas tecnologías en cada uno de estos hogares, es así que en la tabla adjunta tenemos los resultados sobre el juego con el computador obteniendo un porcentaje de 75% que manifiestan que si utilizan el computador para un momento de distracción; el 25% dicen que no lo usan datos obtenidos en el grupo 2, con respecto al grupo 3, (10 – 15años) los resultados son contrarios, el 75% afirman no jugar con el computador, mientras que el 25% si lo hacen. Por la posesión que hay actualmente de estas tecnologías, en nuestro país al igual que el resto del mundo han realizado investigaciones que han destacado a la violencia y el sexo como los riesgos más primordiales de las TIC y que están presentes en las diversas pantallas, por ello el uso del computador dentro de nuestra juventud debe ser responsable.

P87. Ordenador ¿Tie.es alguno de estos juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Los Sims 2 y sus hobbies	3	25	1	100
Los Sims megaluxe	3	25		
World of Warcraft	1	8,33		
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	8,33		
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	8,33		
Activa tu mente	1	8,33		
Sacred 2: Fallen Angel	1	8,33		
Ninguno	1	8,33		
TOTAL	**12**	**100**	**1**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro del grupo de estudiantes que forman parte del grupo 2, adolescentes entre 10 – 14 años, afirman tener en su computador algunos juegos como: Los Sims 2 y sus hobbies los Sims megaluxe con igual resultado de 25%, y el resto de opciones marcan un 8,33% cada una. Esto se debe a que en la edad que oscila los encuestados dedican su tiempo libre frente al computador con estos diversos juegos actuales. Por otra parte en el grupo 3 existe solo un estudiante que afirma tener en su computador el juego Los Sims 2 .

P88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	6	75	2	50
Entre una hora y dos	2	25		
Nada			2	50
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En la tabla podemos observar los resultados obtenidos en las encuestas sobre el tiempo de uso de los diversos juegos entre la semana obteniendo así un 75% que lo hacen menos de una hora diaria y el 25% afirman jugar entre una y dos horas (grupo 2), afirmaciones como estas pueden deducirse a que los estudiantes pertenecen a un año de educación básica en el cual el tiempo libre se reduce por las tareas escolares avanzadas. Para los estudiantes del grupo 3 - primer año de bachillerato- el 50% dicen ocupar para el juego menos de una hora al día y el otro 50% declaran que no juegan entre la semana. Estos resultados pueden darse debido a que los jóvenes de bachillerato realizan sus tareas escolares y en seguida se insertan en jugar haciendo así uso de su tiempo libre.

P89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	2	25	2	50
Entre una hora y dos	2	25		
Más de dos horas	2	25		
No lo se	1	12,5	1	25
Nada	1	12,5	1	25
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto al uso de los videojuegos los fines de semana, los estudiantes investigados en la Unidad Educativa “Luis Cordero” responden con un igual porcentaje de 25% que lo hacen menos de una hora; entre una hora y dos; y también los que lo hacen menos de una hora, el 12,5% confirman no saber exactamente cuánto tiempo e igual porcentaje no juegan los fines de semana. Los adolescentes entre 15 y 18 años dicen jugar menos de una hora – 50%- los fines de semana, el mismo porcentaje de 25% dicen que no saben a ciencia cierta el tiempo que lo utilizan y aquellos que manifiestan que no utilizan nada de tiempo.

P90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	6	75	3	75
Sí, tengo alguno	2	25	1	25
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre la adquisición de estos juegos y si son originales o pirateados los resultados que nos dan los estudiantes tanto del grupo 2 como el grupo 3 son el 75% que no los tienen y un 25% de cada grupo afirman tener uno que otro de estos juegos. Según informaciones de las respectivas autoridades del cantón investigado "Gualaceo" se ha logrado obtener una disminución de adquisiciones de los videos no originales, aunque se sigue contando con locales comerciales que cuentan con esta mercadería que ponen a disposición de toda la humanidad.

P100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	4,76		
1	8	38,09	2	15,38
2	6	28,57	7	53,84
3	5	23,80	3	23,07
Más de tres 3	1	4,76	1	7,69
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Todos sabemos que la televisión es una de las pantallas que está presente en cada uno de los hogares. Un mínimo porcentaje de los encuestados del grupo 2 reconocen que en

su casa hay un televisor marcan el 38,09%; quienes dicen dos son el 28,57%; un 23,80% mencionan obtener tres televisiones, y con el mismo resultado de 4,76% manifiestan no tener ninguno y los que dicen más de tres televisores. Estos datos contrastan con los obtenidos en la investigación del tercer grupo, en donde el 53,84% tienen más dos televisores en sus casas, un 23,07% mencionan tener tres televisores y un 15,38% dicen tener un solo televisor; el 7,69% marcan la opción de más de tres. La mayor accesibilidad a esta pantalla la hace más presente en los hogares de las generaciones interactivas.

P118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Internet	7	33,33	6	46,15
Televisión	11	52,38	6	46,15
No lo se	3	14,28	1	7,69
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Como se ha visto anteriormente, la televisión mantiene una presencia principal en todos los hogares, pero no tiene asegurada su continuidad como pantalla principal, esto debido a que las nuevas plataformas interactivas están asentándose en la vida de toda la sociedad con mayor fuerza. Dentro del grupo 2, adolescentes entre 10 a 14 años dan preferencia a la televisión (52,38%), mientras que un 33,33% escogen internet, y quienes no lo saben son el 14,28%. Algo semejante se observa en los jóvenes entre 15 y 18 años que marcan en un igual porcentaje de 46,15% que prefieren internet y también los que seleccionan el televisor, y un 7,69% no saben por cual elegir. Hoy en día los adolescentes sean de Gualaceo, cantón investigado sienten más atraídos por esta nueva pantalla como lo es el internet, la misma que se ha convertido en lo que la televisión fue para las generaciones anteriores.

P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Internet	7	33,33	6	46,15
Teléfono móvil	11	52,38	5	38,46
No lo se	3	14,28	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

El móvil es una pantalla general, la que está en manos de la generación interactiva con mayor profusión, es así el caso de que el grupo 2 el 52,38% dan preferencia al teléfono móvil con respecto al internet -33,33%-, también se muestran dudosos al elegir entre internet y teléfono móvil – 14,28%-. El grupo 3 los adolecentes sorprenden al no otorgar la ventaja al teléfono móvil frente a la otra pantalla siendo el resultado de 46,15%, pero la diferencia no es variable ya que quienes prefieren el móvil son 38,46% y quienes dicen no saber cual preferir marcan el 15,38%. El teléfono móvil actualmente dentro de las generaciones activas con su gran variedad y servicios multiplica las posibilidades de acceso a contenidos, de creación de otros, ayuda a la comunicación y se convierte en un vínculo entre los miembros de esta generación.

P120. De la pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	%
Internet	7	33,33	9	69,23
Video juegos	10	47,61		
No lo se	4	19,04	4	30,76
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En lo que respecta a optar por internet o por los videojuegos, los datos generales entre los estudiantes de noveno año (grupo 2) se inclinan por los videojuegos 47,61% frente al 33,33% del internet y un 19,04% dicen no saber cuál es su preferencia. Por parte de los encuestados del primer año de bachillerato (grupo3) prefieren el internet, 69,23%, y el 30,76% no tienen claro por cual decidirse. Estos resultados afirman la importancia que están adquiriendo los juegos en la red, lo que hace que el internet pase a ser una pantalla también para jugar. Tomando en cuenta la evolución por edad sobre esta preferencia se tiene claro que los adolescentes alcanzan el equilibrio entre pantallas luego de haber clarificado sus preferencias por los videojuegos, ya que, a partir de los 15 años se inclinan hacia el internet.

P121. De cada pareja de las cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Video juegos	5	23,80		
Televisión	13	61,90	13	100
No lo se	3	14,28		
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

.
Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En la presente tabla vemos claramente la competencia entre los videojuegos y la televisión, en donde se ve claramente que las preferencias son por el televisor 61,9% mientras que los videojuegos alcanzan un 23,8% sobre los 14,28% que no lo saben, en el grupo de 15 a 18 años en su totalidad (100%) muestran preferencia por la televisión. Estos resultados nos dan las pautas para confirmar que en nuestra sociedad la juventud actual da mayor preferencia a la televisión antes que a los videojuegos.

P122. De cada pareja que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
1. Teléfono móvil	8	38,09	6	46,15
2. Televisión	10	47,61	5	38,46
No lo se	3	14,28	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según preferencias omitidas entre el teléfono móvil y la televisión hemos visto en los adolescentes del noveno año de la Unidad Educativa "Luis Cordero" la televisión es la más preferida que el teléfono móvil alcanzando un 47,61%, los chicos que por su parte optan por el móvil son 38,09%, entre los jóvenes del primer año de Bachillerato el teléfono móvil es el más preferido, así lo declaran el 46,15% frente al 38,46% que opta por la televisión y un 15,38% no saben por cual elegir. Los resultados obtenidos en esta tabla nos muestra claramente que la preferencia entre los teléfonos móviles y televisores marcan porcentajes parecidos esto puede ser debido a que en cada uno de los hogares siempre se ha tenido ya un televisor y también por la gran acogida que ha dado en nuestra sociedad el celular y la facilidad de adquirir estas dos pantallas.

P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Teléfono móvil	10	47,61	7	53,84
Mp3/ Mp4/ ¡Pod	7	33,33	5	38,46
No lo se	4	19,04	1	7,69
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Ante la preferencia sobre el teléfono móvil y Mp3/Mp4/iPod, las preferencias del grupo 2 se inclinan a favor del teléfono móvil el 47,61% lo adoptan frente al 33,33% que optan por los dispositivos musicales: Mp3/Mp4/iPod., quienes no saben que elegir son el 19,04%. Iguales preferencias observamos dentro del grupo 3, en donde el 53,84% muestran su preferencia por el fenómeno móvil, mientras que el 38,46% de los chicos prefieren Mp3/Mp4/iPod y un 7,69% no saben por cuál de estas opciones optar. Con estos resultados confirmamos que en nuestro cantón más del 90% de los habitantes poseen y prefieren los teléfonos móviles sin importar distinción de edad ni sexo.

P124. De cada pareja que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Teléfono móvil	8	38,09	10	76,92
Video juegos	11	52,38	1	7,69
No lo se	2	9,52	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

La penetración de las nuevas tecnologías como teléfonos móviles y videojuegos arroja un resultado muy variado entre los encuestados de las dos Instituciones, es así que los chicos prefieren los videojuegos -52,38%- frente al teléfono móvil 38,09% , quienes dicen no saber son el 9,52%. Los chicos de 10 a 14 años muestran claramente su pasión por los videojuegos. A partir de los 15 años en adelante la opción por el móvil es masiva lo que origina menos dudas de por cual optar, de esta manera vemos en el grupo 3 que el 76,92% dicen preferir el dispositivo móvil, pero también tenemos un 15,38% que está en dudas por decidirse por una de estas pantallas; mientras que por los videojuegos lo hacen solo el 7,69%. En términos generales, el teléfono móvil parece gozar de más popularidad entre los niños y adolescentes del cantón investigado. Resultados parecidos sobre estas preferencias han ocurrido en los jóvenes españoles mediante encuestas aplicadas en el 207 y 2008, en su caso, se dice que el teléfono móvil es la pantalla elegida en todas las parejas, manteniendo un pulso con la televisión, empujando por la preferencia de los chicos por esta pantalla.

P125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
PlayStation 3	8	38,09	2	15,38
No lo se	13	61,90	11	84,61
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Nuestras encuestas demuestran claramente que los estudiantes del grupo 2 (10-14años) en un 38,09% dicen gustarles el PlayStation 3, mientras que un 61,9% están indecisos de elegir entre uno de ellos. Similares resultados nos dan en el grupo 3 (15-18años) marcando un 15,38% de preferencia por el PlayStation 3 y un 84,61% que no tiene claro su preferencia. Ya se ha podido apreciar que los videojuegos guardan una especial relación con los niños, adolescentes e incluso los adultos. Los dispositivos para jugar son múltiples, y existen en el mercado numerosas marca. Como ya se ha comentado, la elección de uno u otro determinará el tipo de juego, más personal o más social. Conocer la preferencia entre las consolas que existen en el mercado también ha parecido relevante para profundizar en cómo es esta Generación Interactiva. En este caso la opción Wii – PlayStation 3 marca modos diferentes de jugar Si bien la PlayStation 3 tiene una gran trayectoria y tradición en el mercado de las consolas, y ha marcado una etapa clave en el desarrollo de los videojuegos. La Wii, producto de Nintendo, hoy en día lidera las ventas de consolas por encima de la PlayStation 3. Apunta a un público que busca una experiencia de juego más social y familiar. Ante estas afirmaciones publicadas en la página web: http://educacionytic.galeon.com.

P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
PSP	4	19,04	1	7,69
Nintendo DS	4	19,04	2	15,38
No lo se	13	61,90	10	76,92
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como ya tenemos conocido existen diversas clases de consolas, otra pareja de ellas son la PSP y Nintendo DS, la tónica de los datos entre las dos consolas es similar, un número pequeño de los chicos del grupo2 se obtiene un 61,9% de los chicos que no tienen claro que consola elegir, por otro lado con igual porcentaje de 19.04% optan por la PSP, al igual que los que eligen el Nintendo DS, sin embargo. La edad también tiene aquí su importancia, a partir de los 15 años (grupo3), dentro de este grupo la mayoría de los jóvenes optan por la opción "no lo sé" (76,92%), mientras que Nintendo DS se sitúa un poco adelante con el 15,38% y la PSP pierde la hegemonía entre este grupo dándonos el 7,69%. Con este análisis podemos concluir que la juventud actual sea de nuestro país al igual que el resto del mundo prefieren utilizar otras herramientas para jugar en sus tiempos libres como por ejemplo loa juegos del computador, disminuyendo así la posesión de estas consolas (Nintendo DS, PSP).

REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

En este apartado analizaremos sobre la influencia de las nuevas tecnologías ante la población investigada, como son esas relaciones familiares tanto en el ámbito educativo como social. También nos basaremos en conocer el grado de penetración de las diversas pantallas tecnológicas y de qué manera benefician o perjudican ante la integración familiar.

P11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	11	52,38	9	69,23
Si	10	47,61	4	30,76
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González

Con respecto a las relaciones entre las familias investigadas al momento de hacer las tareas escolares vemos que en los estudiantes de la Unidad Educativa "Luis Cordero" de la comunidad de Bullcay del cantón Gualaceo, el 52,38% afirman no contar con ayuda a la hora de hacer sus tareas, mientras que el 47,61% dicen tener ayuda para la realización de sus tareas, estos resultados pueden deberse a que los miembros de los hogares investigados aquellos que no estudian se dedican a trabajar para el sustento de sus familias y por esa razón los estudiantes hacen solos sus tareas. Resultados similares obtenemos en los estudiantes del primer año de bachillerato en donde el 69,23% dicen no contar con ningún tipo de ayuda para sus tareas escolares y el 30,76% afirmar contar con ayuda para la realización de sus tareas. Con respecto a este sobre la ayuda en las tareas sea humana o tecnológica, la familia y de manera especial los padres cumplen un papel indispensable ante el consumo de sus hijos ante las pantallas.

P12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me ayudan mis hermanos/as	5	38,46	4	80
Me ayuda mi padre	3	23,07	1	20
Me ayuda mi madre	5	38,46		
TOTAL	**13**	**100**	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como ya habíamos visto anteriormente de aquellos estudiantes que reciben ayuda para sus tareas y con igual porcentaje de 38,46% afirman contar con la ayuda de sus hermanos para desarrollar las tareas, y quienes tienen la ayuda de sus madres; la presencia del padre en la realización de las tareas escolares observamos un 23,07%, resultados obtenidos en los encuestados del noveno año; para los chicos de primero de bachillerato la ayuda de sus hermanos es la primordial alcanzando un 80%, de quienes admiten tener ayuda de sus padres son apenas el 20%. Investigaciones que resultan claras sobre la participación activa de la familia dentro de cada una de las actividades especialmente de los estudiantes, es por esto que todas las familias de este cantón e incluso las familias ecuatorianas en general debe procurar formarse en el uso de las TICs para así mantenerse con una buena comunicación entre sus miembros y brindarse ayuda mutua en todo momento.

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

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	15	71,42	10	76,92
En una sala de estudio	3	14,28	1	7,69
En la sala de estar	3	14,28	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	13	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto a la posesión del lugar en su casa para realizar sus tareas escolares tenemos que un 71,42% prefieren hacerlo en sus respectivas habitaciones, en lo que se refiere al usar la sala de estudio y la sala de estar, estas dos opciones marcan igual resultado de 14,28%, resultados brindados por los encuestados del grupo 2 entre 10 – 14 años; aportaciones similares nos brinda el grupo 3 estudiantes entre 15 a 18 años que mencionan sus habitaciones como lugar preferido para desarrollar sus tareas (76,92%), como segunda opción preferida en este grupo tenemos la sala de estar (15,38%) y la sala de estudio marca el 7,69%. Es aquí donde nace la responsabilidad de los adultos para enseñar a los menores a aprovechar los espacios adecuados para estas actividades, al

igual que las posibilidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías haciéndola buen uso de ellas.

P18. ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	15	71,42	8	61,53
Si	6	28,57	5	38,46
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En caso de los adolescentes del cantón Gualaceo, se puede afirmar que la penetración del computador en sus hogares es universal, de los chicos entre los 10 a 14 años (grupo2) el 71,42% afirman tener un computador en casa; quienes no cuentan con este dispositivo son el 28,57%. Podemos observar también en la presente tabla que en el grupo de primero de bachillerato (grupo3) un 61,53% dicen no tener computador en sus hogares mientras que un 38,46% mencionan que si poseen. Con estos resultados se ha demostrado que en estos hogares con niños y adolescentes la afluencia tecnología es especial, hoy en día cuentan con una mayor probabilidad de disponer de diversos dispositivos tecnológicos, es así que datos precisos muestran un alto índice de posesión del computador en los hogares ecuatorianos en comparación con años anteriores, se dice que en hay un 80% de hogares con computador en comparación con el año 2001.

P19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	1	20	2	40
En la habitación de un hermano/a			1	20
En la habitación de mis padres	2	40		
En la sala de estar	1	20	2	40
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	20		
TOTAL	**5**	**100**	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

La ubicación del computador en el hogar es muy importante, como ya confirmamos la penetración de computadoras es superior a la de años pasados y no sorprende que su propio dormitorio sea la opción más adecuada para colocarlo, es así que obtenemos un 40% nos señalan que lo tienen en la habitación de sus padres, seguido con igual porcentaje del 20% que dicen tenerlo en su propia habitación, también en la sala de estar y el cuarto de trabajo, resultados del grupo 2. Dentro del grupo 3, un 40% de los adolescentes del primer año de bachillerato disfrutan del computador en su propio dormitorio, y con el mismo porcentaje dicen tenerlo en la sala de estar; en la habitación de un hermano es otra opción elegida por los encuestados con un 20%.

P20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	3	60	3	60
Si	2	40	2	40
TOTAL	**5**	**100**	**5**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

El poseer un computador en casa está relacionado obviamente con disponer de una conexión de Internet en el hogar. Los datos nos muestran que el porcentaje de quienes dicen no tener esta conexión en sus hogares se eleva con un 60% en cada uno de los grupos; por otro lado el 40% de los estudiantes entre 10 a 14 años (grupo2) afirman tener conexión de Internet en sus casas, porcentaje igual se obtiene entre los adolescentes de 15 a 18 años del grupo3. Para gozar de este servicio vemos que no es para todos quienes poseen un computador, pero si tenemos claro que este es un dispositivo de acceso más habitual y cada vez se vuelve más equilibrada su valor, por lo que se afirma también lo que expone Muñoz F. (2009) que las nuevas tecnologías modifican los métodos de aprendizaje, al igual que las formas de comunicación y de información, introduciendo cambios en las normas de convivencia y relaciones personales y familiares.

P21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No			1	50
No lo sé	1	50		
Sí, tengo un antivirus	1	50	1	50
TOTAL	**2**	**100**	**2**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre la existencia de algún tipo de control de acceso a los contenidos de Internet la respuesta marca que el 50% de los estudiantes del noveno año no lo saben, solo el 50% de los chicos reconocen tener un antivirus en su conexión de Red. Aunque los datos en las zonas investigadas son muy similares en el grupo de encuestados del primer año de bachillerato la respuesta negativa alcanza un 50% y el otro 50% mencionan tener instalado un antivirus. Una de las nuevas y muy utilizadas tecnologías como ya sabemos es el Internet, definido como un medio universal por varios aspectos, también por lo múltiple o variado que puede ser el lugar de acceso.

P22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	7	33,33	4	30,76
Si	14	66,66	9	69,23
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según la investigación realizada dentro del cantón Gualaceo sobre el uso de Internet se tenga o no conexión en casa, obtenemos resultados como: grupo2 - noveno año de básica - la mayoría de los encuestados afirman utilizar Internet un 66,66%, mientras que

el 33,33% dicen no hacerlo, por otro lado los jóvenes del grupo 3 –primero de bachillerato- un 69,23% confirman acceder a esta conexión tengan o no en casa, mientras que el 30,76% mencionan no hacerlo. La vida de nuestros adolescentes al igual que los niños se explica fundamentalmente por el tiempo que pasa en su casa, en el colegio y con sus familias, sus propios hogares son el lugar primordial de penetración de los diversos medios de comunicación, es por eso que podemos concluir que los chicos encuestados se definen por su multiacceso a la Red desde diversos lugares o dicho también acceso a Internet definido como una experiencia en nuestra juventud

P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Familia	2	13,33	2	12,5
Amigos/as	1	6,66	1	6,25
Estudios	5	33,33	4	25
Deporte	1	6,66	3	18,75
Lectura			1	6,25
Televisión			2	12,5
Videojuegos	1	6,66		
A nada	5	33,33	3	18,75
TOTAL	**15**	**100**	**16**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Los niños y adolescentes se distinguen del resto porque tienen gran capacidad de conseguir lo que les parece interesante y cuando lo alcanzan se dedican a ello con intensidad. Esto ocurre con la entrada de Internet en sus vidas, como medio de infinitas posibilidades interactivas nunca antes vistas, el interés se demuestra por el tiempo que le dedican, es por eso que nuestra investigación se ha basado para darnos cuenta de donde proviene aquel tiempo, antes que actividades desarrollaban en esos momentos que hoy en día lo mantienen en el uso de internet. Los encuestados del noveno año de básica nos dicen claramente que al usar el Internet le han quitado tiempo en primera parte a sus estudios dándonos un 33,33%, igual porcentaje nos dicen que ha nada, la familia como recurso de tiempo interactivo es reconocido por el 13,33%, otros recurren al tiempo dedicado a las actividades deportivas, a los amigos y los videojuegos con el mismo porcentaje del 20% para poder acceder a Internet. Resultados similares se obtuvieron con

los chicos del primer año de bachillerato quienes manifiestan quitarle tiempo a los estudios en un 25%, apenas el 18,75% dicen no reemplazar el tiempo a ninguna de sus actividades diarias por utilizar el Internet y con igual porcentaje eligen el deporte; con el mismo porcentaje de 12,5% dicen quitar tiempo a la familia y la televisión, y quienes dicen a los amigos y la lectura tienen un resultado de 6,25% cada opción.

P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	23,07	2	13,33
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	4	30,76	2	13,33
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	7,69	2	13,33
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal			1	6,6
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet			3	20
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)			1	6,66
No estoy de acuerdo con ninguna	5	38,46	4	26,66
TOTAL	**13**	**100**	**15**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Como ya hemos confirmado anteriormente nuestros estudiantes encuestados en su gran mayoría utilizan el Internet por esta razón los hemos puesto en consideración algunas situaciones relacionadas con el tema para analizar con cuál de ellas se identifican por lo que obtenemos que la mayoría de los chicos dicen no estar de acuerdo con ninguna de estas freses dándonos un 38,46%; un 30,76% dicen que pueden poder sea fotos o videos personales en Internet, el 23,07% confirman enfadarse si no les dejan navegar libremente, una mínima parte de los chicos -7,69%- dicen agregar videos o fotos de su familia y amigos en la Red, resultados del grupo 2 (10-14 años); por otra parte los jóvenes del

grupo 3 (15 – 18 años) un 26,66% manifiestan no estar de acuerdo con estas situaciones, los que dicen que es divertido hablar con desconocidos mediante el internet son el 20%; con igual porcentaje de 13,33% mencionan ponerse nerviosos o enfadados al no poder navegar, también quienes dicen que pueden poner cualquier foto o video personales al igual que los que dicen poder hacerlo de amigos o familiares, el 6,66% nos confirman no importarles si personas ajenas a ellos saben sobre sus vidas , y un mismo porcentaje marca que han utilizado internet para perjudicar a segundas personas. Con estos resultados confirmamos que el uso de las nuevas tecnologías se ha introducido en nuestra sociedad no solo para modificarla sino más bien para cambiarla y superarla.

P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	11	78,57	5	55,55
Si	3	21,42	4	44,44
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

La influencia de los padres sobre el uso de las nuevas tecnologías debe ser prioritaria, es por eso que vemos claramente en la tabla que el 78,57% no tiene problemas con sus padres al momento de utilizar el Internet, pero el 21,42% manifiestan discutir con sus padres sobre este uso, resultados que resaltan del grupo2 entre los 10 a 14 años, para los adolescentes de 15 a 18 años este caso es parecido, el 55,55% de los encuestados confirman no problemas con sus padres, mientras que el 44,44% dicen que si tienen problemas con sus padres por el uso de Internet. Entre aquellos que reconocen no discutir con sus padres por conectarse puede ser porque pasan su mayor tiempo en el colegio lugar donde navegan frecuentemente y por eso no se lo reconoce como motivo de discusión ya que en casos pequeños navegan los chicos en casa y el contenido que lo visita no es motivo de discusión.

P46. ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	66,66	4	100
Por el momento del día en que me conecto	1	33,33		
TOTAL	**3**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En los pocos casos de discusión de los chicos con sus padres por el Internet vemos que se debe en su gran parte -66,66%- por el tiempo que lo dedican al mismo, y también por los momentos de conexión diaria, resultados obtenidos dentro de los estudiantes del grupo 2, noveno año de básica; por su parte los encuestados del grupo3 pertenecientes al primer año de bachillerato confiesan en un 100% que el tiempo brindado al uso de internet es la causa de discusión familiar. Con estas afirmaciones podemos concluir que dentro de los hogares investigados la familia juega un papel importante en el desarrollo de sus miembros, de manera especial se ve el interés de los padres sobre las actividades que desarrollan sus hijos diariamente y más aún si estas son en base al uso de las nuevas tecnologías, ya que se sabe que la posesión de las mismas suelen ser beneficiosa y perjudiciales para sus usuarios.

P47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	14	100	8	88,88
Si			1	11,11
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según observamos resultados sobre la actuación de los padres frente al uso del Internet por parte de sus hijos en el grupo 2 manifiestas que sus progenitores ni les premian ni les castigan por conectarse en Internet, dándonos un 100%; igual respuesta obtenemos en los adolescentes del grupo 3 quienes en un 88,88% mantienen una respuesta negativa, por lo contrario el 11,11% dicen tener algún castigo por usar esta pantalla. Podemos decir que los padres deben estar consientes de que sus hijos al pasar mucho tiempo conectados en el internet o el hacerlo por largo tiempo ocasionan patologías psicosociales, volviéndolos adictos, por lo que las familias deben participar conjuntamente en todas las actividades que se generan a partir de estos medios.

P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me preguntan qué hago	7	25	6	50
Echan un vistazo	5	17,85	2	16,66
Me ayudan, se sientan conmigo	3	10,71		
Están en la misma habitación	2	7,14	1	8,33
Comprueban después por dónde he navegado	4	14,28		
Miran mi correo electrónico	4	14,28	1	8,33
No hace nada	3	10,71	2	16,66
TOTAL	**28**	**100**	12	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Las respuestas en torno a lo relacionado sobre las actividades de los padres mientras los chicos usan internet implican cierto grado de intervención durante los momentos de navegación de sus hijos, la forma más reconocida entre los investigados del noveno año consiste en la respuesta del 25% a la posibilidad de “mis padres me pregunta que hago”; el 17,85% dicen que sus padres echan un vistazo a lo que hacen, las opciones de que comprueban los sitios que han navegado sus hijos y que revisan los correos son el 14,28% en cada ítem, quienes dicen que se sientan con ellos y les brindan ayuda, al igual que los que mencionan que no hacen nada tienen igual porcentaje de 10,71% y un 7,14% nos dicen que sus padres están en la misma habitación. Por otra parte los resultados obtenidos del grupo de primero de bachillerato, en un 50% nos dicen que les preguntan

que hacen; con igual porcentaje de 16,66% mencionan que echan un vistazo, al igual que los que dicen que no hacen nada, aquellos que afirman que están en la misma habitación y los que dicen que miran sus correos electrónicos tienen igual porcentaje de 8,33%.

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, la ausencia de criterio entre los menores no es nula.

P49. Cuando navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer?

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	3	13,04	5	21,73
Chatear o usar el Messenger	3	13,04	2	8,69
Dar información personal	4	17,39	4	17,39
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	4,34	2	8,69
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	3	13,04	1	4,34
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)			1	4,34
Ver vídeos o fotos	2	8,69	1	4,34
Colgar videos o fotos	1	4,34	3	13,04
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	4,34	1	4,34
Enviar correos electrónicos	2	8,69	1	4,34
No me prohíben nada	3	13,04	2	8,69
TOTAL	**23**	**100**	**23**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Sobre las prohibiciones por parte de los progenitores se tiene un elevado índice es así caso de los encuestados del grupo de 10 a 14 años en donde manifiestan que existe una prohibición del 17,39% sobre dar su información personal, con un mismo porcentaje del 13,04% tienen restricciones de no comprar nada ni el chat o usar el Messenger, el acceder a una red social o una comunidad virtual, y los que dicen que no les prohíben nada; con un porcentaje del 8,69% están aquellos que dicen que les prohíben ver videos o fotos y también los que mencionan el enviar correos electrónicos; otros manifiestan el suscribirse en algún boletín o lista de correo, el colgar videos o fotos y el enviar mensajes

a teléfonos móviles con un mismo resultado de 4,34%. Dentro del grupo de 15 a 18 años las afirmaciones son similares siendo primordial la opción de comprar algo por Red con un 21,73%, seguida de dar información personal en un 17,39%, el colgar videos o fotos están en un grado de 13,04% de prohibición; con un mismo porcentaje del 8,69% mencionan chatear o usar el messenger, el suscribirse en algún boletín y también los que dicen que no les prohíben nada; las opciones de acceder a una red social, el descargar archivos, ver videos o fotos, enviar mensajes a teléfonos móviles y enviar correos electrónicos están con un mismo porcentaje de 4,34%.

P98. ¿A qué le has quitado tiempo por utilizar los videos juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Familia	1	11,11	1	25
Amigos/as	1	11,11		
Estudios	1	11,11	1	25
Deporte	2	22,22		
Lectura	1	11,11		
Televisión	1	11,11		
A nada	2	22,22	2	50
TOTAL	**9**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

La presente tabla nos muestra claramente sobre el tiempo dedicado a los videojuegos que ha quitado tiempo al deporte de los chicos del noveno años quienes confirman no cumplir con sus actividades deportivas en un 22,22% por usar videojuegos, igual porcentaje dicen no quitar tiempo a ninguna de sus actividades rutinarias el resto de opciones marcan un 11,11% en cada una y son los que dicen a la familia, amigos, los estudios, la lectura y la televisión. Los jóvenes del primero año de bachillerato por su parte el 50% dicen no quitarle tiempo a ninguna de sus actividades diarias, y con el mismo porcentaje del 25% manifiestan que esta pantalla le ha quitado tiempo a la familia y a sus actividades escolares. Frente a esta cuestión podemos concluir lo expuesto por Félix

Etxeberría (1998) que los videojuegos son un instrumento adecuado para conseguir mejorar o reeducar determinados aspectos de las personas.

P104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?…				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	8	**32**	6	**30**
En la habitación de un hermano/a.	4	**16**	5	**25**
En la habitación de mis padres	7	**28**	5	**25**
En la sala de estar	6	**24**	3	**15**
En la cocina			1	**5**
TOTAL	25	**100**	20	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Ver la televisión implica una probabilidad de hacerlo junto a otros miembros de la familia al igual que el lugar donde lo veamos, es por eso que se observa los resultados sobre nuestras encuestas, dentro del grupo2 en su mayoría -32%- dicen hacerlo en sus propias habitaciones, seguida por la habitación de sus padres que dicen el 28%, en este grupo el tercer lugar lo ocupa la sala de estar con 24% y el 16% dicen mirar la tele en la habitación de algún hermano. Los encuestados pertenecientes al grupo3 quienes afirman mirar la tele en su habitación son (30%), el 50% dicen hacerlo en la habitación de los hermanos al igual que en la de los padres y el 15% en la sala. Sobre estos datos podemos extraer que el consumo televisivo se vuelve una experiencia compartida e individual.

P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?.....				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Solo	10	22,22	8	33,33
Con mi padre	5	11,11	3	12,5
Con mi madre	10	22,22	3	12,5
Con algún hermano	10	22,22	8	33,33
Con otro familiar	6	13,33	1	4,16
Con un amigo/a	4	8,88	1	4,16
TOTAL	**45**	**100**	**24**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

De acuerdo a los acompañantes de los encuestados en el momento de ver la televisión las principales opciones y con igual porcentaje de 22,22% son la madre y los hermanos y ver la tele solitarios, aquellos que lo hacen acompañados de otros familiares son un 13,33%, quienes lo hacen en compañía de su padre son apenas el 11,11% y el 8,88% dicen estar con algún amigo al momento de gustar la televisión, datos obtenidos dentro del grupo de estudiantes del noveno año de la Unidad Educativa "Luis Cordero". Los telespectadores del primer año de bachillerato del colegio "Miguel Malo", el 50% dicen hacerlo acompañados de sus progenitores y las dos últimas opciones nos dan un 4,16% cada una y es los que dicen hacerlo con otro familiar y con un amigo; quienes suelen ver la televisión con más frecuencia solos -33,333%, y con el mismo porcentaje los que lo hacen en compañía de sus hermanos, Estos resultados puede ser por la confianza que existe entre los miembros de estos hogares, el ámbito familiar del cantón investigado que se observa ser de buenas relaciones entre la familia, por lo que se debería acordar algún código sobre el uso de las TIC´s, formando un espíritu crítico ante los contenidos presentados por estas pantallas.

P106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Estudiar o hacer la tarea del colegio	8	29,62	6	24
Comer	8	29,62	7	28
Navegar por internet			1	4
Hablar por teléfono	6	22,22	3	12
Leer			3	12
Dormir			3	12
Charlar con mi familia	1	3,70	2	8
Jugar	4	14,81		
TOTAL	**27**	**100**	**25**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Ver la televisión se define como una actividad multitarea según datos de la investigación realizada: estudiar o hacer la tarea al igual que comer mientras se ve la tele es la actividad más frecuente con el 29,62% en cada opción, la tele acompaña las conversaciones telefónicas en los chicos en tercer caso con un porcentaje de 22,22%, el juego es una actividad compatible con la televisión reconocida por el 14,81%, el hablar con la familia mientras se mira la tele es apenas el 3,73%, resultados del grupo 2. Los datos obtenidos de la zona escolar de bachillerato nos permiten trazar perfiles peculiares en la combinación de diversas tareas que los del grupo2 realizan frente al televisor. Por ello un 28% dicen comer mientras ven la tele, quienes estudian o realizan las actividades escolares son 24%, el hablar por teléfono, leer y dormir tienen igual porcentaje de 12% que lo hacen, otros que dicen hablar con la familia dan un 8% y quienes navegan en internet forman parte del 4%. La televisión no pierde fuerza entre las demás pantallas y a pesar de ser un medio unidireccional, sigue captando el tiempo e interés de estudiantes que son acostumbrados a la multitarea como vimos anteriormente.

P107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	12	60	8	61,53
Si	8	40	5	38,46
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los conflictos y discusiones que surgen entre padres e hijos por el uso que hacen del televisor no es consecuencia rutinaria, para los encuestados el ponerse frente al televisor no supone conflicto alguno con sus padres dándonos un 60% del grupo 2; los chicos que discuten con sus padres son en menor medida 40%. Resultados similares encontramos en los encuestados del grupo 3, teniendo así que aquellos que mencionan no discutir con sus padres dan un total de 61,53% y los que afirman hacerlo son 38,46%. Estos conflictos pueden suscitarse por la reiterada observación de escenas violentas en televisión las que repercuten sobre la agresividad de sus usuarios y su uso puede resultar peligroso en el aprendizaje, palabras tomadas de Muñoz F. (2009)

P108. ¿Por qué motivos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Por el tiempo que paso viendo la tele	7	70	5	71,42
Por el momento del día en el que veo la tele.	1	10		
Por los programas que veo	2	20	2	28,57
TOTAL	**10**	**100**	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los motivos presentes para la discusión de entre padre e hijos por ver la tele se debe al tiempo utilizado para esta actividad en los chicos del noveno años (grupo2) confirmándonos el 70% sobre esta opción, en segundo lugar están los programas que observan con el 20% y un 10% dicen que los momentos diarios que lo dedican a la

televisión. Los padres pueden actuar así con sus hijos porque el mirar la televisión por largo tiempo disminuye su rendimiento escolar, los chicos abandonarían parte de las actividades escolares prefiriendo el uso de esta pantalla. Algo parecido se observa en el grupo del primer año de bachillerato (grupo3), quienes un 71,42% dicen tener conflicto con sus padres por el tiempo destinado a mirar la tele y apenas el 28,57% lo hacen por el programa que escogen para ver.

P109. ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	13	65	12	92,30
Si	7	35	1	7,69
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

No es muy frecuente que los padres premien o castiguen en la posibilidad de acceso a la televisión por parte de sus hijos, al respecto solo el 35% de los encuestados reconocen este hecho, quienes no lo hacen afirman el 65%, datos obtenidos en el grupo 2; lo que corresponde al grupo 3 podemos ver en la presente tabla que un 92,3% responden negativamente y el 7,69% afirman esta interrogante. Por ello el limitar o ampliar al acceso a la televisión es algo frecuente en las familias del cantón Gualaceo, tomándolo también como arma educativa.

P110. Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Yo mismo	2	10	3	23,07
Mis hermanos/as	4	20	1	7,69
Mi padre	4	20	1	7,69
Mi madre	4	20	2	15,38
Entre todos, lo negociamos	6	30	6	46,15
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los datos expuestos indican la importancia de la televisión ante las otras pantallas que rodean a la sociedad interactiva, según el programa a mirar un 30% del grupo 2 afirman negociarlo entre todos los miembros de la familia, con el mismo porcentaje de 20% nos dicen que los que deciden son los hermanos, los padres y las madres, y solo el 10% dicen ser ellos mismos quienes eligen el programa a mirar. La variable del grupo3 nos da como primera instancia elegir entre todos -46,15%-, el 15,38% manifiestan que son sus madres las que eligen que ver; quienes dicen que son ellos mismos nos da un 23,07% y el 7,69% corresponde a sus hermanos e igual porcentaje al padre. Con estos resultados podemos decir que los hogares investigados gozan de unión familiar en todo momento incluso al uso del tiempo libre frente a las pantallas tecnológicas.

P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	7	35	7	53,84
Si hay programas que no me dejan ver	13	65	6	46,15
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre los límites en los contenidos televisivos a los que tiene acceso los estudiantes del grupo de 10 a 14 años al respecto el 35% afirman que en casa les dejan ver todos los programas y el 65% mencionan que hay programas que los tienen prohibido mirar. Respecto a los adolescentes que pertenecen al grupo de 15 a 18 años el 53,84% están de acuerdo con que los padres le dejan ver todos los programas y sólo el 46,15% tienen alguna restricción sobre este caso. Esto puede deberse al contenido que presentan los programas televisivos y por los cuales los padres tratan de evitar impactos negativos ante sus hijos.

P113. ¿De qué tipo?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Películas	8	32	3	30
Dibujos animados	3	12	2	20
Deportes	1	4	2	20
Series			1	10
Concursos	1	4		
Documentales	2	8		
Noticias	3	12		
Programas del corazón	2	8	2	20
Reality Shows	5	20		
TOTAL	**25**	**100**	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como hemos visto anteriormente existe un porcentaje mínimo de restricciones sobre el uso de la televisión. Esta pauta familiar se distribuye sobre los distintos grupos encuestados teniendo así un resultado del noveno año en donde las películas ocupan el primer puesto con el 32%, en segundo lugar aparecen en la lista de prohibidas los Reality Shows con un 20%, los dibujos animados al igual que las noticias nos dicen en un 12% cada una, las opciones de documentales y programas del corazón tiene un porcentaje de 8% cada una; los jóvenes que dicen tener prohibido ver deportes y concursos son con igual porcentaje de 4%. Para los estudiantes de primero de bachillerato el 30% afirmar tener prohibición de mirar las películas, quienes dicen que les impiden ver dibujos animados, deportes y programas del corazón corresponden a un mismo porcentaje de 20% en cada opción y el 10% afirman hacerlo en los programas de series. Con estos resultados podemos confirmar lo investigado anteriormente en donde los programas de televisión crea estereotipos que no están de acorde con nuestra realidad, pero que los niños y adolescentes los extraen, estos pueden ser modelos de convivencia, valores y actitudes, los mismos que les dan un giro ante su realidad en diferentes aspectos como relación son sus padres, profesores, comportamiento social, modas e incluso hábitos alimentarios.

REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

Aquí analizaremos sobre las redes sociales y cómo influye directamente en cada uno de los chicos, también el grado de utilidad que le dan a esta tecnología desde los establecimientos, si estas redes le sirven o no en sus vidas diarias, cuántos de ellos tiene acceso a las diferentes pantallas para mejorar su aprendizaje como lo proponen hoy en día la educación. Con esta investigación veremos las pautas que tienen estas redes sobre la educación de nuestros chicos, si el usarlas ayudará en su formación tanto personal como profesional.

P16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuál de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Todas	14	66,66	4	30,76
Matemáticas	1	4,76	2	15,38
Lengua y Literatura	2	9,52	1	7,69
Idiomas	3	14,28		
Conocimiento del Medio Ciencias			3	23,07
Otra	1	4,76	3	23,07
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto a la aprobación de las diferentes asignaturas en cada uno de los grupos encuestados vemos que la mayoría afirman haber aprobado todas -66,66%-, seguida por idiomas con el 14,28%, quienes dicen haber aprobado Lengua y Literatura son el 9,52%, y matemática y otras materias con igual porcentaje de 4,76%, resultados obtenidos del noveno año de la Unidad Educativa “Luis Cordero”. Con estos resultados podemos mencionar que los estudiantes encuestados cuentan con un buen rendimiento académico, lo que nos es de mucha ayuda para que la educación de nuestro cantón surja y sea de calidad como se lo espera tener a nivel nacional, con mucho entusiasmo y dedicación lograremos mejorar la educación ecuatoriana y obteniendo datos relevantes como los anteriores surgiremos en la educación formando jóvenes críticos y creativos. Datos parecidos tenemos de los estudiantes del primer año de bachillerato del colegio “Miguel Malo” en donde el 30,76% afirman haber aprobado todas sus asignaturas, un 23,07% optan por Ciencias y otras, en lo que respecta a Matemática el 15,38% dicen haber pasado y el 7,69% en Lengua y Literatura.

P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No, ninguno	16	76,19	10	76,92
Si, algunos (menos de la mitad)	3	14,28	3	23,07
Sí, todos	2	9,52		
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Según datos recogidos, la influencia educativa de los profesores como usuarios de Internet es relativamente limitada,, según los alumnos del grupo 2 el 76,19% no utilizan ni recomiendan Internet como algo útil para el estudio, como positivo tenemos el 14,28% que reconocen que sus docentes les animan o recomiendan usar la Red como fuente importante para sus tareas y estudios, dentro del grupo existe el 9,52% que dicen que todos los maestros son usuarios de internet. En cuanto a los encuestados del grupo3 el 76,92% responden que en su establecimiento los docentes no utilizan el internet sea para implantar sus clase o como ayuda en la resolución de las tareas, por otra parte solo el 23,07% dicen que menos de la mitad de los maestros se ayudan de la Red para el estudio con sus alumnos. Por ello es claro recordad que la formación del profesorado deberá ejercer sus funciones en el tercer milenio, debe suponer un claro punto de reflexión entre los avances de la sociedad del conocimiento y las necesidades de los alumnos para su incorporación al contexto en el que deberán desarrollar su vida personal y profesional.(Adell y Gisbert, 1997).

P23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Menos de una hora	8	57,14	6	66,66
Entre una y dos horas	4	28,57	2	22,22
Más de dos horas	1	7,14		
Nada			1	11,11
No lo sé	1	7,14		
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

De lunes a viernes en términos generales el grupo de 10 a 14 años reconoce dedicarle menos de una hora al día (57,14%), seguidos por aquellos que afirman navegar entre una y dos horas (28,57%), con el mismo porcentaje de 7,14% corresponde a quienes lo hacen más de dos horas diarias y aquellos que no saben cuantificar el tiempo dedicado a la Red. Por parte del grupo de estudiantes entre los 15 y 18 años los resultados obtenidos son: el 66,66% mencionan conectarse menos de una hora diaria, a diferencia del 22,22% que se conectan entre una hora y dos entre el día, también resulta significativo que el 11,11% de usuarios de Internet no utilicen nunca entre semana. Los resultados obtenidos sobre estas investigaciones nos permiten definir a una generación con gran capacidad o potencial para mantenerse interconectados por el uso cotidiano que lo hacen en la Red.

P24. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	7	50	3	33,33
Más de dos horas	2	14,28	2	22,22
Nada	3	21,42	3	33,33
No lo sé	2	14,28	1	11,11
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Durante el fin de semana, el consumo entre una y dos horas nos da un 50% y cae drásticamente en los chicos de 10 a 14 años siendo el mayor consumo, el 14,28% afirman hacerlo más de dos horas los fines de semana, el 21,42% mencionan no navegar los fines de semana, y un 14,28% no pueden agregarnos el tiempo definido a esta conexión. Como conclusión de estos datos es evidente que Internet es una realidad que ocupa u espacio considerable de tiempo en los hogares de los encuestados. En cambio los chicos del grupo3 (15 a 18años) con el mismo porcentaje de 33,33% dicen conectarse a Internet ente una y dos horas los fines de semana, y aquellos que afirman no navegar en ningún momento; seguidos del 22,22% que lo hacen más de dos horas, quienes no saben exactamente el tiempo utilizado son el 11,11%. Con estos resultados expuestos decimos que Internet es una actividad prioritaria para los menores de 18 años y preferiblemente se desarrolla en su casa, en el tiempo de clases, donde los amigos y otros familiares.

P25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi casa	3	21,42	1	5,88
En el colegio	2	14,28	4	23,52
En un ciber	6	42,85	2	11,76
En un lugar público	2	14,28	5	29,41
En casa de un amigo			3	17,64
En casa de un familiar	1	7,14	2	11,76
TOTAL	**14**	**100**	**17**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Según datos vistos en la presente tabla parece evidente que el uso de Internet en un ciber alcanza el 42,85%, el colegio aparece como lugar menor -14,28%- que en caso de los que navegan en sus hogares – 21,42%-, con un mismo porcentaje de 14,28% nos dicen las opciones como hacerlo en el colegio y en lugares públicos y en casa de familiares alcanzan el 7,14%. En el grupo de los adolescentes entre 15 a 18 años el acceso en lugares públicos determina un mayor uso, el 29,41% lo afirman, lugar donde no existe posibilidad de mediación educativa, el acceso a la navegación en sus colegios tenemos un 23,52% y algunos que dicen hacerlo en casa de algún amigo son el 17,64% y con un porcentaje igual de 11,76% dicen con otros familiares y en un ciber. Todos estos resultados ponen en manifiesto a los docentes que son el papel clave para convertirse en

prescriptores de buenas prácticas de navegación y añadir valor educativo a los usos de Internet.

P26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar……..				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Sólo	1	5,88	3	23,07
Con amigos	7	41,17	5	38,46
Con hermanos	3	17,64	3	23,07
Con mi padre	2	11,76	1	7,69
Con mi madre	3	17,64		
Con mi novio/a	1	5,88	1	7,69
TOTAL	**17**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Al momento de conectarse a Internet los encuestados mencionan en un 41,17% estar acompañados de sus amigos, el 17,64% dicen hacerlo en compañía de algún hermano e igual porcentaje con sus madres, quienes navegan junto a sus padres comprenden el 11,76%, mientras que el 5,88% prefieren hacerlo solitarios, datos obtenidos dentro de la Unidad Educativa "Luis Cordero"; para los encuestados del colegio "Miguel Malo" en su mayoría afirman estar acompañados de sus amigos al momento de conectarse a la Red con un resultado de 38,46%, en este grupo se comprende como segunda opción el hacerlo solos con un 23,07%, e igual porcentaje quienes se juntan con sus hermanos y con el mismo resultado de 7,69% los que afirman en las opciones del padre y novios. Podemos resaltar lo que afirma Mgs. Bárbara González G. (2010), las nuevas tecnologías están asociadas a la innovación, no es nada nuevo, que persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesores y por ende las funciones que estas realizaban.

P27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nadie, he aprendido yo solo	6	42,85	5	35,71
Algún hermano/a			4	28,57
Mi novio/a	2	14,28	1	7,14
Algún amigo			1	7,14
Mi madre			1	7,14
Algún profesor/a del colegio	6	42,85	2	14,28
TOTAL	**14**	**100**	**14**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Se mantiene una relación muy estrecha sobre la presencia o no de acompañantes en el uso de Internet sobre cómo o de quien han aprendido a navegar en la Red. En términos generales los encuestados del grupo 2, con un mismo porcentaje de 42,85% se definen como autónomos y por otro lado el caso de haber recibido ayuda esta procede de algún profesor, visto los porcentajes no pueden considerarse frecuentes las opciones de amigos o los progenitores, mencionando un 14,28% que lo han hecho sus parejas sentimentales. Datos relevantes se tiene del grupo 3, quienes afirman haber aprendido solos a usar Internet en un 35,71%, poder conectarse gracias a la ayuda de algún hermano son el 28,57%y en el colegio confirman el 14,28%, y con un mismo porcentaje de 7,14%señalan en las otras opciones como con el novio/a, con algún amigo y con sus madres. Las influencias de las TIC´s al mundo de la educación han abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesor de enseñar y el alumno aprender no es suficiente. Las TIC´s favorecen la formación continua permitiendo la aparición de entornos virtuales de aprendizaje, libres de las restricciones de tiempo y espacio que exige la enseñanza presencia.

P29. ¿Para qué sueles utilizar internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	3	12,5	5	23,80
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	3	12,5	3	14,28
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	20,83	3	14,28
Para usar programas	4	16,66	5	23,80
Para descargar música, películas o programas	4	16,66	3	14,28
Comprar o vender			1	4,76
Foros o listas de correo			1	4,76
Fotos	1	4,16		
Hablar por teléfono	4	16,66		
TOTAL	**24**	**100**	**21**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

La investigación realizada tanto en el noveno año de básica como en el primero de bachillerato nos permite profundizar las preferencias sobre servicios y contenidos disponibles en Internet, estas posibilidades y preferencias son variadas según podemos observar en la tabla, dentro del grupo2 la herramienta muy utilizada es el correo electrónico con un 20,83%, el 16,66% afirman usarlo en cada opción como: para usar programas, descargar música, películas e incluso hablar por teléfono y apenas el 12,5% para visitar páginas web; quienes dicen la opción de fotos son 4,16%. Caso similar observamos en el grupo3 quienes confirman el 23,80% visitar páginas web al igual que para el uso de programas, las opciones de compartir videos, fotos, usar el correo electrónico y descargar música marcan un 14,28% cada una; aquellos que seleccionan comprar o vender algo y foros o listas de correo nos dan un igual porcentaje de 4,76%. Con estos resultados podemos innovar a que los niveles de educación deben asumir la responsabilidad de potenciar el uso y desarrollo de materiales y entornos tecnológicos de formación de calidad que permitan garantizar la competencia personal y profesional de sus usuarios.

P30. Cuando visitas páginas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Deportes	4	21,05	5	19,23
Software e informática	2	10,52	4	15,38
Programación de televisión	2	10,52		
Noticias	2	10,52	2	7,69
Educativos			2	7,69
Culturales			1	3,84
Juegos	2	10,52	3	11,53
Música	7	36,84	8	30,76
Concursos			1	3,84
TOTAL	**19**	**100**	**26**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Los estudiantes encuestados nos confirman los contenidos que suelen visitar el momento de navegar entre los cuales priorizan el 36,84% hacerlo únicamente en los contenidos de música, seguidos del 21,05% que prefieren los deportes, y el 10,52% nos dicen en cada una de las siguientes opciones: programas de televisión, noticias y juegos, resultados tomados del noveno año de básica; con respecto al primer año de bachillerato el 30,76% al igual que el grupo anterior prefieren visitar paginas de música, para los deportes tenemos al 19,23%; el Sofware e informática nos da un 15,38% y un 11,53% que navegan en páginas de juego; con un mismo porcentaje de 7,69% nos marcan la opción de noticias y educativos y en los programas culturales tenemos un 3,84%, y con este mismo porcentaje los concursos. Como sabemos el tener contacto ante estas pantallas tiene también sus contras ya que los niños y adolescentes que lo usan en su gran mayoría son víctimas o se exponen a agresiones sean sexuales, traficantes de droga, desequilibradas o psicópatas, por ello la importancia de saber los contenidos que visitan los usuarios de Internet.

P31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	2	14,28		
Con chat	7	50	5	55,55
Con Messenger	2	14,28		
Con ninguna de las anteriores	3	21,42	4	44,44
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los resultados obtenidos sobre algunos medios que utilizan para comunicarse mediante Internet, tenemos un resultado de 50% que dicen hacerlo con el chat, el 21,42% de los encuestados del grupo 2 niegan usar los medios que están en la tabla, por otro lado con el mismo porcentaje de 14,28% afirman comunicarse mediante Messenger y también los que no contestan. Los chicos del grupo 3 por su parte el 55,55% mencionan que al momento de utilizar el Internet se suelen comunicar mediante el chat, mientras que el 44,44% manifiestan no usar ninguna de las anteriores. Con estas afirmaciones podemos concluir que los adolescentes de entre 15 a 18 años tiene una gran penetración ante el internet y el uso del mismo, se conectan para diversas actividades por los adolescentes y la familia debemos tener siempre claro lo expuesto por Muñoz F. (2009), Las nuevas tecnologías audiovisuales han modificado notablemente los métodos de aprendizaje, de comunicación y de relación personal.

P32. Mientras chateas o estás en el Messenger……..				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	7,69	2	28,57
Siempre me muestro como soy	8	61,53	4	57,14
A veces finjo ser otra persona	1	7,69	1	14,28
Siempre finjo ser otra persona	3	23,07		
TOTAL	**13**	**100**	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según resultados anteriores la mensajería es importante para los adolescentes investigados ya que cubre una necesidad de comunicación con sus semejantes, el uso de Messenger a diferencia de las redes sociales facilita el anonimato, lo que permite nos ser sinceros sobre sí mismos y más bien adoptar identidades distintas, entre los encuestados del noveno año la practica más generalizada es "me muestro como soy", el 61,53%, no obstante el 23,07% finge ser otra persona, las opciones que tienen igual porcentaje de 7,69% son fingir a veces ser otra persona, y los que no contestan. Conforma se incrementa la edad y el correspondiente desarrollo de la madurez los adolescentes del grupo 3 (15 a 18años) adoptan una postura más sincera en sus comunicaciones, por ello los resultados obtenidos son. El 57,14% dicen mostrarse tal y como son, dentro de este grupo tenemos el 28,57% que prefieren no contestar; mientras que el 14,28% afirman fingir ser otra persona. Como ya se ha hablado anteriormente y aunque la penetración de la mensajería ha bajado entre los jóvenes de ahora a favor de las redes sociales, todavía se ve y goza de una gran popularidad el Messenger.

P33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	7,69	2	28,57
Nunca	3	23,07	2	28,57
A veces	9	69,23	2	28,57
Siempre			1	14,28
TOTAL	**13**	**100**	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre aquellos estudiantes que son usuarios de Internet y como es de nuestro conocimiento todas las computadoras vienen equipadas con una webcam lo que nos ha modificado en modo de comunicación mediante las videoconferencias o el video chat, para ello los chicos del noveno año de bachillerato un 69,23% dice usarla siempre; el 23,07% declaran no usarla nunca, pero hay un 7,69% que evitan contestar. El grupo de estudiantes del primero de bachillerato declaran un 28,57% lo usan a veces, igual porcentaje se obtuvo de los que nunca lo usan y de aquellos que se limitan a responder; utilizar siempre la webcam mientras chatean o usan Messenger son un 14,28%, El objetivo de utilizar estos sistemas de comunicación instantáneos es mantener vínculos sociales (amigos), sin embargo, la posibilidad de contactar con desconocidos nos puede presentar algunos riesgos pero también la oportunidad de hacer nuevos amigos

P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Con mis amigos	7	50	7	77,77
Con mi familia	5	35,71	2	22,22
Con amigos virtuales	2	14,28		
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como ya hemos dicho anteriormente el uso de estos sistemas de mensajería instantánea es mantener vínculos sociales por ello resulta evidente los datos que para el 50% del grupo de entre los 10 a 14 años, sus amigos son los interlocutores habituales en este tipo de comunicación, otro porcentaje del 35,71% se inclinan por incluir a su familia en este circuito de comunicación, mientras el 14,28% dicen hacerlo con sus amigos virtuales. Conforme pasan los años el uso del Messenger va haciéndose más social y menos familiar es por eso que tenemos el caso de los adolescentes de entre 15 a 18 años que nos dicen el 77,77% que frecuentan chatear con sus amigos a diferencia de aquellos que lo hacen con su familia que alcanza el 22,22%. Los jóvenes que oscilan entre edades avanzadas son los que alcanzan los valores más altos con respecto al trato con los amigos virtuales.

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

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	2	28,57
No tengo ninguno	5	38,46	1	14,28
Tengo, pero no los conozco	3	23,07	2	28,57
Tengo y he conocido alguno	4	30,76	2	28,57
TOTAL	**13**	**100**	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Que los chicos establezcan relaciones con desconocidos mediante el Internet y que en algún momento lleguen a conocerlos en persona es algo inquietante para los padres y profesores por el riesgo que puede llegar a provocar. Como hemos visto los amigos del chat si llegan a ocupar un punto importante dentro de los estudiantes encuestados, sin embargo, los resultados del grupo 2 nos dice que el 38,46% no tienen ningún amigo virtual, el 30,76% lo tienen y lo han conocido en persona; el 23,07% afirman que lo tienen pero no los conocen. Datos similares encontramos dentro del grupo 3, con un mismo porcentaje de 28,57% están los que tienen pero no los conocen, quienes confirman tener y haberlos conocido directamente, al igual aquellos que se limitan a contestar; con el 14,28% están los que mencionan no tener ninguno, Los amigos virtuales y el uso de las redes sociales será siempre una manifestación virtual de la amistad y como sabemos esta herramienta ha ganado un alto índice de penetración en la juventud actual, quienes a

través de su uso llegan a establecer nuevas relaciones con personas desconocidas en el mundo.

P36. ¿Sueles utilizar internet para jugar en red?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	8	57,14	5	55,55
Si	6	42,85	4	44,44
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto al juego en Red podemos observar en la tabla que el grupo de 10 a 14 años en su gran mayoría afirman no utilizar el Internet para esta actividad -57,14%-, mientras que el 42,85% confirman hacerlo; respuestas similares se obtienen del los chicos de 15 a 18 años, quienes en un 55,55% niegan jugar en Red y el 44,44% restante confirman jugar mediante Internet. La llegada de estas nuevas plataformas virtuales ha producido efectos y se ha incrementado competencias con los medios preexistentes. Por ellos se dice que las TIC está teniendo gran influencia en el consumo de los medios tradicionales y se puede observar un desplazamiento de algunas pantallas por otras manteniendo al internet como parte esencial en el tiempo de ocio.

P37. ¿A qué tipos de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	4	66,66	3	42,85
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	1	16,66	3	42,85
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	16,66		
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)			1	14,28
TOTAL	**6**	**100**	**7**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro del grupo investigado aquellos que suelen jugar en Red observamos que el 66,66% del grupo 2 tienen preferencia por los juegos de carrera, el 16,66% prefieren a los juegos deportivos y con el mismo porcentaje los que confirman jugar cartas o juegos de mesa. En este sentido la preferencia de juegos varían según la edad cronológica, es así que los chicos del grupo 3 (15 a 18 años) son atraídos por los juegos de carreras, destacan también importancia por los juegos deportivos dándonos en ambas opciones un porcentaje igual de 42,85% y el 14,28% dan preferencia a los juegos de casino. En resumen podemos decir que para los jugadores en red el principal motivo de su uso es la posibilidad de desarrollar espacios y tiempos lúdicos con su propio grupo de amigos y no tanto el poderse conectar con amistades nuevas.

P38. 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?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Juego en red con mi grupo de amigos	4	66,66	2	50
No estoy de acuerdo con ninguna	2	33,33	2	50
TOTAL	**6**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Para los jugadores de Red el principal motivo de su uso es desarrollar tiempos lúdicos con su propio grupo de amigos, obteniendo un 66,66% que lo afirman dentro del grupo de estudiantes del noveno año de básica, el 33,33% dicen no estar de acuerdo con ninguna de las frases presentadas. Según los resultados del primer año de bachillerato el 50% también afirma jugar solo con sus amigos y el 50% no está de acuerdo. Ya habíamos dicho anteriormente que Internet es una herramienta fundamental de ocio ya que nos permite descargar y acceder contenidos de gran interés sobre todo la juventud actual.

P39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	4	28,57	5	55,55
Si	10	71,42	4	44,44
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Según investigaciones en la Unidad Educativa "Luis Cordero" el 71,42% de los usuarios de Internet acceden a redes sociales, pero tenemos un 28,57% que no lo hacen. La oferta de este tipo de redes es variada, esta forma novedosa de compartir intereses y mantener relaciones han sido adoptadas rápidamente por los jóvenes del cantón Gualaceo, los estudios realizados también en el colegio "Miguel Malo" indican que el

44,44% utiliza redes sociales, en este grupo el no acceder a ninguna Red social supera a quienes si lo hacen con el 55,55%. Las redes sociales se dice que es una de las aplicaciones más populares en estos últimos años y han crecido esporádicamente entre sus usuarios.

P40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Facebook	10	47,61	4	50
Hi5	3	14,28	3	37,5
Tuenti	2	9,52		
MySpace	2	9,52		
WindowsLiveSpace	2	9,52	1	12,5
Otras redes sociales	2	9,52		
TOTAL	**21**	**100**	**8**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Las encuestas realizadas sobre las redes sociales más utilizadas entre los chicos de 10 a 14 años tenemos: Facebook se sitúa en el primer lugar con el 47,61% entre los que utilizan Internet y le sigue Hi5 con el 14,28% de penetración, seguida de Tuenti, MySpace, Windows LiveSpace y otras redes sociales cada una con el 9,52%. Entre los encuestados del grupo de 15 a 18 años los resultados son similares a los anteriores, tenemos como preferencia con un 50% al Facebook, seguido de Hi5 con un 37,5% y el 12,5% mencionan utilizar Windows LiveSpace. Con estos resultados afirmamos que nuestra juventud se ha incertado completamente en el uso de redes sociales, por ello cabe recalcar lo que asegura la autora Susan Greenfield, profesora de la Universidad de Oxford, que las redes sociales dañan el cerebro de los niños y adolescentes, originando dificultades en la comunicación y concentración.

P41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,14		
No	7	50	7	77,77
Si	6	42,85	2	22,22
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Siendo usuario de Internet no quita la posibilidad de pasar de ser espectador a emisor creando contenidos propios. Como puede verse en la presente tabla, dentro del grupo 2 el 50% afirman no contar con página propia; el 42,85% poseen página web propia, se observa también un 7,14% que no mencionan si han creado o no alguna página. Por otra parte los resultados del grupo 3 son en un 77,77% que niegan haberlo realizado y el 22,22% que dicen que si han hecho alguna página web. Con estos resultados podemos decir que el perfil de creadores de contenidos aumenta constantemente, brindando así las posibilidades de crear desde edades tempranas.

P42. ¿Con qué contenido?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	3	23,07	1	16,66
Software e informática	2	15,38	1	16,66
Noticias			1	16,66
Juegos	2	15,38	1	16,66
Música	3	23,07	1	16,66
Adultos			1	16,66
Historia personal	3	23,07		
TOTAL	**13**	**100**	**6**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

El contenido de las creaciones realizadas por los estudiantes encuestados tiene estrecha relación con sus preferencias al momento de utilizar Internet, así tenemos dentro del grupo del noveno año con un 23,07% que eligen como creación los deportes, el mismo porcentaje en la música y en Historia personal, los juegos y el Software e informática obtienen una cifra similar, el 15,38%. Resultados obtenidos del primer año de bachillerato sobre sus creaciones nos afirman que son los deportes, Software e informática, noticias, juegos, música y contenidos para adultos, con un 16,66% cada uno.

P43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Expresar mi opinión	1	11,11	2	50
Compartir información con conocidos	3	33,33	1	25
Darme a conocer y hacer amigos	2	22,22	1	25
Escribir sobre lo que me gusta	1	11,11		
Me sirve de desahogo	1	11,11		
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	11,11		
TOTAL	**9**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

El crear sus propios contenidos se basan en ciertos motivos por ello la interrogante planteada a los encuestados obteniendo así un resultado en primer lugar de compartir información con conocidos -33,33%-, junto al hecho de darse a conocer y hacer amigos –22,22%-, al mismo tiempo crear estos contenidos les permite expresar sus opiniones, escribir sobre sus gustos, una posibilidad de desahogo y poder contar al resto del mundo lo que no se puede en persona se tiene un 11,11% en cada opción, resultados del grupo2. Al mismo tiempo los creadores de éstos contenidos dentro del grupo 3 en primer lugar con el 50% se tiene la posibilidad de expresar sus propias opiniones, un 25% eligen compartir información y el darse a conocer y hacer nuevos amigos nos dan el 25%. El volverse creadores digitales dentro de nuestros adolescentes puede deberse también a la adicción hacia el Internet ya que ésta es relativa y reciente, en donde observamos claramente que los usuarios interactivos han presentado características y conductas

aditivas, un indicador esencial de lo expuesto es la “conexión impulsiva”, en donde la necesidad de conectarse varias veces al día es frecuente.

P50, Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos, profesores)?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Un principiante	3	21,42	4	44,44
Tengo un nivel medio	2	14,28	4	44,44
Mi nivel es avanzado	5	35,71	1	11,11
Soy todo un experto	4	28,57		
TOTAL	**14**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto a la valoración personal sobre el uso de Internet vemos que en el grupo2 el porcentaje más elevado es de 35,71% que dicen considerarse en un nivel avanzado con respecto a sus amigos, familia o profesores, seguido del 28,57% que afirman ser expertos, un 21,42% reconocen ser unos principiantes y en nivel medio se consideran el 14,28%. Podemos observar también que los resultados del grupo 3 son: con un mismo porcentaje de 44.44% se consideran principiantes y en un nivel medio, y el 11,11% dicen estar en un nivel avanzado.

P102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	4	20	5	38,46
Entre una hora y dos	10	50	5	38,46
Más de dos horas	2	10	1	7,69
No lo se	4	20	2	15,38
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Como podemos observar en la tabla adjunta y como ya hemos analizado anteriormente sobre el uso de la televisión en los hogares investigados, ahora trataremos el tiempo dedicado al consumo de contenidos televisivos, la televisión es considerada como una prioridad en la ocupación del tiempo de lunes a viernes por parte de los investigados, es así el caso de los chicos de entre 10 a 14 años que nos afirman el 50% dedicarle entre una hora y dos diarias al consumo televisivo, con un mismo porcentaje de 20% dicen hacerlo menos de una hora, también tenemos quienes que dicen no tener claro el tiempo dedicado a esta pantalla; quienes se dedican más de dos horas diarias son el 10%, Datos similares obtenemos en el grupo de jóvenes entre los 15 a 18años quienes confirman un 38,46% dedicarle menos de una hora diaria, y con igual porcentaje lo hace entre una y dos horas; un 15,38% dicen no saber el tiempo exacto, mientras que el 7,69% lo hace más de dos horas al día. Con estos resultados confirmamos una especial importancia a la televisión dentro del cantón Gualaceo.

P103. El sábado o domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	2	10	2	15,38
Entre una hora y dos	6	30	1	7,69
Más de dos horas	4	20	6	46,15
No lo sé	3	15	1	7,69
Nada	5	25	3	23,07
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Los resultados sobre el consumo de esta pantalla los fines de semana varían y según la disponibilidad de tiempo libre de los encuestados es así el caso de los chicos del noveno años de básica en donde el 30% se dedican a mirar televisión entre una hora y dos, mientras que el 25% dicen no hacerlo; el 20% de estudiantes dicen mirar tele más de dos horas los fines de semana y el 15% manifiestan no saber el tiempo exacto, y en un 10% dicen hacerlo menos de una hora al día. Entre los adolescentes del primer año de bachillerato los resultados son algo parecidos, aquellos que le dan un tiempo de dos horas y más son el 46,15%; el 23,07% afirman no usar esta pantalla los fines de semana;

el 15,38% dicen mirar la tele menos de una hora diaria los fines de semana, y con igual porcentaje de 7,69% lo hacen entre una hora y dos y también los que dicen no saberlo.

REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Dentro de nuestra investigación realizada en esta parte confirmaremos como influye las nuevas tecnologías tanto a favor como en contra en el desarrollo y progreso de todos los que se consideran usuarios directos de estas pantallas. Al final luego de haber analizado todo lo referente a las redes sociales estaremos listos para aprovechar de cada una de las oportunidades que nos brinda el acceder a estas pantallas, para que cada una tanto niños/as, adolescentes y adultos podamos disfrutar favorablemente sin correr ningún riesgo.

P51. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	5	23,80		
Poco	7	33,33	5	38,46
Bastante	8	38,09	6	46,15
Mucho	1	4,76	2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto a la valoración que los encuestados le dan al Internet en que es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación tenemos el 38,09% que dicen que es bastante, seguido del 33,33% que lo valoran como poco útil, un 23,8% manifiestan la opción nada y un 4,76% confirman que es de mucha importancia, resultados observados dentro del grupo 2. Es por esto que podemos afirmar que el Internet se ha introducido en nuestros estudiantes se forma acelerada ya que les ahorra tiempo en diversas actividades que pueden desarrollar con la ayuda de la Red, pero al mismo tiempo pueden provocar efectos negativos ante nuestros chicos, por ello es necesario que los docentes y padres de familia mantengamos siempre un comunicación con los usuarios de esta tecnología para que la sepan aprovecha en bien propio. Para los chicos del grupo 3 el 46,15% dicen que es bastante útil; un 38,476% le dan poca valoración al Internet, mientras que el y de mucha importancia lo afirman el 15,38%.

P52. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nada	5	23,80	1	7,69
Poco	15	71,42	7	53,84
Bastante	1	4,76	3	23,07
Mucho			2	15,38
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre la frase de que Internet puede hacer que alguien se enganche, los encuestados del grupo perteneciente al noveno año, el 71,42% dicen estar un poco de acuerdo, pero el 23,80% no están de acuerdo con que el Internet pueda hacer que alguien se enganche con otras personas y sólo el 4,76% están de acuerdo. Los datos obtenidos por parte de los estudiantes del primero de bachillerato son en cambio en su mayoría – 53,84%- dicen estar un poco de acuerdo, seguido del 23,07% que están bastante de acuerdo y quienes optan por la opción mucho son el 15,38%, dentro de este grupo vemos que el 7,69% no concuerdan con esta frase. Según estos resultados podemos darnos cuenta que los chicos de este cantón en su gran parte saben que el uso de internet nos lleva a vivir experiencias distintas de años pasados, por ello es importante que siempre mantengamos alerta al uso de esta pantalla sobre los efectos positivos y negativos que pueden provocar en nuestras generaciones interactivas.

P53. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aísle de mis amigos y familiares"				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta			1	7,69
Nada	9	42,85	4	30,76
Poco	6	28,57	4	30,76
Bastante	1	4,76	1	7,69
Mucho	5	23,80	3	23,07
TOTAL	**21**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Los resultados obtenidos en el grupo 2 sobre el aislamiento ante sus familias y amigos tenemos en su mayoría – 42,85%-, que afirman no ser motivo de separación por usar el internet, el 28,57% dicen estar poco de acuerdo, el 23,80% escogen la opción mucho y sólo el 4,76% bastante. Dentro del grupo 3 los resultados se asemejan con el mismo porcentaje de 30,76% que dice que el internet puede hacer que sus usuarios se aíslen de sus allegados en las opciones poco y nada; quienes escogen la opción mucho corresponden al 23,07% y el 7,69% están en la opción de bastante y también igual porcentaje aquellos que no contestan. Esto puede deberse por el uso intensivo de la Red, por el tiempo destinado al mismo por parte de cada una de los encuestados, ya que acceder a estas conexiones también pueden provocar a más del asilamiento ante sus semejantes una adicción a esta pantalla.

P63. Si me quedara dos semanas sin móvil…….		
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**	
	Frecuencia	**%**
No contesta		
Mi vida cambiaría a mejor	2	11,76
Mi vida cambiaría a peor	3	17,64
No pasaría nada	12	70,58
TOTAL	**17**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero”

Sobre la interrogante de que les pasaría si se quedarían dos semanas sin móvil lo resultados que podemos observar en la tabla son: grupo2 (10-14años) el 70,58% creen que no pasaría nada, el 17,64% que su vida cambiaria a peor y sólo un 11,75% opina que su vida mejoraría. Con la última respuesta podemos decir que este grupo no tiene referencia propia de que significa vivir sin móvil, por lo que les es muy difícil imaginar su vida sin él. Para aquellos que dicen que no pasaría nada se puede concluir que no le dan mucha valoración a esta tecnología o que poseen otras alternativas que cumplan con las funciones del móvil.

P64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	12	75	4	30,76
Si	4	25	9	69,23
TOTAL	**16**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

El simple hecho de que los adolescentes e incluso los niños tengan un celular en sus manos supone que tienen una herramienta que puede presentar algunos riesgos, como por ejemplo mantener una conducta inapropiada ante otras personas, también puede provocar conductas acosadoras. Por ello el papel de los padres ante el uso del teléfono móvil es indispensable y por su uso tenemos que un 75% dicen no tener problema por ello, mientras que el 25% de encuestados del noveno año si discuten con sus padres por el uso que le dan al móvil. El 69,23% de los chicos del primer año de bachillerato manifiestan tener cierto problema con sus padres por el uso del teléfono móvil, mientras que el 30,76% afirman no tenerlo.

P65. ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	2	33,33	2	33,33
Por el momento del día en que lo uso	2	33,33	1	16,66
Por el gasto que hago	2	33,33	3	50
TOTAL	**6**	**100**	**6**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los encuestados del grupo 2 (10-14años) que dicen tener problemas con sus progenitores por el uso del móvil nos dicen con un mismo porcentaje del 33,33% que se debe al tiempo de uso que le dan a este dispositivo, también quienes afirman ser por el momento de uso diario y quienes tienen problemas por el gasto que este representa

usarlo. Resultados semejantes podemos observar dentro del grupo 3 (15 – 18 años) quienes en un 50% mencionan que sus problemas se basan en el gasto que este provoca usarlo, seguido del 33,33% que dicen ser por el tiempo que lo usan, por el momento que suelen usar diariamente tenemos el 16,66%.

P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	16	**94,11**	9	**100**
Si	1	**5,88**		
TOTAL	17	100	9	100

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como hemos visto según las investigaciones realizadas en la juventud del cantón Gualaceo, la gran mayoría utiliza teléfono móvil, por ello en lo que respecta al ser castigados o premiados por su uso tenemos que el 94,11% no lo son mientras que el 5,88% afirman recibir algún castigo o incentivo por utilizar este dispositivo, resultados vistos según la tabla presente del grupo de estudiantes del noveno años de básica. Por otro lado los chicos del primero de bachillerato están de acuerdo con la respuesta negativa en un 100%. El tener y ser usuarios del este medio tecnológico permite a los encuestados una mayor relación con el resto de pantallas, por ello en análisis anteriores hemos visto que estos chicos se han inclinado por preferir los teléfonos móviles que Internet.

P67. ¿En cuál de éstas situaciones apagas el móvil?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Cuando estoy en clase	8	29,62	7	38,88
Cuando estoy estudiando	5	18,51	4	22,22
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	5	18,51	2	11,11
Cuando estoy durmiendo	3	11,11	3	16,66
No lo apago nunca	6	22,22	2	11,11
TOTAL	**27**	**100**	**18**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los resultados sobre la utilización del teléfono móvil nos dan una similitud entre ambos grupos investigados, siendo así el caso de los chicos de 10 a 15 años quienes suelen apagar con mayor frecuencia -29,62%- cuando están en clase, dentro de este grupo tenemos también un 22,22% que afirman no apagarlo por ninguna ocasión; en momentos familiares o cuando están estudiando lo hacen el 18,51% y quienes lo hacen cuando están durmiendo son el 11,11%. Junto a ello quienes forman el grupo de 15 a 18 años en gran porcentaje -38,88%- dicen hacerlo en clase, el 22,22% lo apagan para estudiar, el 16,66% pertenecen a los que no lo mantienen prendido el momento de descanso y un 11,11% dicen hacerlo mientras están con la familia e igual porcentaje son aquellos que nunca lo apagan.

P68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nunca	3	17,64	1	11,11
Algunos días	9	52,94	6	66,66
Casi todos los días	4	23,52	2	22,22
Todos los días	1	5,88		
TOTAL	**17**	**100**	**9**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Como ya sabemos entre las edades de nuestros encuestados que oscilan entre 10 a 18 años han mostrado una permanente conexión ante el teléfono móvil, por ello en lo que respecta al uso de este dispositivo en horas nocturnas se tiene que en el grupo 2 el 52,94% reciben mensajes o llamadas algunos días mientras duermen, el 23,52% afirman hacerlo casi diario, quienes nunca han recibido sea llamadas o mensajes en estas horas son el 17,64%, y aquellos que dicen recibir todos los días son el 5,88%. Por otro lado las investigaciones realizadas en los jóvenes del grupo 3 son en su mayoría con el 66,66% mencionan que en horas de dormir algunos días ocupan su móvil, quienes casi todos los días reciben llamadas o mensajes en esta horas son el 22,22% y el 11,11% pertenecen a aquellos que nunca lo ha recibido.

P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	10	2	14,28
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	10	4	28,57
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	5		
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	10	3	21,42
No estoy de acuerdo con ninguna	13	65	5	35,71
TOTAL	**20**	**100**	**14**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Con respecto al uso que brindan los encuestados al teléfono móvil el 60% del grupo dicen no estar de acuerdo con ninguna de estas frases; con igual porcentaje del 10% de estudiantes del noveno año dicen haber utilizado el móvil en actividades ofensivas para otras personas, igual aquellos que se integran dentro de los que afirman haber sido perjudicados mediante el teléfono móvil, y quienes han recibido mensajes obscenos por parte de desconocidos; mientras que quienes mencionan conocer personas que enganchan el móvil es apenas un 5%. A partir de estos resultados podemos afirmar una vez más que el permanecer al tanto de los dispositivos tecnológicos nos puede traer consecuencias devastadoras como también adiestrarnos a un mundo tecnológico que nos brinda apoyo y surgimiento en nuestro diario vivir.

P92. ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Juego solo	3	17,64	2	50
Con mi madre	3	17,64		
Con mi padre	4	23,52		
Con mis hermanos/as	4	23,52	1	25
Con los amigos/as	3	17,64	1	25
TOTAL	**17**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

En la presente tabla podemos observar claramente el resultado obtenido sobre la compañía de los encuestados al momento de jugar, por ello los estudiantes del noveno año (grupo2) con el mismo porcentaje de 23,52% son los que dicen jugar con la compañía de su madre, los que juegan junto con sus padres y hermanos; quienes prefieren hacerlo solos, jugar con sus madres ya también los que lo hacen con los amigos tienen igual resultado de 17,64%. Por otro lado los estudiantes del primer año de bachillerato en un 50% confirman utilizar los juegos solitarios, el 25% mencionan jugar acompañados de sus hermanos y con sus amigos son el 25%.

P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	7	**87,5**	**4**	**100**
Si	1	**12,5**		
TOTAL	8	100	4	100

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Sobre el uso que brindan los adolescentes del grupo 2 como el grupo 3 a los videojuegos se dice que genera algún tipo de alteración en estas actividades por las normas que les

han establecido sus padres. De esta forma el 87,5%, manifiestan no tener ningún problema con sus progenitores al momento de usar los videojuegos, el 12,5% confirman tener ciertas diferencias por el uso de esta pantalla, resultados del noveno año. En su totalidad el 100% de los estudiantes del primero de bachillerato dicen que sus padres no les hacen ningún problema por utilizar los videojuegos.

P94. ¿Por qué motivos?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Por el tiempo que paso jugando	1	100
Por el momento en el que juego		
Por el tipo de juegos		
TOTAL	**1**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Dentro del grupo que manifiesta tener discusiones por los videojuegos nos manifiestan que este problema se debe al tiempo que los chicos se pasan frente a los videojuegos marcándonos el 100%, esto debe ser porque los padres están cocientes de que pasar varias horas frente a estas pantallas les disminuye el tiempo para la realización de otras actividades como puede ser las tareas escolares, la relación con sus familias. Es por esto que tanto padres como docentes tenemos la responsabilidad de implantar la importancia de utilizar las nuevas tecnologías pero en su tiempo determinado y con las debidas precauciones porque todo lo que se nos presenta como herramientas de apoyo y superación pueden llegar a ser también a perjudicarnos.

P95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	4	50	4	100
Si	4	50		
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Tenemos claro que al igual que las otras pantallas el uso de los videojuegos también pueden ser premiados o castigados, es por ello que en la Unidad Educativa "Luis Cordero" los chicos manifiestan en un 50% que no reciben ningún castigo o alago por utilizar los videojuegos y quienes si han recibido sea castigo o premio son el 50%. Por su parte los jóvenes investigados del colegio "Miguel Malo" en un 100% afirman no estar entre quienes hayan recibido premios o castigos por usar los videojuegos.

P96. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Si	6	75	1	25
No lo sé	2	25	3	75
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los encuestados que afirman que sus padres conocen los videojuegos que utilizan son el 75%, mientras que el 25% dicen no saber si sus padres están o no al tanto de los juegos que ellos pretenden, estos resultados fueron tomados del noveno año de básica. En lo que respecta al primer año de bachillerato los resultados son contradictorios, mientras que el 75% mencionan no saber, el 25% afirman que sus progenitores saben cuáles son los juegos que frecuentan. Con estas afirmaciones podemos agregar que si los padres conocieran los videojuegos que sus hijos utilizan se limitaría las restricciones de uso.

P97. Si tus padres supieran de qué van los videos juegos con los que juegas ¿te dejarían jugar con ellos?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta			1	25
Si con todos	1	12,5		
Con algunos sí, con otros no	6	75	2	50
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	12,5	1	25
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Con respecto al conocimiento que tuviesen los padres sobre los juegos que sus hijos frecuentan los encuestados del grupo2, el 75% afirman que serian variados y les dejarían jugar solo con aquellos que los padres estén de acuerdo, mencionan también en un porcentaje igual de 12,5% que si les dejarían jugar al conocer las clases de juegos y por su parte quienes dicen que la conocer las clases de juegos no les dejarían jugar por ningún motivo. Con respecto a las respuestas tomadas del grupo 3, el 50% están entre los que confirman que les dejarían jugar con algunos; con resultados del 25% de los jóvenes se limitan a contestar, y también están los que mencionan que sus progenitores al conocer de qué van los juegos no les dejarían jugar con ellos. Estas reacciones de los padres para con sus hijos puede ser porque ellos tienen claro los riesgos y oportunidades que están referidos en las causas de contenidos, contacto y conducta de estas nuevas tecnologías. Como por ejemplo los contenidos engañosos influyen negativamente desinformando o fomentando antivalores.

P99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	25		
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	12,5		
No estoy de acuerdo con ninguna.	5	62,5	4	100
TOTAL	**8**	**100**	**4**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

Como podemos observar en la tabla los chicos del noveno año, en su mayoría como es el 62,5% dicen no estar de acuerdo con ninguna de las opciones presentadas; el 25% manifiestan que los videojuegos les pueden volver violentos y que prefieren jugar acompañados que solos, el 12,5% afirman que al utilizar los videojuegos puede hace cosas que en la vida real no. Con los resultados del primero de bachillerato obtenemos todo lo contrario el 100% de ellos afirman no estar de acuerdo con las frases presentadas. Con los resultados obtenidos dentro del primer grupo confirmamos lo investigado sobre

los videojuegos, que influye directamente sobre la conducta de niños y adolescentes esto se debe a sus contenidos, ya que la mayoría de ellos son violentos y agresivos.

P102. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	4	20	5	38,46
Entre una hora y dos	10	50	5	38,46
Más de dos horas	2	10	1	7,69
No lo se	4	20	2	15,38
TOTAL	**20**	**100**	**13**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En esta tabla obtenemos el tiempo destinado de los encuestados al consumo televisivo, es por ello que del grupo 2 el 50% afirma hacerlo entre una hora y dos diariamente, el 20% dice mirar menos de una hora al día la televisión, y con el mismo porcentaje están los que dicen no tener estimado el tiempo que lo dedican a esta pantalla entre la semana el 10% afirman ver la tele más de dos horas y. Dentro de los chicos que forman parte del grupo 3 el 38,46% mencionan mirar la televisión menos de una hora al día e igual porcentaje aquellos que lo hacen entre una hora y dos, en este grupo el 15,38% mencionan no saber el tiempo justo y el 7,69% confirman que se dedican a los programas televisivos más de dos horas al día. Estudios realizados han declarado que mirar la televisión en edades tempranas retrasa el nivel de abstracción y maduración.

P111. ¿Qué tipos de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Películas	14	28,57	9	24,32
Dibujos animados	7	14,28	1	2,70
Deportes	7	14,28	8	21,62
Series	2	4,08	3	8,10
Concursos	5	10,20	2	5,40
Documentales	3	6,12	3	8,10
Noticias	6	12,24	8	21,62
Programas del corazón	3	6,12	3	8,10
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	2	4,08		
TOTAL	**49**	**100**	**37**	**100**

Autora: Viviana Muy

Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa "Luis Cordero" y el colegio "Miguel Malo González"

Los encuestados nos marcan claramente distintas preferencias sobre los programas televisivos, en este caso las películas son la preferencia más común entre los chicos de 10 a 14 años con un 28,57%, en segundo lugar aparece los deportes y los dibujos animados con un porcentaje similar de 14,28% cada opción, para el 12,24% la preferencia son las noticias, el 10,20% reconoce su preferencia sobre los programas relacionados a concursos, los documentales y programas del corazón alcanzan un 6,12% cada una, y las opciones de series y reality shows nos dan un porcentaje de 4% cada opción, estos datos corresponden al grupo 2, estudiantes de 10 a 14 años. Con respecto a las preferencias del grupo3, de 15 a 18 años, el 24,32% afirman que las escenas de películas son sus preferidas, seguidas del 21,62% que optan por los deportes y el mismo porcentaje prefieren las noticias, las otras opciones como series, documentales y programas del corazón tienen el mismo porcentaje de 8,10%; un 5,40% marcan los concursos y el 2,70% mencionan los dibujos animados.

P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)**		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)**	
	Frecuencia	**%**	**Frecuencia**	**%**
Veo más tele de la que debería	7	26,92	3	15
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	9	34,61	5	25
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	3,84	1	5
Me aburre la televisión	1	3,84		
Elijo el programa antes de encender la televisión			2	10
Me encanta hacer zapping	2	7,69	1	5
Suelo enviar SMS para votar en concursos			1	5
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.			2	10
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	3,84	2	10
No estoy de acuerdo con ninguna.	5	19,23	3	15
TOTAL	**26**	**100**	**20**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario 2, aplicado en la Unidad Educativa “Luis Cordero” y el colegio “Miguel Malo González”

En lo que se refiere al consumo televisivo los encuestados del grupo 2, un porcentaje de 34,61% dicen que prefieren mirar la tele acompañados; el 26,92% declara ver más la televisión de lo que debería, el 19,23% declaran no estar de acuerdo con ninguna de las frases presentadas, un 7,69% dicen que les encanta hacer zapping; y con el mismo porcentaje de 3,84% dicen que alguna vez han visto programas que no les dejan sus padres; también los que dicen que les aburre ver la tele, aquí también están los que afirman encender la tele apenas llegan a casa. En cambio los resultados que más sobresalen dentro de tercer grupo es: 25% que prefieren gozar de los programas televisivos con acompañantes, con un mismo porcentaje de 15% afirman ver la televisión más de lo normal, y también están quienes no dicen estar de acuerdo con ninguna; las siguientes opciones que son de elegir programas antes de encender la tele, los que envían mensajes para que aparezca en la pantalla y quienes encienden la televisión apenas llegan a casa tienen un resultado de 10% cada una; y marcándonos un 5% tenemos a quienes dicen ver programas que les prohíben, los que les gusta hacer

zapping y los que les gusta votar en concurso que aparecen en la pantalla. En todo el transcurso de nuestra investigación hemos visto que las nuevas tecnologías se han introducido en nuestros adolescentes y niños, pero la televisión sigue siendo una de las pantallas más preferidas, por ello todos debemos aportar para que los riesgos que se presentan ante estas pantallas no lleguen a perjudicar totalmente a nuestra sociedad, es aquí donde nace el papel tanto de padres como profesores de velar por el bienestar de nuestra juventud, al igual que los mismos usuarios de estas tecnologías, conociendo y poniendo en práctica las reglas de uso de cada una de estas herramientas tecnológicas.

5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (CUESTIONARIO ILFAM)

El ambiente familiar es un cimiento muy importante para obtener un buen vivir dentro de cada hogar así como el convivir con toda la sociedad, es por ello que investigar sobre los conocimientos que tiene nuestra juventud sobre el ambiente familiar nos será de gran ayuda para conocer el grado de importancia que tiene la familia en la vida de cada uno.

ASPECTOS GENERALES:

1.1. Edad		
Opción	**Frecuencia**	**%**
10-12 años	3	30
13-15años	7	70
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

La aplicación del cuestionario ILFAM para conocer las opiniones de los jóvenes sobre el ambiente familiar fue de 10 estudiantes, los mimos que oscilan entre 13 a 15 años de edad dándonos un 70% y un 30% de 10 a 12 años, todos habitantes del cantón Gualaceo.

1.2. Sexo		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Masculino	4	40
Femenino	6	60
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

De acuerdo al género de jóvenes que nos apoyaron con esta encuesta tenemos un 60% femenino y el 40% masculino, estudiantes que colaboraron con gran entusiasmo y nos brindaron su ayuda para desarrollar mi investigación, la misma que servirá para conocer más sobre el ambiente familiar que tenemos hoy en día en nuestra sociedad.

1.3. Tipo **de institución educativa donde estudia**		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Fiscal	8	80
Particular laico	2	20
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Los estudiantes encuestados sobre el ambiente familiar asisten regularmente a sus establecimientos teniendo así que un 80% pertenecen a una institución educativa fiscal y apenas el 20% son de un establecimiento particular laico. Con ello demostramos también que las instituciones fiscales hoy en día tiene gran acogida por parte de la sociedad para que cada familia ingrese a sus hijos en estos establecimientos.

2. ASPECTOS FAMILIARES

2.1. Con quién vives?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Mamá	2	20
Papá y mamá	8	80
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Como podemos observar claramente en la tabla estos jóvenes investigados en un 80% mencionan que viven con su papá y su mamá y el 20% dicen hacerlo solo con su madre, por ello nos atrevemos a decir que cada uno de los encuestados viven y gozan de un buen ambiente familiar en el cual están presentes todos sus miembros, podemos darnos cuenta que la migración de los pares esta en un bajo nivel.

2.2 Según tu opinión ¿Cómo está conformada tu familia ideal?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Padre, madre e hijo	10	100
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Como todos sabemos la familia es la base fundamental en nuestro diario vivir, por ello el cómo está conformada dentro de nuestras encuestan nos marcan claramente en un 100% que es de padre, madre e hijos. Gozar de un buen ambiente familiar es tener una familia ideal en donde se viva juntos siempre todos los miembros que integran cada uno de los hogares. Una familia ideal se forma también por el respeto y comunicación de cada uno de sus miembros que ya habíamos descrito anteriormente (padre, madre e hijos).

2.3 Cómo valoras tu relación familiar.				
Opción	**Excelente**	**Muy Buena**	**Frecuencia**	**%**
Relación de pareja (padre – madre)		x	4	40
Relación padre – hijos		X	2	20
Relación entre hermanos	x		2	20
Relación madre e hijos	X		1	10
Relación entre hijos y abuelos		x	1	10
Total			**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

El valor familiar lo ponemos cada uno de las personas, depende de nuestro actuar y convivencia personal y familiar, por ello el grupo de jóvenes encuestados nos han marcado en un 40% muy buena la relación de pareja, y con igual porcentaje de 20% nos dicen que la relación de padre e hijos es muy buena y la relación entre hermanos no mencionan que es excelente. Podemos ver también en la presente tabla que la relación entre madres e hijos es excelente dándonos un porcentaje de 10%, y con el mismo resultado nos manifiestan que es muy buena la relación entre hijos y abuelos.

2.4. ¿Cómo se emplea en tiempo libre en tu familia?				
Opción	**Casi siempre**	**Muchas veces**	**Frecuencia**	**%**
Ver televisión	x		5	50
Actividades deportivas		X	2	20
Paseos familiares	x		1	10
Labores del hogar	X		1	10
Visita a familiares		x	1	10
Total			**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Los resultados sobre lo que desarrollan las familias en su tiempo libre nos marcan en un 50% que casi siempre ven la televisión, las actividades deportivas lo desarrollan muchas veces teniendo un resultado del 20%, y con igual porcentaje del 10% nos dicen que casi siempre realizan paseos familiares y las labores del hogar dentro de su tiempo libre, y también muchas veces quienes realizan visitas a sus familiares. Con

estas respuestas vemos que las actividades dentro del tiempo libre de cada familia de emplea para la unión y convivencia con los suyos.

2.5. ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?		
Opción	**Muchas veces**	**Nunca**
a. Factor económico		
Desempleo		10
Pobreza		10
Remuneración baja		10
b. Factor social		
Inseguridad		10
Falta de atención en salud y educación		10
Problemas comunitarios		10
Migración	3	
c. Factor intrafamiliar		
Violencia familiar (física)		10
Violencia familiar (psicológica)		10
Alcoholismo		10
Drogadicción		10
Infidelidad		10
Embarazos en la adolescencia		10
Total		**10**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Con respecto a la estabilidad familiar, los 10 jóvenes encuestados nos mencionan que los factores económicos, sociales e intrafamiliares nunca afectan en sus hogares, pero tenemos también a 3 de ellos que nos dicen que un factor que afecta la estabilidad familiar es la migración. Con estos resultados confirmamos que en este cantón si se vive con una estabilidad familiar positiva, ya que no se encuentra afectada por ninguna circunstancia, estas afirmaciones son dignas de emplearlas como ejemplo de convivencia familiar par todos gozar de un buen vivir con la familia y son la sociedad.

2.6. De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cual consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.		
Opción	**siempre**	**Casi siempre**
Responsabilidad	8	
Honestidad		3
Respeto	10	
Comunicación		7
Solidaridad	6	
Amor	9	
Fidelidad		4
Amistad		5
Autoestima		6
Alegría	3	
Paciencia		4
Tolerancia		2

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Como es de conocimiento de todo individuo los valores dentro de la familia son aspectos principales para una convivencia armónica y feliz, por ello en nuestra encuesta hemos considerado presentar un lista de algunos valores para que los jóvenes investigados según su punto de vista nos prioricen en su convivencia familiar, teniendo así que los 10 nos marcan que el primer valor a cumplir dentro de las familias es el respeto, seguido por el amor que nos marcan 9 adolescentes, 8 de ellos dicen la responsabilidad, la comunicación piensan 7, 6 estudiantes dicen que es la solidaridad y el autoestima, con la amistad están de acuerdo 5, quienes mencionan la fidelidad y la paciencia son 4 en cada valor, 3 encuestados dicen que es la honestidad y en un mismo número la alegría y quienes manifiestan que es la tolerancia son 2 jóvenes.

2.7. Respecto al aborto que opinión tienes		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Se lo debe hacer en algunos casos		
No	10	100
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Hoy en día en nuestra sociedad, e incluso a nivel mundial se ha visto casos sobre los abortos, es por ello que en nuestra encuesta solicitamos la opinión de los estudiantes

sobre éste tema, es así que el 100% nos dicen que por ningún motivo se lo debe aplicar, demostrándonos así que a su edad que va desde 10 a 15 años tiene claro que el aborto es algo que no se debe aplicar en nuestra sociedad, ya que ninguno debemos decidir la vida de otros, y para que no estemos en este caso debemos actuar siempre responsablemente y dejar que sea nuestro ser supremo quine decide dar o quitar a vida a todo ser.

2.8. ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Relación padres e hijos	9	90
Familia y vida	1	10
Total	**10**	**100**

Autora: Viviana Muy
Fuente: Cuestionario ILFAM, aplicado a 10 jóvenes del cantón Gualaceo.

Los seres humanos somos parte de una sociedad que está en constante evolución, por ello debemos formarnos, conocer y construir una buena convivencia, es así que se ha obtenido a base de esta investigación que la juventud estarían muy a gusto recibiendo algunas orientaciones referentes al tema familia, es así que el 90% nos dicen que les gustaría saber sobre las buenas relaciones entre padres e hijos y un 10% prefieren sobre el tema familia y vida.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.6. CONCLUSIONES

6.6.1. Redes sociales y pantallas.

- El estudio sobre niños y jóvenes de nuestro país y el uso que brindan a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) nos han demostrado en el caso de los niños entre los 6 a 9 años que no están muy penetrados en esta nueva era tecnológica; concluyendo así que en nuestro país todavía existen lugares en donde la tecnología no llega a ocupar un alto índice, con ello demostramos que las zonas rurales carecen de estas pantallas, es por eso que los estudiantes nos muestran un bajo grado de manejo tecnológico.

- Según el impacto de las pantallas tecnológicas (computador, televisión, videojuegos, teléfono móvil) que se ha visto en nuestra sociedad y dentro del grupo de adolescentes que fueron fruto de nuestras investigaciones, de 10 a 18 años, podemos mencionar como conclusión que ellos tienen mayor oportunidad de ser usuarios de estas pantallas, haciéndolo uso de la tecnología para diversas actividades de su vida como en el caso de sus estudios ayudándose en las tareas escolares, pero también tenemos claro que falta un gran porcentaje de introducción de las herramientas tecnológicas en sus hogares.

6.6.2. Redes sociales y mediación familiar.

- Con relación a las pautas de consumo que generan nuestras Generaciones Interactivas podemos decir que en los hogares investigados la mayoría cuenta con equipamientos menores, los indispensables para su supervivencia, pocos son quienes gozan de pantallas tecnológicas y por ello pueden pasar mucho tiempo frente a ellos, sea para ayudarse en tareas escolares, encontrar información o simplemente para sus tiempos libres. Aquellos que no cuentan con tecnología en sus casas recurren a otros lugares en donde pueden acceder a ellos.

- Otra conclusión extraída en base a datos obtenidos es que cada una de ellas han logrado gran penetración tanto en niños como en adolescentes, quienes muestran ciertas preferencias a algunos, salvo es el caso del Internet que ha alcanzado los más altos niveles de popularidad, seguido de los programas televisivos y así cada una de las pantallas se enmarcan por su uso y contenidos. La demanda existente de las TIC´s provoca que cada individuo trate de poseer estos instrumentos.

6.6.3. Redes sociales y ámbito escolar.

- Una de las nuevas tecnologías que se han introducido en nuestra sociedad y ha alcanzado gran índice de popularidad es el Internet, al que se accede sin límite de edad. Con ello concluimos que los usuarios se conectan no solo para fines educativos o de información, sino como tiempo dedicado al ocio, a conocer nuevas personas y mejorar el grado de amistades que puedan tener.

- La falta de conocimientos o introducción de las tecnologías en nuestros chicos está claro que son motivos de distanciamiento con sus familiares y amigos, esto por el tiempo que se pasan frente a las pantallas, también porque hemos visto que prefieren estar frente a estas pantallas solitariamente; existen algunos casos que navegan con otras personas y los más factibles y de confianza son sus amigos. Las actividades diarias que antes desarrollaban los niños y adolescentes, hoy se han visto reemplazadas por estas tecnologías, una de las más populares en la rede social es el facebook, la misma que es visitada por la mayoría de habitantes no solo de nuestro país sino de todo el mudo.

6.6.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- Sabemos que el acceder ante las redes sociales actuales adquirimos nuevos conocimientos, así como el relacionarnos con el resto del mundo. En síntesis vemos que la juventud que se conecta a diario lo hace por seguir la rutina de todos y para no quedarse menos que otros, en algunos casos para navegar en cualquier pagina es necesario ingresar datos personales y lo hacen sin ninguna prevención, mantienen conversaciones e incluso relaciones con personas de otros lugares y que en algunos casos no los conocen personalmente sin saber si son de confianza o no.

- Todas estas nuevas tecnologías que se nos penetran en nuestra sociedad nos trae muchas oportunidades, pero también trae consigo riesgos que pueden ser fatales para quienes acceden a ellas. Concluyendo así que podemos adquirir más información, conocer nuevas personas y hechos reales en este mundo, etc. por otra parte también presenta peligros para quienes se conectan a las distintas redes sociales poniendo en peligro por el contenido que estos traen consigo.

6.7. RECOMENDACIONES

6.7.1. Redes sociales y pantallas.

- Como recomendación acerca de la falta de conocimiento que se tiene en las áreas rurales puede ser que dentro de los establecimientos educativos se trabaje o se dé a conocer sobre los beneficios de las nuevas tecnologías, de ser posible se buscaría ayuda de las respectivas autoridades para que las instituciones se

equipen de tecnología y puedan brindar un conocimiento a la niñez que ahí se prepara, ya que por su economía baja no pueden adquirir en sus hogares.

- Para nuestra Generación Interactiva se recomienda conocer más sobre el uso de las nuevas tecnologías, saber aprovecharlas a lo máximo y no verlas solo como herramienta de ayuda para sus tiempos libres. Sacar provecho de los contenidos que presentan cada una de estas pantallas a las que acceden con frecuencia y disfrutarlas siempre en un ámbito familiar y de confianza.

6.7.2. Redes sociales y mediación familiar.

- Para quienes acceden a las distintas redes sociales se les recomienda hacer uso de ellas en lugares indispensables, lugares que sean de confianza en donde se pueda aprovechar de las mismas, también se puede aconsejar que el tiempo frente a estas pantallas sea el indicado y de ser necesario que se la haga con otras personas. Si los hogares cuentan con estos servicios tecnológicos es indispensable hacerlos uso de ellos en sus propias casas y con las debidas precauciones.

- Al momento de conectarse ante las redes es necesario conocer sobre ellas, por ello a los padres y profesores se les aconsejaría estar más al tanto de las navegaciones que hacen sus hijos o sus estudiantes, brindándoles ayuda y conocimiento sobre el uso correcto, tenerles presente siempre que este avance tecnológico puede favorecer nuestro diario vivir pero también se pueden presentar facetas negativas. Otro aporte seria que estas herramientas tecnológicas pueden llegar a unir más a nuestras familias manteniendo relaciones más directas.

6.7.3. Redes sociales y ámbito escolar.

- Se recomendaría para este caso conocer el uso correcto de las nuevas tecnologías, saber aprovecharlas en momentos necesarios, a los maestros que deben incluir la tecnología en sus enseñanzas y de ser posible enviarles tareas que se basen en el uso de alguna pantalla, estas tareas basadas en la tecnología

no deben ser extensas ya que el estar frente a las pantallas por largo tiempo puede ser perjudicial.

- Una recomendación para aquellos usuarios de las redes sociales es que al conectarse no pongan distanciamiento entre sus amigos y familias, que las aprovechen para que estas redes sean mediadoras de unión familiar. Por otra parte que los jóvenes interactivos tengan plena confianza en sus allegados para comentarlos sobre sus usos o para tenerlos presente en cada red que accedan.

6.7.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- A esta generación interactiva se recomienda conocer claramente las redes a las que acceden, estar consientes de que los datos que ingresan son propios y al momento de ingresar en alguna pantalla se están dando a conocer a nivel nacional y mundial, deben estar consientes de que todos sabrán de ellos. El navegar permanentemente puede ser riesgoso, por ello es indispensable que todos quienes hacemos uso de la tecnología debemos tener la debida prevención.

- Como sabemos hoy en día por este avance tecnológico y la facilidad de ingresar a la vida personal de los individuos, no falta quienes aprovechan estas oportunidades para hacer daño a los demás y con mayor fuerza a los niños y adolescentes, por ello se recomienda conocer claramente las reglas y usos de la tecnología actual para no caer en redes de ampones o personas que solo quien perjudicar a nuestra generación interactiva. Es trabajo de todos romper con este tabú de riesgos tecnológicos, por ello se aconseja que tanto padres de familia, profesores y estudiantes adquieran los conocimientos necesarios para acceder a esta tecnología, se lo puede hacer tomando cursos referentes al tema, solicitando ayuda a personas expertas en el tema, y buscando a toda costa las maneras de informarnos y prepararnos ante este nuevo milenio que está basado en la tecnología.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Díaz, G. V. (2006). *Situación de la Educación en el Ecuador.*
- Educación, M. d. (02 de mayo de 2011). *generaciones interactivas en ecuador*. Recuperado el 28 de julio de 2011, de http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/el-gobierno-de-ecuador-desarrolla-el-proyecto-generaciones-interactivas-en-1-900-colegios-63-es
- Educastur. (17 de Abril de 2007). *Educastur- Influencia de las nuevas Tecnologias en la vida de los menores*. Recuperado el 20 de julio de 2011, de Educastur-
- Influencia de las nuevas Tecnologias en la vida de los menores: http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&task=view&id=1187&Itemid=202
- F., M. (2009). *El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos*. Recuperado el julio de 2011, de El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos: http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/3_F_Muñoz.pdf.
- *II Jornada sobre Protección de menores y las TIC*. (4 de octubre de 2007). Recuperado el 14 de julio de 2011, de II Jornada sobre Protección de menores y las TIC: http://www.protecciónde menores.com ministeri. (s.f.).
- R., W. D. (2005). *New Techonogies for Literacy and Adult Educaction.*
- Napoleón Saltos G. Lola Vázquez S. (2009 – 2010) Ecuador su realidad. Fundación de Investigación y promoción social "José Peralta".
- Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC. www.INEC.com

8. ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

1.2 Sexo: M ( ) F ( )

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia……
2. Cantón……
3. Ciudad……
4. Parroquia……

1.3 Tipo **de institución educativa donde estudia:**

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s_____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	**Categorías:**				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
A. Factor económico: 1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social: 1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar: 1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
   a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

   1.1 _____1.2_____

2. En ningún caso se debe aplicar ( )

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra especifica:_____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. **¿A qué curso vas?**

☐ 1º de Primaria

☐ 2º de Primaria

☐ 3º de Primaria

☐ 4º de Primaria

2. **¿Cuántos años tienes?**

☐ 6 años o menos

☐ 7 años

☐ 8 años

☐ 9 años o más

3. **Sexo**

☐ Masculino

☐ Femenino

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

☐ Mi padre

☐ Mi madre

☐ Un hermano o hermana

☐ 2 hermanos o/y hermanas

☐ 3 hermanos o/y hermanas

☐ 4 hermanos o/y hermanas

☐ 5 hermanos o/y hermanas o más

☐ Mi abuelo o/y abuela

☐ Otras personas

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

☐ Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo

☐ Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono

☐ Leer, estudiar, irme a dormir

☐ Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

☐ No (pasa a la pregunta 9)

☐ Sí

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

☐ En mi habitación

☐ En la habitación de un hermano/a

☐ En la habitación de mis padres

☐ En la sala de estar

☐ En un cuarto de trabajo, estudio o similar

☐ Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

☐ No

☐ Sí

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

☐ No (pasa a la pregunta 13)

☐ Sí

10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

☐ Para visitar páginas Web

☐ Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)

☐ Para usar el correo electrónico (e-mail)

☐ Para descargar música

☐ Para chatear o usar el Messenger

☐ Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

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

☐ En mi casa

☐ En el colegio

☐ En un "ciber café"

☐ En un lugar público (biblioteca, centros de actividades…)

☐ En casa de un amigo

☐ En casa de un familiar

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

☐ Solo

☐ Con amigos y/o amigas

☐ Con hermanos y/o hermanas

☐ Con mi padre

☐ Con mi madre

☐ Con otros familiares (primos, tíos, etc.)

☐ Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

☐ No (pasa a la pregunta 17)

☐ Sí, el mío

☐ Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

☐ Pedí que me lo compraran

☐ Fue un regalo

☐ Me lo dieron mis padres

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

☐ Hablar

☐ Enviar mensajes

☐ Jugar

☐ Navegar en Internet

☐ Otras cosas

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

☐ Con mi madre

☐ Con mi padre

☐ Con mis hermanos y/o hermanas

☐ Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)

☐ Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

☐ No (pasa a la pregunta 21)

☐ Sí

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

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ordenador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ninguna de las anteriores

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

- ☐ Solo
- ☐ Con mi madre
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mis hermanos y/o hermanas
- ☐ Con los amigos y/o amigas
- ☐ Con otras personas distintas

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

- ☐ Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- ☐ Uno
- ☐ Dos
- ☐ Tres
- ☐ Cuatro o más

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

- ☐ Mi habitación
- ☐ La habitación de un hermano/a
- ☐ El salón o cuarto de estar
- ☐ La habitación de mis padres
- ☐ En la cocina
- ☐ En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- ☐ Otros sitios

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

☐ Solo
☐ Mi padre
☐ Mi madre

☐ Algún hermano/a

☐ Otro familiar

☐ Un amigo/a

☐ Otras personas

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

☐ Ordenador portátil

☐ Impresora

☐ Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)

☐ Webcam

☐ MP3/MP4/iPod

☐ Cámara de fotos digital

☐ Cámara de vídeo digital

☐ Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)

☐ Equipo de música

☐ Teléfono fijo

☐ DVD

☐ Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)

☐ Ninguna de estas, tengo otras

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

☐ Paga semanal

☐ Cuando necesito algo pido y me dan

☐ En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales

☐ Hago algún trabajo en casa

☐ Hago algún trabajo fuera de casa

☐ No me dan dinero

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

☐ Tengo más dinero del que necesito

☐ Tengo el dinero suficiente para mis necesidades

☐ Tengo menos dinero del que necesito

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

☐ Internet

☐ Televisión

☐ No lo sé

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

☐ Internet

☐ Teléfono móvil

☐ No lo sé

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

☐ Videojuegos

☐ Televisión

☐ No lo sé

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

☐ Teléfono móvil

☐ Televisión

☐ No lo sé

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

☐ Teléfono móvil

☐ Videojuegos

☐ No lo sé

Anexo # 3: 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, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

13. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

14 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

15. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

16. ¿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

17. 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

18. ¿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

19. ¿Tienes ordenador en casa?

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

20. ¿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

21. ¿Tienes internet en tu casa?

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

22. ¿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

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

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

24. 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

25. 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

26. ¿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

27. 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

28. ¿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

29. ¿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

30. ¿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)

31. 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

32. ¿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)

33. 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

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

35. 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

36. ¿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

37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

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

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

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

39. .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

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

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

41. ¿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. Linkedln
8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

43. .¿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

44. ¿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

45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importar 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

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

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

47. ¿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

48. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

1. No
2. Si

49. ¿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

50. 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

51. 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

52. 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

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aísle de mis amigos y familiares".

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

55. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

56. ¿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

57. ¿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

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

61. ¿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

62. 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.)

63. ¿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

64. Si me quedara dos semanas sin móvil…

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

66. ¿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

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

1. No
2. Sí

68. ¿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

69. ¿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

70. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

72. 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

73. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

74. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

75. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
2. Si

76. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare

3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

77. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

78. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Hallo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

80. .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. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)

2. Si

82. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

84. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training

6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)

2. Si

82. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

84. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bross
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

85. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

86. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

87. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcarft- Battle Chest
11. Ninguno

89. 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

90. 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

91. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

92. ¿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

93. ¿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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

95. ¿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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

98. 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

99. ¿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

100. ¿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.

101. ¿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

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

1. En mi habitación

3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

103. .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

104. 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

105. ¿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

106. ¿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

107. ¿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

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

109. ¿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

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

111. 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

112. ¿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

113. ¿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

114. ¿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

115. .¿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.

116. ¿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/¡Pod
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.

117. ¿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

118. ¿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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
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. Televisión
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ ¡Pod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. W¡¡
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

Estudiantes del Quinto Año de Básica.
Escuela "Comuna San Sebastián"
Sígsig - Azuay

Estudiantes del Noveno Año de Educación Básica
Unidad Educativa "Luis Cordero"
Gualaceo - Azuay

Estudiantes del Noveno Año llenando las encuestas

Jóvenes que colaboraron llenando las encuestas ILFAM.
Gualaceo – Azuay

Estudiantes del Primer Año de Bachillerato
Colegio "Miguel Malo González"
Gualaceo – Azuay

Alumnos del Primero de Bachillerato en el momento que fueron encuestados.