

Universidad TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja.



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

“GENERACIONES INTERACTIVAS EN LA CIUDAD DE CARIAMANGA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: UNIDAD EDUCATIVA “SAN JOSÉ”, UNIDAD EDUCATIVA SANTA JUANA DE ARCOS “LA SALLE” E INSTITUTO SUPERIOR CIUDAD DE CARIAMANGA, DURANTE EL AÑO 2011 – 2012.”

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

MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA:

PARDO TROYA JEANINA PATRICIA

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

MGS. MARÍA ELVIRA AGUIRRE BURNEO.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

LIC. MARÍA DEL CISNE MUÑOZ VALLEJO

**CENTRO UNIVERSITARIO CARIAMANGA
2012**

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



La universidad católica de Loja.

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

**LIC.
MARÍA DEL CISNE MUÑOZ VALLEJO.**

**TUTORA DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.**

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, Enero del 2012.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



La universidad católica de Loja.

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **PARDO TROYA JEANINA PATRICIA** 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. 1104747967

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 autora.

(f) _____

Nombre: PARDO TROYA JEANINA PATRICIA
C.I. 1104747967

AGRADECIMIENTO

Permitidme expresar mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica Particular de Loja, en especial a la Magister. María del Cisne Muñoz Vallejo que en calidad de Tutora Tesis gracias a sus conocimientos y experiencias estoy cumpliendo con el presente trabajo de investigación.

A todas las instituciones que me supieron brindar su apoyo para realizar este trabajo, al Reverendo Padre Máximo Director de la Escuela Fiscomisional "San José", al Hermano Benito Calderón Rector de la Unidad Educativa Santa Juana de Arcos "La Salle" y al señor Jorge Carrasco Rector del Instituto Tecnológico Ciudad de Cariamanga, por su incondicional aporte para realizar el presente trabajo.

Autora: PARDO TROYA JEANINA PATRICIA

DEDICATORIA

Con especial afecto dedico el presente trabajo a toda mi familia en especial a mis padres que me han brindado su apoyo incondicional, a mis hermanos que de una u otra manera me han ayudado para que pueda llegar al termino de mis estudios y a mi hija Daniela quien es la persona que me da valor para seguir luchando cada día.

Autora: PARDO TROYA JEANINA PATRICIA

INDICE

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
MARCO TEÓRICO	6
Entorno educativo, la comunidad educativa.	7
La demanda de la educación en las TIC.	11
Niños y adolescentes ante las pantallas.	15
Los riesgos que plantean las TIC´s.	24
Las oportunidades que plantean las TIC´s.	40
Iniciativas en el ámbito de la regulación.	47
Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	50
Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)	53
METODOLOGÍA	57
Diseño de la Investigación	58
Dimensiones de la investigación	58

Población	58
Instrumentos	59
Procedimiento	59
Acercamiento a instituciones educativas	59
Aplicación de instrumentos	59
INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	60
Caracterización sociodemográfica	62
Redes sociales y pantallas	76
Redes sociales y mediación familiar	112
Redes sociales y ámbito escolar	133
Redes sociales, riesgos y oportunidades	153
La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica	170
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	172
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	179
ANEXOS	182

1. RESUMEN.

El desarrollo de la presente investigación tiene como objetivo investigar acerca del desarrollo de las TICs en las diferentes instituciones de nuestro país, el uso y manejo del internet en los niños del Quinto Año de Educación Básica de la escuela fiscomisional “San José” perteneciente al cantón Calvas, provincia de Loja, a los jóvenes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Santa Juana de Arcos “La Salle” y a los jóvenes del Segundo de Bachillerato del Instituto Técnico Ciudad de Cariamanga, durante el periodo 2001 – 2012, utilizando como instrumento de investigación un cuestionarios para los tres grupos investigados.

Es importante es que los alumnos desarrollen capacidades de aprender y adaptarse en la sociedad actual, sociedad de la información y el conocimiento, donde las instituciones educativas ya no puede proporcionar toda la información relevante, porque ésta es mucho más móvil y flexible que la propia escuela. También existen cambios culturales más profundos, vivimos en una sociedad de continuo cambio, donde buena parte de los conocimientos son relativos, lo que se aprende hoy, cada mañana. Se trata que los niños y jóvenes aprendan que la educación se prolonga más allá del sistema educativo obligatorio, se hace necesario el aprendizaje permanente. Es preciso reconocer que las nuevas tecnologías nos brindan beneficios tanto económicos, sociales, pedagógicos como culturales a quienes las utilizan apropiadamente, además, que la verdadera revolución se produce con la aparición y la difusión de la World Wide Web (WWW), puesto que ha permitido poner al alcance de todos el acceso a la información y a un sin fin de recursos de comunicación.

La evolución de las tecnologías de la información plantea nuevos desafíos a la educación, ya que en el futuro la obtención y organización de la información se convertirá en la actividad vital dominante para una parte importante de la población. Pero al mismo tiempo que las Tics contribuyen al cambio que exige nuevas destrezas y cambios en los objetivos, que pueden contribuir a su logro y dominio. Las TICs están produciendo importantes transformaciones en la sociedad.

2. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la presente investigación, está orientada a investigar el uso de las telecomunicaciones de la información y comunicación social TICs a los niños y jóvenes en el desarrollo de su vida diaria, que tanto influye el internet en su vida, como lo utilizan que beneficios les presta y que tanto puede influir las tics en su educación. La universidad Técnica Particular de Loja tiene como objetivo conocer que tanto se ha expandido en uso de las telecomunicaciones en cada uno de los rincones de nuestro país como lo es el Ecuador.

Estas encuestas fueron realizadas en los niños del Quinto Año de Educación Básica de la escuela fiscomisional “San José” perteneciente al cantón Calvas, provincia de Loja, a los jóvenes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Santa Juana de Arcos “ La Salle” y a los jóvenes del Segundo de Bachillerato del Instituto Técnico Ciudad de Cariamanga, durante el periodo 2001 – 2012, utilizando como instrumento de investigación un cuestionarios para los tres grupos investigados.

La evolución de las tecnologías de la información y comunicación plantea nuevos desafíos en la educación, razón por la cual el empleo de las tics exige nuevas destrezas y cambios en los objetivos que puedan lograr, lo que significa desarrollar en los educandos los conocimientos, hábitos y habilidades básicas que le permitan comunicarse diariamente. Se hace necesario que en el trabajo en el aula además de presentar modelos, realizar ejercicios se utilicen también las tecnologías de la información y comunicación (Tics) en el aula que ayudarían en gran parte a resolver los problemas en la enseñanza - aprendizaje y así podemos encontrar diferentes recursos para enseñar las diferentes destrezas del lenguaje haciendo que el estudiante aprenda de una manera entretenida, creativa y más dinámica con la utilización de estos recursos.

Las TIC son herramientas tecnológicas creadas para el servicio del ser humano, mantienen su parte técnica, necesaria e indiscutible para el óptimo funcionamiento,

modifica la forma de observar y percibir la naturaleza existente, pero además debe de considerarse su parte subjetiva, sociocultural que le da sentido e intención a la herramienta como medio de expresión y por ende como parte de la cultura juvenil que se construye y redefine cada vez que se accede al entrono virtual en su constante evolución, los antecedentes de la presente investigación son: la entrega oportuna de los avances del Trabajo de Fin de Carrera de acuerdo al cronograma de trabajo y la culminación del mismo, representará para usted y también para nosotros un éxito, por lo que lo animamos a avanzar hacia la meta.

La Organización Universitaria Interamericana (OUI), fundada en 1979 como una “asociación sin fines de lucro que persigue objetivos esencialmente educativos mediante la cooperación entre Universidades de las Américas”, es actualmente la única organización universitaria que abarca todo el continente americano. OUI agrupa alrededor de 400 instituciones y asociaciones nacionales universitarias que acogen a más de 7 millones de estudiantes, 600.000 profesores y 700.000 miembros de personal de apoyo. La Universidad Técnica Particular de Loja, es miembro activo de esta organización, por ello el ser parte de este proyecto de investigación de gran impacto social y educativo, que sin duda será un aporte importante para el Ecuador.

El tema de Generaciones Interactivas se lo ha venido trabajado en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades comprendidas entre 6 a 18 años. El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación Telefónica. Por ello, se ha iniciado un avance de investigación en algunas instituciones educativas, lo que ha impulsado a este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional, con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años, en el Ecuador, la Universidad Técnica Particular de Loja, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, ya que el conocer cómo está la

relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permitirá tener un mapa situacional sobre la temática.

El alcance de la presente investigación será aproximadamente en 800 colegios de todo el país, lo que sin duda marca un hito en investigaciones sobre el tema. El diagnóstico de esta investigación será remitido en informes confidenciales y personalizados a cada uno de las instituciones investigadas, sus objetivos son:

Objetivo General:

- Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

Objetivos Específicos:

- **Conocer** la situación familiar de los niños y jóvenes investigados.
- **Identificar** las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.
- **Conocer** los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.
- **Indagar** los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

3.1.1. Entorno Educativo, la comunidad educativa.

En estos últimos años, hemos notado que nuestro país se ha sumergido en una de sus más profundas crisis, tanto económica, política y social con características propias del mismo.

El mal manejo de la economía y política, ha incitado una notoria oposición entre los mismos, lo cual provoca daño al país, dando como resultado el creciente empobrecimiento, si estos sectores permitieran dar otro enfoque a las políticas económicas se abrieran más campos para que otros sectores, que hasta el momento están relegados, se conviertan en los generadores de la energía necesaria para mover el motor de la economía de nuestro país.

Nos damos cuenta también que otra causa que aqueja más a esta crisis es el antagonismo que históricamente se ha venido dando entre la costa y la sierra, lo cual afecta al sector social de nuestro país, sin dejar de lado la problemática de la descentralización y las autonomías que con sus posturas ponen en peligro la unión nacional, para poder adentrarnos más en la situación real de nuestro país vamos a realizar nuestro estudio a cada una de las crisis que afectan al Ecuador.

La educación es primordial, no sólo como uno de los instrumentos de la cultura que permite al hombre desarrollarse en el proceso de la socialización, sino también se lo consideraba como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe descubrir, desarrollar y cultivar las cualidades del estudiante, formar integralmente su personalidad para que se baste a sí mismo y sirva a su familia, el Estado, y la sociedad, según datos obtenidos por: el Instituto Nacional de Estadística y Censos, INEC, por Las nuevas tecnologías en la educación: el autor 2005 para esta edición: Fundación AUNA Capítulo elaborado por Jorge Tolsá Caballero. Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra. Generaciones Interactivas en España. Al principio la educación era el medio para el

cultivo del espíritu, de las buenas costumbres y la búsqueda de la "verdad"; con el tiempo las tradiciones religiosas fueron la base de la enseñanza. En la actualidad el aprendizaje significativo y la formación de un individuo reflexivo y crítico son algunos de los aspectos más relevantes que plantea el sistema educativo.

Un elemento que es de principal importancia en la enseñanza es el educador, el cual requiere una comprensión clara de lo que hace, ya que su misión es la de orientar al educando mediante una forma de transmitir el saber que permita al estudiante poner en práctica todo lo que aprende.

La educación es el ámbito del bienestar social en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esta mejora no ha sido igual para todos los ecuatorianos. Las oportunidades que han tenido los ecuatorianos y ecuatorianas para educarse dependen de su situación socioeconómica, su lugar de residencia, su género, su edad y su condición étnica. Los sectores medios y populares de las zonas urbanas fueron incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representó una clara vía de ascenso social. En cambio, la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufre aún la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada.

El analfabetismo es una muestra de las deficiencias, históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano. La tasa de analfabetismo es el número de personas que no saben leer ni escribir, expresado como porcentaje de la población de una edad determinada.

En nuestro país, la tasa de analfabetismo representa el 8.5% de los habitantes que tienen 10 años y más. En la zona urbana la tasa de analfabetismo representa el 5.5% de los habitantes mayores de 10 años, mientras que en la zona rural la tasa de analfabetismo representa el 10.3% de los habitantes mayores de 10 años

Si hoy reconocemos el papel decisivo de la escuela y la familia en la educación de los niños, este hecho no se ha comportado de la misma manera a lo largo de la historia. Una mirada hacia atrás nos muestra a la familia como primer y única institución encargada de la formación de las generaciones más jóvenes. La familia asumía la satisfacción de las necesidades infantiles, materiales y espirituales, así como la formación de valores y habilidades para la inserción a la vida adulta. Otros contextos laborales posibilitaban el desarrollo de habilidades de aquellos niños que acudían a estos ámbitos.

Los objetivos de socialización e integración de los sujetos al medio social eran comunes en los padres, Iglesias y escuela. A los padres les correspondía preparar a los hijos en cuanto a las pautas de comportamientos y actitudes que favorecerán su ingreso en la escuela. Por su parte, los maestros eran encargados de enseñar la lecto-escritura, el cálculo y conocimientos científicos.

En la actualidad impera la perspectiva integracionista que supone que ambas influencias convergen y que la manera más provechosa de potenciar el desarrollo de los niños, es la colaboración entre los padres y maestros. En la actualidad identificamos a padres que depositan en los maestros mayor responsabilidad en la formación de los pequeños y maestros reclaman mayor participación de los padres en la preparación de sus hijos para la vida. En otras posturas adoptadas por los principales actores de la trama educativa padres y maestros, observamos una visión reduccionista y rígida en contraste con las perspectivas integracionista que requiere del encuentro entre los educadores para potenciar las influencias y promover el desarrollo del educando. La dificultad conceptual para propiciar la interacción familia-escuela no radica en la sensibilización de estas instituciones sino en el planteamiento de qué entiende cada una de las partes por participación en el encuentro interactivo y cómo hacerlo.

En la base de la relación educativa se encuentra la participación pero, entendida como una real interacción que trasciende a la asistencia a las reuniones o fiestas, la recogida de la boleta de calificaciones de los hijos. La familia es el primer espacio de socialización de los niños y es a su vez, el nexo de unión entre las diferentes instituciones educativas en la

que participa, incluyendo la más importante de ellas. El niño interviene en actividades de la vida cotidiana. Regularmente responden a sus intereses y se muestran más motivados. Las actividades son diseñadas y planificadas en función de los objetivos educativos. Tienen un carácter simbólico, fragmentadas y no integradora entre sí ni del conocimiento académico y de la realidad. Aparecen distantes de las necesidades e intereses actuales del niño y frecuentemente son menos gratificantes. La interacción de los maestros con cada alumno es numéricamente menos aunque favorece el aprendizaje social y las normas de convivencia de grupo. Los niños suelen manifestarse con mayor independencia y requerir menos nivel de ayuda instrumental que la familia. Los padres suelen sostener valores más tradicionales en cuanto a la significación de la obediencia, la disciplina estricta y el rendimiento académico. Los maestros constituyen un personal especializado, calificado en educación, mantienen actualizada su formación teórica y experimentan cambios en sus valores y creencias acerca de estos temas. Acumulan una rica experiencia a través de la interacción con niños diferentes. El desempeño de los roles de maestro y padres configuran una percepción sobre la educación y el desarrollo e influye en la interacción con los hijos/alumnos.

La escuela enfrenta a los niños al saber culturalmente organizado a través de conceptos complejos, y abstracto que trasciende a la experiencia individual y sus rutinas cotidianas. Sin embargo, los niños aprenden tanto en ese contexto educativo planificado y formal como en el contexto educativo no formal. La colaboración de los padres en la escuela contribuye a la continuidad de las influencias educativas.

La relación familia y escuela emerge por la necesidad de complementar la acción educativa. Padres y maestros saben sus fortalezas y limitaciones y reconocen los beneficios que generan la complementariedad lograda si se entrecruzan los impactos educativos. La implicación de los padres en el proyecto educativo es un rasgo común de los programas con efectos más estable y duraderos. La participación de la familia en la escuela le confiere a los padres otra perspectiva sobre el niño y su educación y les aporta nuevas actitudes y diferentes estilos de relación y prácticas estimulantes, las que se acercan más a la visión de los educadores.

En la actualidad, la participación de los padres en la Escuela se ha adoptado como un criterio de calidad y garantía de eficiencia de la acción educativa. La relación familia-escuela se produce por la participación de las madres y padres en contactos de tipo informal entre los que se encuentran el acompañamiento de los hijos a la Escuela el que disminuye en la medida que crecen los niños y se trasladan solos hacia la Escuela. La relación escuela-familia no se agota con las anteriores modalidades. Otro nivel de vínculo se refiere a la implicación de los padres que puede adoptar formas variadas, desde una implicación esporádica hasta una sistemática. La primera tiene lugar en momentos específicos y se caracteriza por su baja frecuencia o asistemática, ejemplo de ello es en el momento de ingreso del niño a la escuela. Este es un período de adaptación que para algunos niños demanda de la colaboración de los padres para lograr su plena incorporación a la mayor brevedad y con menor sufrimiento para el niño y los padres. Otras variantes de la implicación no sistemática o esporádica se manifiesta en la participación de los padres en los paseos extraescolares o en fiestas escolares, o la ayuda de la preparación de los materiales para el trabajo con los niños.

La implicación sistemática tiene un carácter más regular, estable y forma parte de la metodología de trabajo con los niños. Es la forma más intensa de participación de los padres en el proyecto educativo que se desarrolla en la Escuela. Les permite otra visión del niño, una forma de relacionarse con el maestro y aporta una productiva línea de continuidad escuela-familia. La asistencia regular y organizada de los padres en el aula, así como la colaboración regular y planificada en el trabajo educativo con los niños reporta resultados provechosos en la labor de padres y maestros y en consecuencia en los escolares.

Estas modalidades son expresión de la relación familia-escuela, suponen un tiempo extra y un esfuerzo para los padres que tiene muchas responsabilidades y una vida agitada, sujeto a la tensión de la cotidianidad y que jerarquizan su rol como padres y aspiran a ser mejores padres, comprometidos con la educación de sus hijos sabedores de que la convergencia y la complementariedad de los contextos educativos promueve un desarrollo integral y armónico de niños y niña. La escuela es el centro donde se realiza

esta interacción entre la cultura experiencia adquirida en la familia y la cultura escolar. La vía de asimilación de la cultura es el aprendizaje significativo negar el papel de la escuela hoy a pesar de un mundo globalizado y del poder de los medios masivos de comunicación y de las nuevas técnicas de la información y proponer que los individuos pueden aprender y desarrollarse solos, que las trabas y éxitos están marcados por las condicionantes naturales, resulta algo inoperante, sería incompleta la formación desconociendo la dimensión social de la educación como proceso de interacción interpersonal.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

El Ecuador fue otro de los países latinoamericanos en acceder a la RED la densidad de usuarios de Internet es cinco veces menor que el promedio de todos los países de América. La forma en que se organice el uso de las TIC contribuirá a mejorar o a empeorar la calidad de vida de los ecuatorianos. Para llevar a Internet a barrios y comunidades marginales se crearon los Telecentros comunitarios. Aquí se puede brindar capacitación, correo electrónico, apoyo a estudiantes, cada comunidad determinara los caracteres del telecentro. El encargado del telecentro tendrá que tener una capacitación de 120 horas, y deberá ser capacitador según las necesidades de la comunidad a la que sirve. Las ONGs, ha establecido telecentros en las zonas marginales; cuyos objetivos son: aprender, hacer negocios, informarse, divertirse, buscar empleo y actualizarse. Las tecnologías de información y comunicación abren nuevas posibilidades para: Ampliar los conocimientos, facilitar el aprendizaje y la comunicación

Fomentar el crecimiento económico y capacitar a las personas para participar en la vida de las comunidades, sustituir a la metodología tradicional de enseñanza, optimizar las inversiones en tecnología, apostar a la educación de calidad y el acceso a la información más moderna, desarrollar la capacidad investigativa, generar una cultura informática básica. En el Ecuador cada vez es más necesaria una nueva forma de entender la educación que mejore los resultados escolares y se adapte a las nuevas exigencias del sistema de información. En esta transformación, las TIC juegan un papel indispensable, ya que se convierten en el instrumento de los cambios que la SI ha causado en el ámbito

de la formación. La mayoría de los gobiernos y de los educadores reconoce que la utilización de las TIC en la enseñanza mejora su calidad. Sin embargo, se trata, no ya de enseñar sobre TIC, es decir de formar en las habilidades y destrezas que son necesarias para desenvolverse con soltura en la SI; sino de dar un paso más y entender que utilizar las TIC en el aula significa seleccionar algunas de las herramientas que ofrecen las TIC y usarlas desde una perspectiva pedagógica, pero no como un complemento a la enseñanza tradicional sino como una vía innovadora que, integrando la tecnología en el currículo, consigue mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los progresos escolares de los alumnos.

Se trata, pues, de enseñar con TIC y a través de las TIC, además de sobre TIC o de TIC. El cambio no debe consistir únicamente en cambiar el papel y el lápiz por el ordenador y la impresora sino en la forma en la que se utilizan las nuevas herramientas. Y este cambio profundo en la metodología educativa, que no consiste en utilizar las nuevas herramientas con métodos tradicionales, debe afectar a la enseñanza en pro de las necesidades individuales del alumno, a través de la interactividad, creando un nuevo marco de relaciones, fomentando el trabajo colaborativo y, sobre todo, ofreciendo una metodología creativa y flexible más cercana a diversidad y a las Necesidades Educativas Especiales. En este nuevo enfoque de la educación ecuatoriana, que defiende el uso de la tecnología no como un fin sino como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje, es fundamental utilizar las nuevas herramientas de forma apropiada.

Por ello, el papel y la formación en TIC de los docentes es esencial ya que son ellos los que deben dotar de contenidos educativos a las herramientas tecnológicas e integrar la tecnología en todas las áreas del conocimiento. Hay que tener claro que las necesidades no son las mismas para un centro que solo pretende formar a sus alumnos sobre TIC, que para un centro que aspira a integrar las TIC de forma transversal en la enseñanza de todas las asignaturas.

Efectivamente, no es lo mismo que todos los alumnos dispongan de un ordenador en su aula habitual, que compartan un ordenador entre varios alumnos o que exista un aula informática en el centro a la que los alumnos van de vez en cuando.

Y es en este punto donde la dirección de los centros cobra un papel de especial importancia al decidir en su política de qué manera va a favorecer la incorporación de las TIC. Actualmente, la mayoría de los centros ha optado por utilizar las TIC para las labores administrativas y para formar en TIC a los alumnos utilizando un aula informática, en muchas instituciones de nuestro país cuentan ya con computadoras y docentes capacitados en esta rama. Muchas veces esas aulas deben ponerse a disposición de los alumnos en horario extraescolar para compensar la desigualdad que afecta a los alumnos que no disponen de ordenador en casa, ya que, hoy en día, el aprendizaje de los alumnos fuera del colegio, lo que algunos llaman “enseñanza no formal”, se ha generalizado mucho.

En contra de lo que opinan algunos, la idea de que la tecnología desplaza a los docentes está superada y, al contrario, cada vez resulta más claro que la utilización de las TIC depende en gran medida de la actitud que tenga el docente hacia las mismas, de su creatividad y sobre todo de su formación, tecnológica y pedagógica, que le debe hacer sentirse bien enseñando a unos alumnos que casi siempre se manejan en el ciberespacio con más soltura que él. El papel del profesor no solo no pierde importancia sino que se amplía y se hace imprescindible, en este sentido adquieren mucho valor para el profesor los nuevos canales de comunicación que le permiten relacionarse con colegas que pueden ser del mismo centro o incluso del extranjero, con los que puede compartir sus experiencias, sus problemas y sobre todo “estar al día”. La labor del profesor se hace más profesional, más creativa y exigente. Su trabajo le va a exigir más esfuerzo y dedicación.

Las TIC también cambian la posición del alumno que debe enfrentarse, de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas. De la misma forma que los profesores, los alumnos deben adaptarse a una nueva forma de

entender la enseñanza y el aprendizaje. El alumno, desde una posición mas critica y autónoma, ya sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia, en conocimiento. Desde finales del siglo pasado la oferta mediática y tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados «tradicionales», como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, Internet y los teléfonos móviles.

Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades y, si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener consecuencias negativas tanto para quienes las utilizan, como para otras personas. Por otro lado, y debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario: no sólo cuáles son las más frecuentes, sino también qué tipo de medidas se toman para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario, como de otros agentes externos desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, instituciones educativas, etc.

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas. Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC.

Si las nuevas tecnologías plantean múltiples incertidumbres respecto a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario, la situación se agrava en el caso de los niños y los adolescentes: en primer lugar, porque requieren de la mediación y protección de diversos agentes (padres, educadores, instituciones públicas, etc.), y en segundo lugar porque, a menudo, estos agentes no disponen de los conocimientos o herramientas suficientes para ejercer dicho papel. Como consecuencia del panorama descrito, parece lógico que la investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de comunicación y tecnologías haya venido impulsada tradicionalmente con un ánimo protector y educador. Aunque la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, prestaremos atención de un modo especial a las «nuevas pantallas», concretamente a los ordenadores e Internet, y, en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil. Respecto al ámbito geográfico, ha de tenerse en cuenta que nos estamos refiriendo al panorama de la investigación en este campo desde una perspectiva global.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

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

Al utilizar el término consumo al hablar de pantallas, nos estamos refiriendo a temas relacionados con el acceso y el uso. Por tanto, se han de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos. Estos asuntos son, lógicamente, el punto de partida de la investigación en este ámbito en cada país: si se quiere hacer un análisis cualitativo y con profundidad en torno al consumo de tecnologías por parte de los jóvenes, primero será necesario disponer de información cuantitativa sobre la que apoyarse. Los estudios disponibles se enmarcan en un ámbito geográfico, temporal y sociodemográfico distinto, además de incluir distintas gamas de medios y tecnologías.

En consecuencia, resulta complicado hablar de unas cifras de consumo generales y lo más lógico será acudir a los estudios desarrollados en la zona geográfica de interés. Aun así, merece la pena mencionar una serie de estudios especialmente relevantes dada su envergadura.

En el ámbito europeo existen numerosas investigaciones de ámbito nacional o centrado en pequeños grupos de países. Debido a la imposibilidad de referirnos a todas ellas de manera individual, haremos mención a una, especialmente relevante, y con vocación de recoger todas las demás: el proyecto EU Kids Online, al amparo del Safer Internet Programme, que está financiado por la Comisión Europea y cuyo objetivo fundamental es desarrollar políticas de protección de los menores ante los peligros que les pueden brindar las TIC. Se podría añadir también la contribución que a este tipo de investigaciones ha hecho el Eurobarómetro, encargado de realizar encuestas sobre numerosos temas en toda Europa. El proyecto EU Kids Online resulta de gran interés, tanto por el trabajo que ha realizado hasta la fecha, como por el que se plantea para los próximos años. Coordinado por Sonia Livingstone desde la London School of Economics, su investigación se centra en el uso que los jóvenes de 21 Estados miembros hacen de Internet y las nuevas tecnologías. Entre 2006 y 2009 el trabajo realizado ha consistido fundamentalmente en una revisión de las investigaciones existentes en este campo a lo largo de Europa.

Como resultado final, se ha llegado a un análisis de la situación y se ha identificado el estado de la investigación de cada país, los principales rasgos del consumo de nuevas tecnologías por parte de niños y adolescentes, los riesgos y oportunidades que se están dando en la actualidad y las estrategias de mediación que llevan a cabo los padres. También se ofrece información comparativa entre países con relación a estos y otros aspectos. En definitiva, se trata de una investigación valiosa por ofrecer una panorámica general de la situación europea en la materia que nos ocupa. Una vez concluida la primera fase del proyecto, cuyos resultados fueron presentados públicamente en junio de 2009 (Livingstone & Haddon, 2009), se inicia la segunda fase.

Esta nueva etapa resulta de especial interés porque, mediante la distribución de un cuestionario *ad hoc*, se pretende recabar información representativa sobre el uso de Internet y las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes.

El proyecto se plantea entrevistar tanto a los niños y adolescentes como a sus padres, resolviéndose así la carencia de otros estudios similares que sólo incluyen información obtenida de los padres, como es el caso del Eurobarómetro. El Eurobarómetro viene haciendo investigación de carácter cuantitativo en todos los países miembros de la Unión Europea desde el año 2003, aunque de forma interrumpida.

Su estudio más reciente en este ámbito es el relativo a 2008: es también el más completo de todos, ya que incluye información representativa relativa a los 27 Estados miembros actuales y, por primera vez, incluye el teléfono móvil además de Internet. Aunque el público estudiado son los jóvenes con edades comprendidas entre los 6 y los 17 años, es importante destacar que los datos son obtenidos única y exclusivamente a partir de las respuestas de sus progenitores, tal como hemos apuntado. En consecuencia, habrá que considerar este factor a la hora de interpretar los datos y, sobre todo, si se quieren contrastar con los relativos a otros estudios en los que se haya encuestado directamente a los jóvenes.

Además de los estudios cuantitativos, el Eurobarómetro realizó en 2007 un estudio de carácter cualitativo, con jóvenes de edades comprendidas entre los 9 y los 14 años, en los 27 Estados miembros de la Unión Europea, más Finlandia y Noruega. Mediante dinámicas de grupo, el estudio ofrece información valiosa en torno a las actitudes, percepciones y motivaciones de los jóvenes internautas.

Además de estas dos iniciativas, que aquí hemos introducido por parecernos especialmente interesantes, el programa Safer Internet Plus de la Comisión Europea ha financiado y financia múltiples proyectos de investigación en el campo de la infancia y las nuevas tecnologías, que pueden consultarse en su sitio web. En España, el panorama de la investigación en el campo de la infancia y adolescencia y su relación con los medios de comunicación y las nuevas tecnologías presenta ciertas carencias. Buenos niños y

adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas. Sin embargo, a menudo, tienen la misma laguna: incluyen en su campo de estudio a la población adulta y también a la adolescente, pero raramente se incluye a los grupos de menor edad, y mucho menos común es centrarse en ellos de forma exclusiva. A continuación, mencionaremos solamente algunas de estas investigaciones que, sin embargo, pueden servir como referencia del trabajo que se ha venido realizando hasta ahora en nuestro país.

El Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) de Red.es viene realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC, aunque podemos encontrar algunas investigaciones especialmente referidas al público infantil y adolescente. El informe de 2005 *Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información* es tal vez uno de los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares españoles en función de la presencia o no de niños en los mismos.

También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas tanto por parte de los niños como de sus progenitores. La conclusión fundamental que presenta el informe es la correlación positiva entre la presencia de niños en los hogares españoles y el mejor equipamiento tecnológico de los mismos. El Instituto Nacional de la Juventud (Injuve) también incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, *Uso de TIC, ocio y tiempo libre*, presentado en 2007. Estamos hablando, por tanto, de informes que dejan fuera de su campo de estudio a la infancia y los adolescentes más jóvenes. A pesar de esta carencia, también podemos encontrar trabajos impulsados por el Injuve que se refieren a un concepto de juventud más amplio, y que incluyen a los niños y los preadolescentes.

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

Cada día la tecnología avanza a grandes pasos inventando nuevas formas para estar comunicados, hoy en día ya han desaparecido muchos medios de comunicación que antes existían como es la carta, el telégrafo y muchos más que ya no se los utiliza porque gracias al internet uno puede estar comunicado más rápidamente con todo el mundo sin esperar que alguien haga el favor de llevar el mensaje a otro.

Desde un ámbito académico-empresarial cabe mencionar el trabajo llevado a cabo por Business Center (organismo creado conjuntamente por Pricewaterhouse Coopers y el IESE) en 2004: se trata de una investigación empírica enfocada en el uso y la actitud hacia Internet y el teléfono móvil por parte de los jóvenes de entre 14 y 22 años en España (Valor & Sieber, 2004). Así, queda demostrado que existen en nuestro país distintas investigaciones centradas especialmente en las pautas de consumo de medios y tecnologías por parte de los jóvenes.

Buena parte de ellas vienen impulsadas por organismos públicos, aunque también en ocasiones parten de instituciones privadas de diversa índole. Lo expuesto anteriormente nos lleva a hacer la siguiente consideración: el presente estudio, presentado en la colección de la Fundación Telefónica e impulsado por el Foro Generaciones Interactivas,

es inédito en España por diversos motivos. En primer lugar, por centrarse en todo el conjunto de la población escolar (de los 6 a los 18 años), lo que implica que se tiene en cuenta a los grupos de edad más pequeños, a menudo ignorados en las demás investigaciones. En segundo lugar, se centra en un amplio abanico de medios y tecnologías: televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y, por último, no se limita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se ofrecen datos relativos a las actitudes y preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen dos agentes clave en sus vidas: la familia y la escuela. Recapitulando, queda claro que existe un número notable de investigaciones enfocadas en las pautas de consumo de medios, tanto nacionales como internacionales. Dichas investigaciones, sin embargo, abarcan distintos grupos de la población infantil y juvenil, así como un diferente abanico de tecnologías, lo que hace que en ocasiones haya una falta de evidencia si se quiere hacer un análisis comparativo geográfico respecto a determinados aspectos de dicho consumo. No obstante, es posible identificar cierto interés común por una serie de variables, que, a menudo, son consideradas en estas investigaciones, y que trataremos de explicar a continuación.

En primer lugar, la cuestión del género es un elemento omnipresente en la investigación. Las diferencias entre chicos y chicas a la hora de consumir medios y tecnologías quedan demostradas: no sólo se extienden al mero acceso y uso (tecnologías preferidas, tiempo de uso, etcétera), sino también a sus habilidades, sus percepciones y sus actitudes. En consecuencia, también parece haber diferencias significativas en cuanto a su exposición a diversos riesgos o a su aprovechamiento de las distintas oportunidades que las tecnologías les ofrecen.

Dichas diferencias quedan reflejadas en la investigación llevada a cabo en Estados Unidos y Europa, y también fueron señaladas en el estudio elaborado en Iberoamérica y publicado en la *Colección Fundación Telefónica* en 2008. En segundo lugar, las diferencias atendiendo a la edad de los jóvenes consumidores de tecnología también parecen ser notables. Las más significativas hacen referencia a la intensidad de uso de

las tecnologías, a las habilidades y destrezas a la hora de manejarlas, así como al grado de expos niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación a los diversos riesgos que pueden conllevar. Se trata de una cuestión también muy estudiada internacionalmente y cuya importancia reconocen los estudios más relevantes en la materia.

Por último, se aprecia también un notable interés por buscar la conexión entre el estatus socioeconómico de niños y adolescentes y su relación con medios y tecnologías. Dicha relación parece evidente respecto a asuntos como el equipamiento tecnológico de los hogares, y son los jóvenes de clases más altas los que disponen de un mayor número de tecnologías. Sin embargo, también interesa la correlación con otro tipo de cuestiones: sus destrezas a la hora de utilizar la tecnología, así como el grado de exposición a riesgos o el aprovechamiento de las oportunidades que estas herramientas ofrecen.

En este sentido, parece haber una mayor falta de evidencia y se necesita una investigación más profunda para hablar de resultados conclusivos. En resumen, como se ha explicado a lo largo de esta sección, la investigación en torno a las pautas de consumo de medios por parte de los jóvenes está bastante extendida y es, sin duda alguna, una de las primeras cuestiones en estudiarse. Sin embargo, se aprecian también ciertas carencias y, en ocasiones, la información relativa a este campo es un tanto heterogénea: considera distintos grupos de edad, diversas gamas de medios y tecnologías, y también son diferentes las metodologías empleadas. En consecuencia, resulta complicado hablar de cifras generales y será necesario acudir a los estudios correspondientes a la hora de analizar cada caso concreto. También habrá que ser cautos a la hora de comparar los resultados de dichas investigaciones, puesto que, como ya hemos explicado, tienen en cuenta parámetros distintos (p. ej., respuestas de los padres en contraposición a las de los propios menores).

En cualquier caso, la información en torno a las pautas de consumo será el punto de partida a la hora de hacer investigación en el campo de los jóvenes y las pantallas. Una

vez que dispongamos de esta información tendrá un mayor fundamento y sentido la investigación relativa a otras cuestiones como las que veremos a continuación.

Existen pocos estudios y datos estadísticos que reflejen cual es la situación de la integración de las TIC en los centros escolares ecuatorianos , sobre todo en aspectos como el uso pedagógico de las TIC en el aula; por ello, se ha considerado oportuno abordar el tema desde una perspectiva europea, enfoque que aporta mayor numero de datos. En función de la información disponible se han seleccionado algunos parámetros que permiten un acercamiento a la situación actual. Es importante partir de un concepto. Las TIC hoy día son un medio indispensable de la socialización y de la construcción de identidad. Los niños, niñas y jóvenes se construyen a ellos mismos en forma permanente cuando utilizan TIC.

Las imágenes que deciden mostrar de ellos mismos o de las cosas que les gustan y prefieren, los relatos que deciden resaltar y con los que eligen fragmentos de la realidad, las modas que privilegian, las elecciones estéticas y artísticas, sus historias de amor, sus aventuras juveniles y hasta sus desventuras de crecimiento, los aprendizajes y las búsquedas que desarrollan, sus recorridos cotidianos, los trayectos que realizan, sus pasiones y sus odios, sus símbolos preferidos, y sus formas de mirar el pasado, presente y el futuro quedan plasmados y se reproducen mientras los chicos y las chicas, juegan, charlan, investigan o simplemente se entregan sin aparentes razones explícitas al mundo virtual a través de las computadoras.

Tenemos ahí un primer rasgo del fenómeno, los chicos hacen y se re hacen mientras experimentan estos nuevos lenguajes y mientras les dejan sus huellas y marcas personales a las tecnologías que también se transforman en ese intercambio. Estamos hablando de un diálogo, las TIC pueden considerarse metafóricamente como un espacio donde se producen diálogos. Los niños, niñas y jóvenes chatean, conversan con amigos y desconocidos, buscan información referidas a temas de su interés, como los fanáticos de los reptiles que en vidareptil.com.ar pueden encontrar datos exclusivos sobre bichos raros de la familia animal, o los fanáticos de los blogs y los foros cuando eligen algunos de los

cientos que hay en la red para discutir con habitantes de lugares remotos sobre un tema común, o intercambiar información válida sobre el mismo.

Las TIC los acompañan como tutores celosos en sus tareas escolares cotidianas, y en muchos casos, los niños no sólo aprovechan la facilidad del copiar y Pegar que permite la Web sino que buscan información, la comparan con otra, seleccionan, editan, complementan con ideas propias, etc. En ese trabajo, aún cuando no le pongan ese nombre, contrastan fuentes de información. Algo que con la lógica del libro tradicional no se podía hacer con la misma facilidad (y los mismos peligros de dispersión, también).

La propia lógica del manual de la escuela era la de un libro que lo contenía todo. Internet es, por el contrario, un infinito camino de hipertextos -salto de un texto a otro. Los niños, niñas y jóvenes juegan en red o con juegos en soporte. Hay miles de juegos *on line* que los distraen y estimulan sus sentidos durante varias horas del día y en algunos casos estos juegos se transforman en verdaderas compañías a falta de amigos cercanos o padres sin tiempo a causa de las ocupaciones cotidianas. Incluso son “refugio” para los chicos a los que no los dejan salir por problemas de inseguridad. Bajamos contenidos, principalmente música, películas, fotos, videos cortos, juegos, mapas, programas de televisión con que luego cargan sus celulares, y MP3, MP4 y MP5. También, claro, realizan modernos “machetes” para que las pruebas de la escuela no los encuentre desprevenidos.

Las TIC permiten, también, mantener encendida la llama del vínculo familiar sobre todo cuando los seres queridos y muy cercanos están distanciados por la distancia que separa ciudades y países. Las TIC mantienen vivo el relato familiar y la información renovada acerca de la vida cotidiana de esas personas queridas. Muchos encuentran familiares desconocidos para ellos, rearmen el árbol genealógico o reencuentran a los que se han ido hace años a vivir a otras latitudes.

Los jóvenes también se dan a conocer a través de sus propias webs, blogs o fotologs donde aprovechan para subir información que los retrate de la manera más fiel posible, o

de la manera que ellos desean mostrarse. Y qué mejor manera que una web que uno mismo administre y a la que uno mismo suba la selección de información más fiel a ese perfil que se desea transmitir. Y en algunos casos con resultados fantásticos. Para realizar el análisis se ha utilizado como fuente de información el cuestionario para estudiantes de 6 a 18 años y específicamente el *cuestionario del ILFAM*. Este es un cuestionario realizado en España y mediante proyectos con la Universidad Técnica Particular de Loja han decidido realizar estas encuestas con estudiantes próximos a sacar los títulos en licenciados, es por eso que cada egresado debe recabar información en tres instituciones diferentes, el primer grupo que constan las edades de 6 a 10 años el segundo grupo de 11 a 14 y el tercero de 15 a 18 años y el ILFAM a 10 niños o jóvenes de 10 a 18 años. En las encuestas realizadas la mayoría de niños y jóvenes utilizan el internet en sus casas ya que las encuestas realizadas fueron en la ciudad es por esto que ellos están cada día más acorde con la tecnología actual. Cabe mencionar que existen pocos niños y adolescentes que rara vez utilizan el internet o un computador ya que son del sector rural y muchas de las veces no existen computadores en sus sectores mucho menos la cobertura para el internet.

3.2.1 Los riesgos que plantean las TIC`s

Como apuntábamos en la introducción de este capítulo, en la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación destaca un notable interés en torno a los efectos, tanto negativos como positivos, que se pueden derivar de su uso.

La aparición de la televisión en la década de 1950 centrará el debate de modo especial en torno a dos cuestiones: la violencia y el sexo. En la actualidad, estos dos asuntos siguen siendo muy relevantes, aunque como veremos, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros (y también de oportunidades) a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes.

Existen múltiples clasificaciones de los riesgos y oportunidades que se derivan del uso de medios y tecnologías. En el caso del contenido, el menor ejerce un papel pasivo, como receptor. Su exposición y acceso a diferentes fuentes de información puede tener, entre

otros, efectos positivos en su desarrollo cognitivo y educativo. Sin embargo, la presencia de contenidos nocivos o engañosos puede influirle negativamente, llevándole a situaciones como la desinformación o el fomento de valores erróneos.

El caso del contacto implica un papel del menor como participante. Se trata, por tanto, de riesgos la Generación interactiva en España y oportunidades propiciadas por tecnologías que permiten la comunicación con otros: Internet, teléfonos móviles, determinadas consolas de videojuegos, etcétera. En resumen. Las nuevas maneras de participar de entornos de diálogos abiertos a través de las nuevas TIC ofrecen muchas ventajas y algunos peligros para grandes y chicos, que lejos de amedrentarnos tenemos que conocer para saber prevenir. Con esto nos referimos a algunos riesgos.

Que cuando chateamos, o utilizamos el correo electrónico estamos dando en mayor o menor medida datos personales y estos pueden ser utilizados por desconocidos para conocer detalles de nuestra intimidad que muchas veces no estamos dispuestos a compartir con otros.

Que aunque alguien piense que su imagen y las imágenes que portan las fotos que se suben pueden ser utilizadas con fines muy determinados, a menudo en la práctica se terminan utilizando para cosas que difieren en mucho de la intención de sus autores. Y es extremadamente difícil “quitar” de la Web contenidos subidos. Los archivos que solemos recibir de personas desconocidas pueden contener virus o contenidos no adecuados.

Que es relativamente fácil inventar una identidad para establecer contactos a través de Internet. Tan fácil como crear una cuenta de correo o un usuario de chat. Como contrapartida, es relativamente difícil saber quién es el que nos ha escrito, desde qué máquina y cuándo. Que muchas veces los contactos virtuales terminan en acercamientos interpersonales y encuentros reales donde se producen relaciones de poder y abusos. Esto nos lleva a estar alertas cuando personas que desconocemos nos piden fotos personales o nos hacen preguntas de nuestro entorno y nuestra vida familiar, o nos envían fotos personales aunque no se las hayamos solicitado y sobre todo cuando

insisten en encontrarse con nosotros en algún lugar real.

Exposición a la violencia: Este es uno de los riesgos más extendidos en una sociedad como la nuestra que valora en grande el uso de la fuerza física, rinde culto a los cuerpos que por su poder pueden someter a otros y promueve modelos de éxito basados en el consumo, el individualismo, la agresividad, la cultura de la imagen y en la sacralización de la posesión de objetos y personas.

A través de Internet, niños y adolescentes pueden acceder a sitios que hacen apología de la bulimia y la anorexia, el racismo, el machismo, el nazismo, la violencia y el suicidio. Además de pornografía, páginas que incitan a la violencia, el terrorismo, la pedofilia y a realizar actos delictivos.

El fenómeno del abuso sexual es una de las manifestaciones actuales de violencia contra la infancia. En el mismo sentido la explotación sexual comercial infantil se presenta como otra vulneración de derechos grave que muchos adultos cometen contra niños, niñas y adolescentes.

A través de internet, los niños y niñas corren el peligro de ser víctimas de ambos flagelos. Pueden ser abusados sexualmente, aunque el encuentro personal no se produzca, la incitación a ejercer una práctica sexual entre un adulto y un niño constituye un abuso en sí mismo y una violación a sus derechos. Y también pueden ser explotados sexual y comercialmente, cuando se utilizan con fines pornográficos sus fotografías y videos. Las redes que se dedican al secuestro de niños y niñas con fines de explotación -trata de personas- pueden "reclutar" a sus víctimas a partir de situaciones riesgosas como las antes mencionadas.

Violación de la intimidad familiar y personal: Hay adultos que pasan muchas horas del día navegando en la Web y a la búsqueda de niños y adolescentes, con el objetivo de tomar contacto con ellos, solicitándoles fotografías, conocerse personalmente, posar frente a una cámara Web, a veces a cambio de dinero, u ofreciéndoles publicación en diarios,

castings de TV, ser modelos, etc. Esta práctica se llama Grooming, una especie de “preparación del terreno” para que la situación de abuso sea vivida de manera natural por el niño y no sea denunciada a los adultos de confianza.

De esta manera puede llegar a obtener datos: nombre, dirección, entre otros, con el objetivo de provocar daños (robos, secuestros, etc.) a la familia, involucrando a niños y adolescentes, algunas veces ingenuamente y otras conscientemente, en delitos económicos, penales, contra los DDHH, etc. Abuso emocional: En otros casos el fácil acceso a la pornografía en línea expone al adolescente a materiales sexualmente explícitos y ésta suele ser una táctica usada por los pedófilos para reducir la resistencia del menor o las inhibiciones respecto del sexo.

Los adultos captan a sus víctimas a través de salas de Chat, fotologs, Messenger, E-mail, juegos en red, sitios de encuentros personales, mensajes de texto (telefonía celular), etc. Una vez establecida la relación "amistosa" suelen enviar pornografía, primero adulta y luego infantil. Una vez creadas las condiciones apropiadas promueven un encuentro físico personal que, por lo general, es registrado a través de fotografías y videos. Aunque no se llegue a concretar el encuentro físico, los explotadores pueden conseguir imágenes del niño o niña a través de E-mail o cámara Web.

Es una forma de violencia ejercida entre pares (o sea de niños/as a niños/as) que ocurre, generalmente, en el ámbito escolar cuando un niño es objeto de amenazas, burlas o agresiones por uno o, por varios compañeros de forma recurrente. Esto conlleva serias consecuencias para la víctima y su entorno. Como se utilizan tecnologías (chat, correo electrónico, celular, PC) se produce una agresión “sin sujeto”, porque el agredido no sabe de quién se trata. El agresor se oculta en el anonimato. Las agresiones más frecuentes que viven los niños intimidados son aquellas en las que se publican fotos suyas reales o trucadas, se clona su identidad en los chats o a través del correo electrónico para perjudicar su imagen en los sitios que frecuenta, se lo amenaza o se lo insulta en forma insistente a través del celular o con el correo electrónico.

Este tipo de acoso no tiene límites y en general trasciende el ámbito escolar e inclusive los horarios comunes de la vida familiar. Los niños intimidados experimentan un sufrimiento real que puede interferir con su desarrollo social y emocional, al igual que con su rendimiento escolar. Por lo general sienten miedo y vergüenza, lo cual conspira contra la posibilidad de recibir ayuda.

En otras ocasiones, generalmente cuando el niño ya se ha iniciado en esta práctica, no hace falta que participe un adulto. El caso del Sexting como forma de vulneración de derechos entre pares tiene mucha actualidad. Las cámaras digitales y las cámaras Web son otra manera de producción de pornografía infantil que involucran a niños y jóvenes que tienen acceso a las últimas TIC. Con ellas crean imágenes pornográficas de sí mismos, de sus amigos y de sus pares y luego las transmiten a espacios virtuales. Esto puede ocurrir por pedido de uno de sus pares o de un extraño. El advenimiento de las mini-cámaras, entre otras cosas, también permite que se tomen fotografías y videos sin que la persona objeto de esas fotos o video lo sepa. En muchos casos lo perciben como un "juego" y por lo general no miden las consecuencias.

Han cambiado los peligros a los que los niños están expuestos y no han cambiado, al mismo tiempo, los paradigmas de cuidado de las familias y las escuelas. Los niños, niñas y adolescentes se han vuelto vulnerables en su propio hogar. Los adultos deben tomar conciencia que Internet es "salir al mundo" y la posibilidad de tener contacto con desconocidos, aún en la "seguridad" del hogar. Es bueno que como parte de la vida integral de una persona comencemos a entender la vida "real" y la vida "virtual" que atraviesa ese sujeto. Las horas pasadas en Internet muchas veces marcan más al niño en cuanto al impacto emocional que generan en él, que las horas que pasa en la casa o con amigos reales, y sin embargo ese mundo permanece oculto dado que no siempre (los niños y niñas) pueden conversar y compartir esas vivencias con sus familiares y padres.

Se han constituido en otro lugar en el que los pedófilos-explotadores captan a las víctimas. Lamentablemente estos son considerados por los padres como lugar de juego o usados, muchas veces, como guarderías por padres y madres.

Internet: un mundo peligroso con una riqueza enorme. ¿Entonces, qué hacemos? La escuela es una de las pocas instituciones a las que asisten -o deberían asistir- todos los niños y adolescentes de nuestra sociedad. Por eso es un lugar privilegiado de encuentro entre adultos y jóvenes, donde el diálogo puede darse verdaderamente como proceso, por la cantidad de horas compartidas, por la existencia de un lugar común, por la repetición de rituales cotidianos, por la cantidad de docentes que se desempeñan en cada establecimiento.

La casa, por su parte, es el lugar más íntimo, donde se trazan los vínculos primarios y de socialización inicial de las personas, donde vivimos y satisfacemos muchas necesidades básicas. Ambos espacios, escuela y casa, pueden ser lugares complementarios en el abordaje de la relación entre los jóvenes y las TIC. Ese abordaje debería ser, desde nuestro punto de vista, un acompañamiento.

Pero un camino transitado en conjunto donde -sin borrar nuestro rol como adultos responsables, maestros, padres, etc- aprendamos a aprender de los chicos, aprendamos a compartir conversaciones y prácticas donde valoremos sus propias maneras de usar las TIC. Necesitamos construir una relación de confianza -ni intrusos ni indiferentes- con nuestros estudiantes e hijos para que cuenten con nosotros cuando tengan una duda, cuando se sientan incómodos, perciban algún riesgo o estén siendo víctimas de algún tipo de acoso, abuso, etc.

Comencemos por un principio básico de la época que nos toca vivir. Un principio que puede verse como debilidad, aunque en realidad se trata de una gran fortaleza. Ni el docente, ni las profesoras, ni los padres lo saben todo, y tampoco están de condiciones de dar respuesta sobre uno y cada uno de los problemas que presentan los niños, niñas y jóvenes. Ya nadie espera eso de ellos, por suerte. Es un gran alivio comprender que se puede enseñar, se puede transmitir valores y construir conceptos con los jóvenes sin que sea necesario ser el dueño de los saberes legítimos. Debemos ser capaces de establecer una nueva relación inter generacional basada en la comunicación, la reflexión y la

voluntad de escuchar. Si podemos partir de ese punto, ya estaremos dando un gran paso a la búsqueda de soluciones compartidas.

El rol de docente es crucial a la hora de detectar o reconocer cuando un niño/a tiene un problema emocional o de comportamiento que puede deberse a un posible abuso.

El maestro debe intervenir cuando crea que un niño presenta situación de abuso, aislamiento, desamparo, debe propiciar la confianza de ese niño, escucharlo, ayudarlo a hablar del tema y hacer que se sienta orgulloso de haberlo hecho. Generar las condiciones para que los niños se animen a contar lo que viven es un paso muy importante. Para los niños y niñas se trata de una manera de comenzar a defenderse, a crear redes de apoyo, a visibilizar personas en donde depositar esperanzas de contención. Y tener en cuenta que cuando los niños cuentan situaciones de abuso casi nunca mienten. Es preferible arriesgarse a estar frente a una mentira que desestimar un relato por considerarlo a priori falso, porque cuando un niño deja de confiar, también deja de contar.

El docente tiene que trabajar para lograr que los niños y niñas adquieran o refuercen su seguridad y autoestima. El niño tiene que sentirse orgulloso de sí mismo si quiere superar el daño que ha causado el abuso, tiene que volver a creer en su inteligencia y en su astucia, en su capacidad de encontrar salidas aunque se encuentre frente a verdaderos callejones oscuros.

Estas dos capacidades son las claves para frenar el abuso, así como también la preservación de la intimidad y del cuerpo propio como territorio "propiedad" del niño. De la misma manera promover la AUTONOMÍA del niño en la toma de decisiones. El docente siempre tiene que hacerlo sentir parte de las decisiones que toma y nunca ponerlo en situación de objeto de decisiones ajenas. Considerar a los niños, Sujetos de Derecho, implica apostar a los factores de desarrollo positivo focalizando las acciones en fortalecer sus potencialidades y no en resaltar sus carencias (las de los jóvenes)

Acá volvemos a un tema importante. Que los chicos sean “nativos digitales” (dado que nacieron con las tic consolidándose) porque su condición generacional los hace hablar el lenguaje de las tic, no quiere decir que los docentes (inmigrantes digitales, dado que llegaron a las tic de adultos) hayan perdido su lugar en el mundo. El niño conoce el código y la manipulación, pero el docente tiene una gran tarea. Enseñarle al niño a interpretar esos códigos, símbolos y significados que movilizan las prácticas comunicacionales mediadas por las tic. Un ejemplo a mano es el hecho de que a pesar de que hoy día contamos con acceso a mucho más información sobre cada fenómeno social, eso no nos transforma de por sí en seres más formados e informados. Eso nos hace blanco de un bombardeo permanente que alguien tiene que ayudarnos a interpretar, a contextualizar, a ubicar históricamente, sin esas operaciones la información a la que accedemos nos juega en contra. Ahí el docente se vuelve fundamental.

La seguridad de los chicos en Internet es parte de la alfabetización informática y del ingreso a la cultura de la sociedad de la información. El docente debe enseñar cómo hacer un uso criterioso de Internet; enseñar buenas técnicas para la búsqueda de información y valorarla con juicio crítico; educar en el uso correcto de los canales comunicativos; a no difundir información personal; a establecer reglas y modalidades de control; hacer conocer el uso del correo electrónico y el chat como una forma de conocimiento social agradable que puede mantener el niño con otros niños de su edad. Sabemos que en la actualidad somos blancos de contenidos perjudiciales que nos llegan a través de sitios a los que ni siquiera buscamos, dado que ellos nos buscan a nosotros. Pero también debemos saber que hay formas de protegernos frente a ellos. Podemos hacer uso de filtros, de trabas al acceso a ciertas páginas. Y lo mejor de esto, hacerlo consensuado mente con los niños.

Los docentes deben aprender a utilizar todos los sistemas de protección actualmente disponibles para evitar la entrada de los menores a sitios no aptos; no es difícil, la mayoría de estos filtros tienen tutoriales amistosos y entornos amigables para facilitar su uso. Y no es cuestión de imponer esta práctica como si se tratase de un castigo. Debemos charlar con los niños para que ellos compartan esta decisión, y comprendan lo fundamental del

concepto. Hay páginas como las pornográficas que se aprovechan de sus deseos, y de su sexualidad a punto de florecer a la vida, pero no para estimularla de manera honesta y respetuosa, sino todo lo contrario, para bloquear su pleno desarrollo. Si los niños entienden esto van a aceptar de mejor modo el bloqueo a estos sitios y contenidos. No es contra ellos ni contra su sexualidad, a la que tenemos que acompañar con educación y diálogo, sino contra la infinidad de abusadores anónimos para quienes los niños son un numerito de un gran negocio, verdaderos convidados de piedra que pueden usarse y desecharse cuando ya no son redituables. No hagamos de la sexualidad un tabú sino un tópico central de la educación necesaria.

Los docentes y las escuelas deben ser portadoras de enseñanza, diálogo, apoyo y contención. Los niños necesitan sentirse seguros, queridos y protegidos. Un niño víctima de abuso o ciber abuso de cualquier tipo es probable que manifieste problemas escolares, de conducta y de concentración.

Escucharlo, alentarle, hacerle conocer sus derechos, el derecho a ser querido, ayudarlo a resignificar su realidad y mostrarle que nada es culpa de él, son formas de ayudar al niño y ser un adulto significativo para él, tratando siempre de no revictimizarlo. Llegado este punto el docente puede colaborar también con la familia, invitando a ellos a conversar y a comprender la complejidad de esta problemática.

Dialogar con los niños, niñas y adolescentes sobre cómo usan Internet, qué les interesa, sus experiencias, darles nuestros puntos de vista, debatirlos con ellos. Utilizar los sistemas de protección disponibles para evitar el acceso a sitios no aprobados a menores de edad. Aprender y estar actualizados en la medida de lo posible con las nuevas tecnologías y los programas de comunicación que los chicos utilizan. Y no solo conocer los programas decididamente educativos, sino también los que usan para jugar, para recrearse o para dejar pasar el tiempo. Todos generan algún sentido en los niños, por eso los usan. Compartir con ellos el principio de que no todos los contenidos de Internet son veraces. Alertar a los niños, niñas y adolescentes que las personas pueden cambiar su identidad cuando se comunican a través de la red. No todos son lo que dicen ser. Enseñar

a los niños a que no revelen ninguna información personal a través del “usuario” que utilizan para comunicarse. Es mejor usar un nombre de fantasía. Concientizar a los niños, niñas y adolescentes que cuando “chatean” con personas que no conocen (aunque sean supuestos “amigos de sus amigos”) no deben dar, ni pedir, datos personales (dirección, teléfono, apellido, nombre de su escuela, horarios) o cualquier información que puedan identificarlos. Informar sobre los riesgos que pueden derivarse de chatear con desconocidos y de hacer citas reales con extraños. Alertar a los alumnos sobre los riesgos de enviar fotografías desnudas o con poca ropa, pues se puede hacer un uso indeseado de la imagen de los niños/niñas y adolescentes.

Y otras sugerencias que los docentes pueden darles a los padres: En la casa es mejor ubicar la computadora en un ambiente compartido por la familia. Tenemos que trabajar la idea de que nada de lo que un miembro de la familia haga en la máquina debe ser ocultable al resto. Compartir con los hijos la navegación a través de sitios y chatear algunas veces con sus hijos. Proponer proyectos compartidos entre padres e hijos donde se utilicen las TIC. Puede ser jugar a algunos juegos juntos, o construir un blog temático, o subir juntos materiales a Facebook. Re-enamorar a los niños y niñas en la idea de que ese mundo supuestamente ajeno a los adultos no es del todo molesto para ellos, como para no tener ganas de participar también.

Claro, también estimularlos a que les muestren a los padres producciones hechas con las PC, un podcast, una foto subida, una producción de edición, un texto hecho en Word o el golazo hecho con el FIFA. Todo lo que el niño hace debe ser valorado, aunque pueda criticarse con cariño. Conocer si los cibercafés frecuentados por los niños tienen algún tipo de sistema de protección frente a contenidos no aptos para menores. Una cosa importante en este punto es fijarse si los ciber tienen división con paneles por habitáculos, cuando en un ciber hay demasiada atención puesta en dividir espacios es porque seguro muchos de sus clientes son usuarios de sitios pornográficos. Esos ciber no son los más recomendables.

No imponer reglas, no olvidar que los niños no van a dejar de usar las tic por más que los adultos se las prohibamos. Es mejor que las usen para aprovechar todo lo bueno que ellas puedan dar y no incitarlos a utilizar sus aspectos más nocivos a partir de imponerles autoritariamente una traba de acceso. Consensuar a partir del diálogo es mucho más provechoso y educativo. También como docentes tenemos que: conocer qué piensan los niños , niñas y adolescentes con respecto al tema, darles voz para que pueden opinar y apoyar la formación de redes que los involucren como promotores de los derechos del niño.

Promover talleres para que identifiquen los riesgos reales y donde se favorezca su participación. Se pueden hacer debates, campañas en las escuelas, diarios murales, carteleras, afiches, juegos on line, blogs temáticos, sensibilizar socializando información acerca de las potencialidades de las tic, sus cualidades educativas y lúdicas, y también sobre la cantidad de abusos que llevan a cabo utilizando tecnologías como herramientas a mano, por parte de redes de trata de personas o de anónimos explotadores. Incentivar actividades junto a las familias para guiar a los niños y para que los padres y madres también participen de estos entornos protectores y de la identificación de los peligros. Incluir a los niños, niñas y adolescentes en las diferentes instancias de desarrollo de las acciones de prevención y en el diseño de estrategias educativas, como actores claves en la elaboración de las mismas.

Incluir la temática en los medios culturales que ellos y ellas consumen (tiras de ficción para preadolescentes, telenovelas juveniles, revistas de música, etc.). Los estudiantes tienen más habilidades en el manejo de las herramientas de aprendizaje y acceso a fuentes de conocimiento que sus educadores y padres o tutores. Es necesaria la capacitación y actualización del cuerpo docente y administrativo, y la participación activa de padres y tutores.

Los estudiantes tienen a su disposición cantidades copiosas de información, pero no siempre la calidad de la misma es buena y su confiabilidad no es garantizada. Se debe pasar de un modelo de búsqueda de información a filtrar la información, validarla,

analizarla, procesarla y crear el producto deseado para considerarla una verdadera investigación. Los alumnos tienen acceso a numerosas fuentes de trabajos investigativos ya realizados con excelente presentación, imágenes, etc. El hecho de que un alumno entregue un trabajo que parezca o que sea excelente no significa que haya realizado una labor excelente o aprendido algo. De hecho ni siquiera significa que se haya esforzado o que haya puesto esmero en su preparación y elaboración. Si no se pone atención a este factor, se puede terminar obteniendo resultados negativos en el desarrollo de habilidades de los estudiantes, contrario a lo esperado.

El contacto con un medio donde los contenidos y fuentes dominantes de información sean ajenos a nuestro propio entorno cultural y realidad, puede contribuir al traspaso de concepciones, preferencias, mentalidad y enfoques que van en detrimento de la supervivencia de nuestra cultura, minimizando su importancia (por su ausencia en el medio virtual) en la percepción del individuo y limitando su habilidad para responder adecuadamente al entorno real en el que vive y contribuir a las necesidades e intereses de su sociedad y comunidad. Es importante fomentar la generación y el trasiego al nuevo medio virtual de contenidos autóctonos y propios, la participación de actores locales y fortalecer la presencia de lo nuestro y relacionar los contenidos, metodologías, ejemplos e informaciones con el entorno real de nuestra sociedad. El rezago de nuestros países en materia de tecnología puede producir que en aras de un rápido avance en la implementación de proyectos de tecnología se adopten modelos y metodologías que son ajenos a nuestra realidad, en particular a la realidad de nuestros estudiantes, instituciones y nuestro entorno.

Deben considerarse los costos totales de cada proyecto y para la duración completa del mismo, teniendo especial cuidado de que no se nos escapen costos ocultos o imprevistos. En particular, debe considerarse. Mantenimiento de los equipos y sistemas. Personal de administración de los sistemas y contenidos. Actualización periódica no más demorada de cada 24 meses (12 - 18 meses es lo recomendable para gran parte de los equipos, aplicaciones y estrategias). Capacitación del personal administrativo y los usuarios. Adecuación de infraestructura (suministro energía, acondicionamiento físico) Conectividad. Aplicaciones de enseñanza, administración, aprendizaje y comunicación.

Seguridad, monitoreo y protección de los datos y sistemas. Almacenamiento y replicación del contenido.

El lado negativo se traduce en la posibilidad de contactar con extraños, de recibir información no deseada de distinta naturaleza (comercial, sexual, violenta) o de ser acosado, bien por gente conocida (como pueden ser compañeros de clase) como por gente desconocida. Por último, los riesgos y oportunidades de conducta se derivan del papel activo que ejercen niños y adolescentes al utilizar las tecnologías. Los beneficios de este rol como actor incluyen, entre otros, la posibilidad de expresión personal o de crear contenidos. Sin embargo, también pueden suponer el acoso a otras personas, las descargas o *subidas* de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos, etcétera. Un ejemplo, en el caso de la televisión convencional, el usuario tiene una actitud pasiva y por tanto, el contenido será la principal fuente de riesgos y oportunidades.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablemos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una «interacción» con dicha violencia. En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación.

Así, encontramos trabajos centrados en la violencia en televisión (Wartella, 1996) o en los videojuegos, como los de Von Feilitzen & Carlsson (2000) y Wartella *et al* (2000). De especial interés es la última obra citada: se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX. Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios (pautas de

consumo, desarrollo social, aprendizaje, etcétera), niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión.

Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios (p. ej., Strasburger *et al* [2002] subrayan dicha falta de acuerdo), sí que parece haber indicios de una correlación positiva. Según Valkenburg (2004: 56-57) casi todos los análisis realizados hasta el momento demostraban que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desembocaba en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. La clasificación de efectos de la violencia en los medios acuñada por Donnerstein *et al* en 1994 sigue hoy vigente: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito. El efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace tener conductas más agresivas. El efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad e indefensión. El efecto testigo produce cierto acostumbamiento o insensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia (Gentile & Anderson, 2003).

El segundo tipo de contenido que ha centrado la atención de múltiples investigaciones es todo lo que atañe a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etcétera). Como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre las investigaciones, muy especialmente entre aquellas que son llevadas a cabo con un ánimo protector. A pesar de que algunos autores han subrayado la necesidad de una mayor investigación para probar los efectos de los contenidos sexuales sobre los jóvenes consumidores de medios (Von Feilitzen & Carlsson, 2000; Malamuth & Impett, 2001; Strasburger & Wilson, 2002), algunas consecuencias sí que parecen evidentes. La presentación común de relaciones

sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados. Tal como explican Strasburger & Wilson (2002) en referencia concreta a la televisión, el combate de estos problemas implica en buena medida a programadores y anunciantes, que deben ejercer una mayor responsabilidad a la hora de utilizar el sexo, procurando transmitir mensajes más precisos y saludables y colaborando en la materia. Dicha responsabilidad debe extenderse al resto de tecnologías, como los videojuegos (p. ej., mediante la clasificación de contenidos) o Internet, aunque en el caso de la Red los límites quedan más difusos y, a menudo, es complicado delimitar responsabilidades.

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

Además de los riesgos derivados del contenido, también son frecuentes los de contacto y conducta, tal como se ha expuesto anteriormente al presentar la tipología propuesta por el proyecto EU Kids Online. Estos dos últimos tipos de riesgos, como explicamos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan en la Generación interactiva en España actualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet, aunque, en menor medida, también el teléfono móvil y los videojuegos. Tal vez el mayor exponente de investigación en este sentido sean los estudios elaborados por el citado grupo EU Kids Online (en el contexto europeo) y Pew Internet & American Life Project (en el ámbito norteamericano). Por último, para terminar el apartado dedicado a los riesgos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud. Nos referimos a este género

de riesgos de forma concreta porque no están incluidos de manera clara en la tipología presentada por EU Kids Online. Para ilustrar la situación, pondremos el ejemplo de los trastornos alimenticios e Internet: una adolescente puede encontrarse con ciertas páginas web que ofrezcan información errónea acerca de cómo adelgazar (contenido); sin embargo, también puede intercambiar información equivocada de este tipo en un foro (contacto) o incluso llegar a publicar ella misma este tipo de información (conducta). Vemos, por tanto, que en este caso el riesgo para la salud se puede derivar de la triple tipología anteriormente mencionada. Sin embargo, hay otras situaciones en las que el origen de posibles efectos negativos para la salud se escapa de esta triple clasificación y está en la tecnología en sí: tal es el caso, por ejemplo, de la adicción.

En este sentido, diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los videojuegos. Valkenburg (2004) menciona la «nintendonitis» (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador); también hace alusión a los ataques epilépticos. Wartella *et al* (2000) explican los principales riesgos para la salud asociados al videojuego y recogidos en la investigación: ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etcétera). En la misma línea va lo expuesto por Strasburger & Wilson (2002), quienes, además, ven la necesidad de distinguir al «jugador de alto riesgo», que tiene gran parte de responsabilidad en cuanto a los posibles riesgos que corre su salud, pues a veces la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo vendrá determinado por distintos factores, como pueden ser las características personales del jugador, la cantidad de tiempo que emplea una tecnología y la mediación que ejercen sus padres, entre otras cuestiones.

En suma, resulta evidente el interés por estudiar los riesgos a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes a la hora de utilizar las pantallas. Este interés sobresale en la investigación puesto que, como ya apuntábamos con anterioridad, tradicionalmente viene impulsada de manera predominante con un ánimo protector. No obstante, y como consecuencia de lo expuesto, también es notable el interés por estudiar el potencial

positivo que los medios y las tecnologías tienen para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación ciudadana.

3. 2.3. Oportunidades que plantean las TIC's

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que suscita un mayor interés. Buena prueba de ello son los múltiples grupos investigadores, internacionales y nacionales, que desarrollan su labor en este campo concreto. En España encontramos diversos casos. Por ejemplo, el Grupo Comunicar, con origen en Andalucía, está enfocado en el uso de los medios y las tecnologías como herramienta en el aula y, por otro lado, pone un énfasis especial en la educación en el uso apropiado de los medios, cuestión que trataremos más adelante. Cabe destacar la revista *Comunicar*, de ámbito internacional, que cuenta con la colaboración de especialistas en la materia. Niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación. Otra iniciativa similar la encontramos en el caso del grupo EDUTEC, cuyo ámbito de actuación abarca España e Iberoamérica. De entre sus publicaciones, también cabe destacar la *Revista electrónica de tecnología educativa*. El listado se complementa con otras iniciativas de investigación, como el Grupo F9 (especialmente enfocado en el uso didáctico del videojuego), el Grupo Spectus y el Grupo Embolic, entre otros.

Existen muchas instituciones con páginas *web* que, aunque no están pensadas con fines educativos, pueden ser muy útiles para el aprendizaje, ya sea en el aula o fuera de la clase. Suelen ser sitios creados por personas ajenas al mundo de la educación que pueden servir si alguien, ya sea profesor, alumno o miembro de la comunidad educativa, quiere utilizarlo de manera didáctica. Estas páginas resultan difíciles de clasificar, ya que se pueden usar para materias diferentes.

También los videojuegos, que son para la mayoría de los niños una forma de acercarse a la informática, pueden tener ventajas educativas en lo que se refiere al desarrollo de habilidades y destrezas, a la capacidad para resolver problemas y de potenciar la

creatividad e incluso para la fijación de conceptos. La utilización de los videojuegos en el aula no es ya una novedad. Su uso puede ayudar a incrementar la colaboración y la cooperación de los alumnos. Aunque casi no se ha incorporado al sistema educativo, esta aplicación multimedia tiene muchas posibilidades pedagógicas a medio plazo. Se trata de aprender entreteniéndose.

Los nuevos recursos plantean algunas preocupaciones. En primer lugar, la calidad de los mismos. ¿De qué manera se puede garantizar el rigor científico de los materiales educativos en la Red? Otra cuestión es la utilidad de los materiales, ya que un material puede tener mucha calidad pero no ser adecuado para utilizarlo en el aula a través de la Red. Dado que sus orígenes suelen ser muy variados y su uso puede partir o no del consejo del profesor, se discute ya en nuestro país, como en otros países europeos, la conveniencia de crear un organismo para evaluar los nuevos materiales educativos.

Sin embargo, y en contra de esta corriente, surgen otras opiniones que objetan que el control de un organismo evaluador limitaría y reduciría la creatividad y motivación de los profesores y de los alumnos y que, en cualquier caso, sería más recomendable que fueran los propios profesores y alumnos los que los evaluaran. Las valoraciones se centrarían en una serie de indicadores, denominados “indicadores de credibilidad”, que según algunos investigadores, podrían ser los siguientes: La identidad de los autores, la claridad del lenguaje utilizado, la usabilidad o facilidad de uso, la adecuación del diseño, la frecuencia de las actualizaciones, los enlaces, las aplicaciones y las herramientas que utiliza.

La multiplicación de los materiales existentes y la dificultad para definir la naturaleza del citado organismo evaluador, han llevado a defender la idea en la que prima el papel del docente frente a la utilización de reglas fijas de evaluación. Los docentes apoyados en su práctica en el aula parecen ser las personas más indicadas para evaluar los materiales. Además, la Red les permite compartir sus ideas, sus experiencias y conclusiones con otros colegas, lo que les hace salir de un posible aislamiento e individualidad.

Sobre este tema de la evaluación de los contenidos de los sitios *web*, que se puede aplicar no solo a los materiales educativos sino también a la información que proporciona Internet en general y que se considera de gran actualidad, están trabajando muchos autores. Sin embargo, aunque se ha escrito mucho sobre ello y se han editado guías y documentos, el tema todavía no está resuelto.

El ordenador, y el uso del internet a pesar de las barreras que plantea, ofrecen muchas ventajas para la formación de las personas con discapacidad. Se pueden citar algunos ejemplos: El ordenador favorece la atención educativa de los niños con plurideficiencias, ya que desde edades muy tempranas facilita su estimulación sensorial. Algunos materiales multimedia ayudan al aprendizaje de lecto-escritura, de comunicación y de desarrollo del lenguaje. El ordenador ha permitido que personas con discapacidad motórica o visual puedan leer, escribir o expresarse. Internet es muy valioso para la reeducación y corrección del habla y aprendizaje de sistemas de comunicación aumentativa.

Asimismo, la realidad virtual supone un entorno facilitador para las personas con autismo. Por otra parte, la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del aula aumenta la autoestima y motivación de los alumnos, lo que les ayuda a integrarse en las clases ordinarias. Además, la enseñanza a través de Internet les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas de suma importancia.

La enseñanza a través de las TIC resulta especialmente favorable para este colectivo, ya que se adapta a sus necesidades y a su ritmo de aprendizaje sin perjudicar al resto de los alumnos que pueden ir más adelantados. La mayor flexibilidad que aportan las TIC al proceso educativo, al permitir aprender fuera del horario escolar y en entornos educativos más amplios, facilita la formación de este tipo de alumnos. A escala internacional, caben destacar iniciativas como EducaRed, promovida por Fundación Telefónica, el Center for the Study of Children, Youth and Media (CSCYM), que ha desarrollado múltiples investigaciones centradas en distintas tecnologías y su aplicación en el ámbito educativo, y Digital Youth Research Project.

Este último grupo subraya en una de sus investigaciones más recientes que las tecnologías están generando nuevas formas de aprendizaje, originadas en la relación que niños y adolescentes establecen con sus amigos y compañeros a través de ellas. Concretamente, distinguen dos formas de aprendizaje junto a los compañeros: la primera, cuyo eje es la amistad, lleva a desarrollar normas compartidas a la hora de publicar información (p. ej., en las redes sociales) y a desarrollar nuevos géneros de comunicación escrita. La segunda, cuyo eje es el interés común por una determinada cuestión, lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas (Ito *et al*, 2008: 38). Aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso de Internet, los videojuegos y la televisión, también encontramos visiones más novedosas. En palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).

Además del potencial educativo de las tecnologías en el aula, algunas investigaciones también destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento. A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevarnos a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él».

Pensemos, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido

para el niño utilizarlas. Además, la investigación en Europa, Estados Unidos e Iberoamérica (Jones & Fox, 2009); Hasebrink *et al* 2008; Bringué & Sádaba, 2008, respectivamente) demuestra claramente el carácter sociable de los jóvenes a la hora de utilizar Internet: Generación interactiva en España algunas de las actividades on-line más populares están relacionadas con la comunicación, como es el caso de los servicios de mensajería instantánea (tipo Messenger), el correo electrónico y las redes sociales. Este último fenómeno ha experimentado una explosión en los últimos años y consideramos que merece la pena detenerse en este asunto brevemente.

De acuerdo con un estudio multinacional publicado por Nielsen en 2009, tanto los *blogs* como las redes sociales (en el informe denominados «comunidades de miembros») han reemplazado al correo electrónico como la cuarta aplicación preferida de Internet entre la población general. En concreto, el tiempo dedicado a estas «comunidades de miembros» incrementó el 63% entre diciembre de 2007 y diciembre de 2008, mientras que en el caso de redes sociales específicas como es el caso de Facebook, se dio un notabilísimo incremento del 566% (Nielsen, 2009: 2-3).

En este sentido, resulta interesante lo expuesto por Boyd, quien emplea el término «públicos en red» (*networked publics*) para referirse a este fenómeno. La autora lo define como «(...) los espacios y audiencias que quedan unidos mediante redes tecnológicas (esto es: Internet, redes móviles, etcétera)» (Boyd, 2007: 8). El rasgo más destacable de estos «públicos en red» es que pueden proporcionar «un contexto para que los jóvenes desarrollen normas sociales mediante la negociación con sus compañeros» (Boyd, 2007: 37). Por tanto, queda claro ese potencial de la tecnología para desarrollar la faceta social de las personas, que apuntábamos al comienzo. Muy ligadas al potencial socializador de estas tecnologías están las posibilidades de participación que ofrecen en múltiples ámbitos: político, cívico, etcétera.

Encontramos trabajos especialmente enfocados en esta cuestión (véase Loader, 2007). De acuerdo con los resultados del trabajo realizado por Digital Youth Research Project, dicha participación en la era digital se refiere más a la capacidad de acceder a

información seria, a cultura, y también a poder participar en actividades tanto de carácter social como recreativo. Sin embargo, esta investigación destacaba también la existencia de múltiples barreras para que los jóvenes disfruten de dicha participación: no sólo de naturaleza económica, sino también institucional, social y cultural. Por eso, las instituciones públicas desempeñan un papel clave a la hora de facilitar dicha participación (Ito *et al*, 2008: 35).

Además de las posibilidades para la educación, la socialización y la participación, las tecnologías también presentan posibles beneficios para otros campos como el de la salud. Strasburger & Wilson (2002: 140-141) hablan de usos del videojuego y la realidad virtual para educar en hábitos saludables; de hecho, encontramos instituciones, como The Markle Foundation (en Norteamérica), cuyo ámbito de trabajo e investigación es precisamente la aplicación de la tecnología al ámbito de la salud.

Desde la misma industria, además, se están realizando esfuerzos por promocionar esta aplicación, con la reciente aparición de videoconsolas en las que es posible practicar distintos deportes (p. ej., la Wii Fit, de Nintendo). Concluyendo este apartado, en la investigación acerca de jóvenes y tecnologías es posible apreciar un notable interés en torno a los riesgos y las oportunidades que estas últimas ofrecen para quienes las utilizan. Existen posturas enfrentadas respecto a sus posibles aplicaciones y efectos, aunque, en síntesis, se puede afirmar que tanto los peligros como los beneficios de las tecnologías no son, por el momento, una realidad extrema.

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

explotando al máximo, debido, en parte, a una falta de conocimientos o herramientas necesarias para ello, y cuya responsabilidad es, en gran medida, de diversos agentes, como organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, etcétera. En cualquier caso, el máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimiento. Por eso, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos, como veremos en el siguiente apartado.

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

Como apuntábamos anteriormente, la investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XX encontramos una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros. Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. Como señala Carlsson, la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección (Carlsson, 2006: 12). Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general.

Como se explicará a lo largo de este apartado, existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o *media literacy*. La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado *media literacy* y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios».

En las páginas sucesivas nos detendremos en cada uno de estos tres elementos y presentaremos algunas de las iniciativas más destacables que se están llevando a cabo en España en los últimos años en el ámbito de la protección del menor ante los medios de comunicación y las tecnologías.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

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

Europea, y que en los últimos años ha financiado el desarrollo de múltiples iniciativas, como por ejemplo Mediappro, SAFT y The Youth Protection Roundtable. De entre todas, cabe destacar el citado proyecto EU Kids Online, que ha hecho una revisión de la legislación existente en este campo en la Unión Europea. A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. En palabras de Carlsson (2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación.

La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente. La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz (Carlsson, 2006: 13-14). Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación realizada por el Hans-Bredow Institut. Dicho estudio se centraba en la existencia de medidas correguladoras en 25 Estados miembros de la Unión Europea, además de Australia, Canadá, Suráfrica y Malasia. El objetivo era medir su eficacia, así como las trabas que existían para implementar estos sistemas, de acuerdo con la legislación europea. El estudio incluía un amplio abanico de medios (prensa,

programación televisiva, servicios on-line, móviles, cine y juegos interactivos) y llegó a dos conclusiones fundamentales.

La primera indica que los sistemas de corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos: la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad (Schulz, 2006: 102). La segunda conclusión es que parece quedar demostrada la compatibilidad de los sistemas de corregulación con la legislación europea. Es más, algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas como la posibilidad de que la industria ejerza una mayor responsabilidad, más rapidez en los procesos de toma de decisiones y una mayor sostenibilidad (Schulz, 2006: 117). El asunto de la corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor. Puede ser ilustrativo el esquema presentado por el Hans-Bredow Institut sobre los tipos de gobierno de los medios. El concepto de «medio» empleado en este modelo niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación.

Control financiero Cultura de organización Autorregulación Normas éticas Fuente: Hans-Bredow Institut. Bruselas, Seminario 2005, trad. prop. puede entenderse en un sentido amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación (aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones). En España existen diversas iniciativas que trabajan por la protección del menor en el ámbito de las tecnologías y los medios de comunicación. Cabe destacar de un modo especial la labor llevada a cabo por Protégeles, así como por los consejos audiovisuales de Andalucía, Cataluña y Navarra. Protégeles es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web, a través de una línea de denuncia y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales españolas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de Internet, telefonía móvil y videojuegos. Por otro lado, también

han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

De una naturaleza similar es el trabajo realizado por los consejos audiovisuales de Navarra, Andalucía y Cataluña. Aunque su eje central de actuación se refiere a la televisión y la radio, algunos como el Consejo Audiovisual de Navarra (CoAN) trabaja también en el ámbito de otras tecnologías como Internet, el teléfono móvil y el videojuego. Entre las principales funciones de estos organismos está velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor ante la radio y televisión, así como la elaboración de informes y recomendaciones. Asimismo, el CoAN subraya la importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres: conocer, proteger y educar. El trabajo de este organismo en el ámbito de la protección pone de relieve la importancia de esos tres pilares de los que hablábamos a lo largo de esta sección: la regulación, la mediación familiar y la educación para la comunicación o *media literacy*.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Como señalábamos en páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas (véase la Generación interactiva en España teoría expuesta por Prensky en torno al «nativo» y el «inmigrante» digital al inicio de capítulo). La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

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

televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit & Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde Schramm *et al* (1961: 148) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica (Bringué & Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción). En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), comúnmente citada en la investigación (Austin *et al*, 1999; Kundanis, 2003). Dicho autor hablaba de la

categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad.

La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario. A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin *et al* (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina «conglomerados») en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España: 1) los padres controladores-restrictivos; 2) los padres permisivos, y 3) los padres orientadores.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la convicción, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión. Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145). Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va desempeñar cada uno de ellos (Castells&De Bofarull, 2002:

184-185). Los trabajos señalados en este epígrafe son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

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

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de *media literacy*, para el que no encontramos una traducción precisa al castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o «educación» son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica. Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de *media literacy*. Existen múltiples definiciones, aunque la utilizada por Aufderheide (1992) resulta sencilla y clara: se trata de «la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos». El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2004), quien asegura: «la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual. Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital». Por esta razón, el autor asegura preferir el término «educación para la comunicación» en lugar de «educación para los medios», que en este contexto podría resultar más restrictivo. El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en España «la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto». Sin embargo, «educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera» (García Matilla, 2004).

El objetivo de la *media literacy*, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos», como afirma Torregrosa (2003). Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, como queda presentada en este capítulo, aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función.

En el panorama investigador la *media literacy* es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios. A escala internacional podemos destacar, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham & Domaille (2003). Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el

envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas: 1) la educación mediática en la escuela; 2) la implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y 3) el proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales. En el ámbito europeo también encontramos diversas iniciativas sobre la *media literacy*. Pueden servir como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educaunet y Mediappro. El primero, realizado entre 2002 y 2004, quería infundir una actitud crítica entre los jóvenes a la hora de utilizar una herramienta específica como es Internet. El segundo, llevado a cabo entre 2005 y 2006, perseguía como objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC.

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

En 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 analfabeta. A medida que aumenta el uso de las TIC, se hace cada vez mas 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.

La meta planteada constituye un importante reto especialmente si tomamos en cuenta la situación actual. Según el mismo discurso "(...) analfabetismo 11.1% de promedio nacional, hombres 5.7%, mujer 16.3%. En la costa 5.1%, y en la sierra el analfabetismo llega a 20.8%". Ya antes hemos tratado el tema de las tecnologías de la información en la educación (específicamente concentrados en el e-learning) esta vez quisiera presentarles un documento publicado por la UNESCO recientemente que se titula "Usando las TIC para desarrollar el alfabetismo". La publicación aborda la definición de alfabetización y discute su importancia haciendo hincapié en las metas de la década de la alfabetización. Presenta las TIC como una herramienta para facilitar el acceso a la alfabetización y discute sobre el rol que éstas deben jugar mejorando el aprendizaje, facilitando el acceso a la alfabetización, facilitando la creación de contenido, el desarrollo profesional de los docentes y la creación de una cultura de aprendizaje.

El documento concluye en un conjunto de propuestas estratégicas para afrontar el reto de la alfabetización valiéndose de las TIC como un apoyo muy importante. Concluye con una frase que coincide 100% con lo que ha sido sostenido por este blog en otras oportunidades.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación:

- **No experimental:** se realiza sin la manipulación deliberada de variables; se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- **Transeccional (transversal):** investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- **Exploratorio:** trata de una exploración inicial en un momento específico.
- **Descriptivo:** indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernández. R. (2006)

4.2 Participantes de la investigación.

- Niños del Quinto Año de Educación Básica de la escuela fiscomisional “San José” perteneciente al cantón Calvas, provincia de Loja,
- Jóvenes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Santa Juana de Arcos “ La Salle” cantón calvas, provincia de Loja.
- Jóvenes del Segundo de Bachillerato del Instituto Técnico Ciudad de Cariamanga.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

Técnicas: Se aplicó la encuesta: para obtener datos basados en un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas dirigidas a los niños y jóvenes sobre las telecomunicaciones de la información y comunicación de la sociedad. TIC´s

La Observación: Es una técnica que consiste en prestar atención a un fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

En este caso observe que todos los niños y jóvenes estuvieron con toda la buena voluntad de contestar el cuestionario, respondiendo a las preguntas ordenadamente y siguiendo la secuencia del cuestionario, de esta manera pude constatar q todos los alumnos llenaron el cuestionario sin ninguna novedad, para así poder sacar los datos correspondientes de cada cuestionario.

Instrumentos: Carta de ingreso a los Centros Educativos, cuestionarios:

Cuestionario 1 aplicado al grupo a niños (6-9 años de edad); este cuestionario consto de 31 preguntas, las cuales debíamos aplicarlas a niños de esta edad, este instrumento lo aplique en la escuela Fiscomisional “San José ” a 24 niños del Quinto Año de Educación Básica de sexo femenino y masculino, todos contestaron de acuerdo a lo que ellos pensaban.

Cuestionario 2 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 años de edad), este instrumento lo aplique en Unidad Educativa Santa Juan de Arcos “La Salle” a los jóvenes del Noveno Año de Educación Básica, consto de 126 preguntas las cuales fueron formuladas por Generaciones Interactivas, todas las preguntas fueron contestadas de acuerdo a los criterios de los alumnos, dándome como resultado todo el análisis realizado.

Cuestionario 3 aplicado a jóvenes de (15 -18 años de edad) este cuestionario consto igual de 126 preguntas, las cuales las aplique a los jóvenes de esta edad, este instrumento lo aplique en el “Instituto Superior de Cariamanga” a 25 jóvenes del Quinto curso de la especialidad de informática, de igual manera todos ellos supieron llenar el instrumento siguiendo el orden de las preguntas para de esa manera poder realizar su análisis.

Cuestionario ILFAM aplicado a 10 jóvenes, podían ser de la edad de 10 a 18 años sin preferencia alguna, todos supieron contestar el instrumento con su respectiva opinión acerca de las preguntas mencionadas. .

Se utilizo como instrumento: La Entrevista: Es otro instrumento que utilice en mi trabajo ya que para poder realizar las encuestas primeramente existió un dialogo entre el director y mi persona para que explicar los motivos de mi presente trabajo y de esa manera poder hacer llenar las encuestas con los alumnos/as.

Las Encuestas: Fueron realizadas a todos los niños y jóvenes de las instituciones educativas con el fin de obtener datos relacionados a la tecnología actual, las encuestas fueron enviadas por la universidad y costaban de preguntas que ellos pudieran contestar.

Recursos: Humanos: Niños y jóvenes de las diferentes instituciones. Autora de la tesis y Tutora de la tesis

Institucionales: Universidad Técnica Particular de Loja, Escuela Fiscomisional "San José", Unidad Educativa Santa Juana de Arcos "La Salle", Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Cariamanga.

Materiales: Policopias, Hojas tamaño A4, Computadora, Internet, CDs.

Económicos: Gatos de la investigadora por: policopias, útiles de oficina, gastos de internet, imprevistos, reproducción de investigación 450.00

Procedimiento: Encuestas realizadas a:

20 niños de la Escuela Fiscomisional "San José, 15 jóvenes de la Unidad Educativa Santa Juana de Arcos "La Salle" y 25 jóvenes del Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Cariamanga.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Caracterización sociodemográfica.

La palabra se puede descomponer en dos socio que quiere decir sociedad, de la sociedad y demografía que quiere decir estudio estadístico sobre un grupo de población humana, en consecuencia sociodemográfico será un estudio estadístico de las características sociales de una población habrá tantas variantes como aspectos se quieran estudiar.

Tabla 1
1¿A qué curso vas?

Opción	Frecuencia	%
4to de primaria	24	100
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo a niños (6-9 años de edad)

En las encuestas realizadas a niños de 6-9 años todos están en el Quinto Año de Educación Básica, siendo 24 los niños encuestados, la encuesta la realice en la Escuela Fiscomisional "San José" una escuela que se encuentra ubicada en el sector urbano de la ciudad de Cariamanga.

Tabla 2
P. 2. ¿Cuántos años tienes?

Opción	Frecuencia	%
7 años	1	4
8 años	10	42
9 años o más	13	54
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 niños (6-9 años de edad)

Los niños tienen la edad correcta y adecuada para cursar este año, 10 de ellos tienen 8 años, estos niños tienen esta edad porque muchos de ellos son hijos de militares razón por

la cual se adelantan ya que ellos pasan de un lugar a otro y el tipo de régimen cambia y 1 niño tiene 7 años , este niño está en una edad muy temprana para estar en este año pero por su capacidad intelectual los docentes lo han dejado porque es un niño que rinde igual que los demás.

Tabla 3
P. 3. Sexo

Opción	Frecuencia	%
Masculino	16	67
Femenino	8	33
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

En el sexo más de la mitad de los niños son de sexo masculino y el resto son de sexo femenino, esto se da porque la escuela es fiscomisional mixta, funciona tanto para niños como para niñas.

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

Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	13
Padre	0	0
Madre	21	88
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Observando la tabla nos damos cuenta que los niños viven con su madre y unos pocos no contestan, la mayoría viven con su madre ya sea porque los padres han emigrado a otros lados por la situación económica, otros porque son madres solteras y también algunos porque son hijos de militares.

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

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	10	42
Navegar	2	8
Leer, estudiar	8	33
Hablar con mi familia	4	17
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Para un niño de esta edad lo más importante es jugar y divertirse lo más posible están a una edad que no les interesa mucho el estudio si no en descubrir cosas nuevas, A la mayoría de los niños de esta edad les gusta estar con sus amigos jugando o también solos haciendo las actividades que a ellos les gusta más, o también les gusta estar con su familia conversando o haciendo actividades con ellos.

Tabla 6
P. 6. ¿Tienes ordenador en casa?

Opción	Frecuencia	%
No	6	25
Si	18	75
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Las computadoras son una herramienta fundamental para el desarrollo de cada persona, hoy en día la mayoría de las personas utilizan una computadora ya sea para trabajo o para comunicarse con las personas que están en otros lados, Los datos obtenidos son que la mayoría tienen un ordenador en su hogar y un mínimo porcentaje no tienen computadora.

Tabla 7

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

Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	29
En mi habitación	7	29
Habitación de un hermano	1	4
Habitación de mis padres	2	8
En la sala de estar	4	16
En un cuarto de trabajo	3	13
Es portátil	0	0
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Analizando esta pregunta, algunos alumnos no contestan, otros niños dicen que el ordenador está en la habitación ya que por motivos que no se los llegó a conocer no tiene una sala de estudio para colocar el ordenador, solo un niño dice que está en la habitación de un hermano, dos niños contestan que está en la habitación de sus padres, cuatro de ellos que está en la sala de estar y dos de ellos dicen que el ordenador está en el cuarto de trabajo.

Tabla 8

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

Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	13
No	9	38
Si	12	50
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

De esta pregunta la mitad de alumnos contestan que tienen internet en sus domicilios ya que ahora es uno de los recursos que más se utiliza para estar actualizados con la tecnología actual y la otra mitad no cuenta con este servicio en su hogar ya sea porque es un poco costoso todavía en este sector y muchos de ellos no tienen los recursos

necesarios para pagar este servicio, es por esto que es preferible para ellos pagar en un cyber a pagar mensualmente.

Tabla 9

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

Opción	Frecuencia	%
En casa	12	43
En el colegio	4	14
En un ciber café	2	7
En un lugar público	6	21
En casa de un amigo	2	7
En casa de un familiar	2	7
TOTAL	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

De los todos los niños, la mayoría de ellos lo utilizan en la casa al internet , un mínimo porcentaje lo utilizan en un lugar público o en la escuela en un ciber café, en lugares públicos o en casa de los amigos.

Tabla 10

P. 12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...

Opción	Frecuencia	%
Solo	7	22
Con amigos/as	5	16
Con hermanos/as	7	22
Con mi padre	1	3
Con mi madre	7	22
Con otros familiares	4	13
Con un profesor/ra	1	3
TOTAL	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

En esta pregunta en su mayor parte contestan que las veces que utilizan el internet suelen estar solos o con sus hermanos o con su madre y pocos de ellos opinan que suelen estar con sus amigos o su padres o con otros familiares o con profesor, esto es porque ellos tienen más confianza con su madre o hermanos o porque su padre no pasa mucho tiempo con ellos.

Tabla 11
P. 13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No contesta	4	17
Sí, el mío	17	71
Sí, el de otras personas	3	13
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

De los niños encuestados gran parte de ellos dicen que utilizan su propio teléfono de ellos, algunos no contestan y otros utilizan el teléfono pero de otras personas ya que no tienen uno propio.

Tabla 12
P. 14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil.

Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	33
Pedí que me lo compraran	1	4
Fué un regalo	10	42
Me lo dieron mis padres	5	21
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Observando los porcentajes de esta pregunta he llegado a la conclusión que todos los niños encuestados, un buen porcentaje no contestan tal vez porque no tienen teléfono, a la mayoría les regalaron el teléfono para que puedan comunicarse con las personas que ellos quieran, uno de ellos les pidió que le compren y otros niños les dieron sus padres porque ellos quisieron.

Tabla 13
P. 1. En qué curso estás?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
3ro. De ESO	15	100	0	0
4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	1	4
2do. Bach.	0	0	24	96
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En las encuestas realizadas a los jóvenes que corresponde al segundo grupo el total de encuestados fue de 15 niños la encuesta fue realizada en el colegio fiscomisional Santa Juana de Arcos "La Salle" de la ciudad de Carimanga y la encuesta aplicada al tercer grupo a los jóvenes de 15 a 18 años de edad me da un total de 25 jóvenes encuestados realizada en el colegio Tecnológico Ciudad de Carimanga.

Tabla 14
P. 2. Cuántos años tienes?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
11 años	1	7	0	0
12 años	4	27	2	8
13 años	7	47	0	0
14 años	3	20	1	4
15 años	0	0	4	16
16 años	0	0	9	36
17 años	0	0	5	20
18 años o más	0	0	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

De esta pregunta la mayoría de los jóvenes tienen de 13 años de edad, algunos de ellos de 12 años con un y uno de los jóvenes tiene 11 años cursando el noveno Año de Educación Básica, y del tercer grupo de jóvenes algunos de ellos tienen de 12 años de edad, otros tienen 15 años con un , algunos tienen 16 años , cinco de ellos de 17 años y cuatro tienen 17 años cursando el segundo de bachillerato.

Tabla 15
P. 3. Sexo

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Masculino	4	27	12	48
Femenino	11	73	13	52
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el sexo de los jóvenes encuestados del segundo 4 de ellos mujer y los 11 restantes son hombres y del tercer grupo 12 son niñas y 13 son hombres, esto se da porque los colegios que realice las encuestas son mixtos.

Tabla 16
P. 4. Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	5	15	16	28
Mi madre	10	29	20	34
Un hermano/a	5	15	6	10
2 Hermanos/as	1	3	2	3
3 Hermanos/as	2	6	2	3
4 Hermanos/as	0	0	2	3
5 Hermanos/as o más	1	3	5	9
Mi abuelo/a	7	21	4	7
Otras personas	3	9	1	2
Total	34	100	58	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando la tabla puedo dar como conclusión que de los jóvenes del segundo grupo en gran parte de ellos viven en un hogar completo con su papá su mamá y sus hermanos y solo unos pocos viven con sus abuelos o con otras personas esto se da porque muchos de los padres se encuentran fuera el país por la situación económica que hoy en día nos encontramos, y del tercer grupo igualmente la mayoría vive en un hogar completo solo un solo pocos viven con sus abuelos o con otras personas .

Tabla 17
P. 5.Cuál es la profesión de tu padre?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO.	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	4	17
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	1	7	0	0
Trabaja en el hogar	1	7	10	42
Desempeña un oficio	4	27	6	25
Realiza un trabajo técnico	3	20	1	4
Realiza un trabajo de grado universitario	2	13	0	0
No lo sé/otro	1	7	3	13
TOTAL	15	100	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando está pregunta en el segundo grupo de jóvenes algunos de ellos dicen que sus padre desempeñan un oficio otros jóvenes no contestan a la pregunta, en los jóvenes del tercer grupo unos pocos dicen que su padre trabaja en el hogar, el resto no contestan, muchos de los padres de jóvenes son profesores y algunos pasan en el exterior razón por la cual no saben que profesión desempeñan.

Tabla 18
P. 54. ¿Tienes móvil propio?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	40	5	20
Sí	8	53	19	76
No, pero uso el de otros.	1	7	1	4
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta tanto en el segundo como tercer grupo de jóvenes encuestados más de la mayoría tienen su propio teléfono solo son pocos los que no lo tienen hoy en día tienen todos sus móviles ya sea desde el más barato hasta el último modelo, yo pienso que las ventajas de los celulares es la de la cámara, porque a algunas personas les gusta sacarse fotos y tener el celular y una desventaja en la de los mensajes de texto que si uno abrevia, es porque sabe cómo se escribe y sabemos que uno se acostumbra a escribir así, pero es para hacerlo más rápido y más corto.

Tabla 19
P. 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
A los 8 años o menos	1	10	0	0
A los 9 años	1	10	2	8
A los 10 años	4	40	0	0
A los 11 años	0	0	2	8
A los 12 años	1	10	4	16
A los 13 años	3	30	3	12
A los 14 años	0	0	3	12
A los 15 años	0	0	4	16
Con más de 15 años	0	0	3	12
TOTAL	10	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta puedo del segundo grupo de jóvenes algunos de ellos tubo su primer celular a los 10 años otros a los 13 años, en el tercer grupo tuvieron su teléfono móvil a los 12 años algunos a los 14 años y a otros a los 15 años y un mínimo porcentaje no contestan nada, a la edad que tiene estos jóvenes ya es conveniente que tengan este servicio ya sea para poder saber donde se encuentran o para cualquier situación que se presente poder comunicarse, el celular mucha de las veces nos saca de cualquier apuro o necesidad que tengamos es muy importante para poder estar en contacto con todas las personas.

Tabla 20
P. 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
Me lo compraron mis padres	1	10	5	20
Me lo compraron porque se lo pedí	6	60	4	16
Me los compraron otros familiares	0	0	2	8
Me lo compré yo mismo	0	0	5	20
Fue un regalo de cumpleaños	2	20	3	12
Lo heredé de otra persona	1	10	2	8
TOTAL	10	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes más de la mitad dice que les compraron sus padres el móvil algunos dicen que fue un regalo que les hicieron, en el tercer grupo de jóvenes la minoría de ellos dicen que les compraron sus padres, este mismo porcentaje que se lo compraron ellos mismos ya sea ahorrando de lo que sus padres les dan a veces los familiares del exterior les envían dinero y ellos compraron el móvil, pocos les compraron pero porque les pidieron tal vez les compraron por ver la necesidad que tiene uno como padre para poder saber en donde se encuentra el hijo o hija, y un otros dice que les regalaron en un fecha especial.

Tabla 21
P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
Comprado nuevo	8	80	14	56
De segunda mano	2	20	7	28
TOTAL	10	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los jóvenes del segundo grupo contestan que el teléfono que tienen ahora es nuevo y algunos que es de segunda mano, en el tercer grupo de jóvenes igualmente, yo he podido observar que en los jóvenes que yo realice las encuestas la mayoría tiene celulares buenos, muchos de ellos cambian de celular cada vez ya sea con los amigos o ponen más dinero y los cambian por mejores celulares, hay jóvenes del sector rural que tienen móviles mejores que los de la ciudad esto es porque ellos tienen terrenos y siembran productos ellos mismos con el fin de venderlos y comprar un celular de último modelo.

Tabla 22
P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	5	20
Yo mismo	3	30	9	36
Mis padres	6	60	10	40
Otros	1	10	1	4
TOTAL	10	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo la mayoría opinan que los padres les pagan el gasto del móvil y algunos que lo hacen ellos mismos, en cambio en el tercer grupo algunos son los padres

pagan el gasto del teléfono la mayoría de ellos lo hacen solos, ya sea como lo mencione anteriormente de los que sus padres les dan para el recreo, hoy en día es raro ver a un joven que no tenga saldo en su celular hacen todo lo posible por tener mensaje y saldo muchas de las veces mienten que es para comprar algo para el colegio pero ellos consiguen para su tarjeta o recarga del móvil.

Tabla 23
P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
Es de tarjeta	3	30	17	68
Es de contrato	5	50	0	0
No lo sé	2	20	4	16
TOTAL	10	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo la mitad de ellos tienen el pago del celular por contrato esto se da a que son todavía muy chicos y sus padres están muy pendientes de ellos es por eso que ellos mismos les ponen el celular de su hijo a plan algunos dice que es por tarjeta, si hay algunos jóvenes que sus padres les compran sus tarjetas o les recargan porque les sale más económico las tarjetas, en el tercer grupo en cambio usan más las tarjetas ya que ellos ya son más independientes y a veces realizan trabajos para poder recargar su teléfono son pocos los que no contestan y no saben.

Tabla 24
P. 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
No lo sé	1	9	9	36
5 dólares o menos	6	55	5	20
Entre 5 a 10 dólares	1	9	3	12
Entre 10 y 20 dólares	0	0	3	12
Entre 20 y 30 dólares	2	18	0	0
Más de 30 dólares	1	9	1	4
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en los jóvenes del grupo dos la mayoría dicen q gastan de 5 dólares y son pocos los que dicen que gastan entre 20 y 30 dólares o más de esa cantidad en cambio en el tercer grupo la mayoría no contestan a no saben cuánto gastan algunos gastan entre 5 o 10 dólares y muy pocos entre 20 a treinta dólares, son pocos porque la situación económica actual es muy difícil.

Tabla 25
P. 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	4	16	0	0
Cuando necesito algo pido	11	44	14	50
En tu cumpleaños, fiestas.	6	24	3	11
Hago algún trabajo en casa.	4	16	4	14
Hago algún trabajo fuera d	0	0	4	14
No me dan dinero	0	0	3	11
TOTAL	25	100	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los jóvenes de estos colegios son del sector urbano que tienen posibilidades económicas, y como en estos jóvenes todavía están a cargo de sus padres tienen la obligación de darle, razón por la cual la mayoría les piden y les dan el dinero cuando necesitan, algunos les dan en el cumpleaños, unos pocos hacen mandados en su casa y les dan dinero, igualmente algunos les pagan semanal, y en el tercer grupo son pocos los que hacen algún trabajo en su casa o hacen algún trabajo fuera de casa y les dan dinero, a la mayoría les dan dinero por sus cumpleaños y algunos no le dan dinero, muchos padres solo les dan dinero a sus hijos para el recreo y no les dan para lo que ellos necesitan razón por la cual muchos de ellos hacen trabajos extras.

Tabla 26
P. 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
Tengo más dinero del que necesito	1	7	2	8
Tengo el dinero suficiente	14	93	14	56
Tengo menos dinero del que necesito	0	0	5	20
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando la siguiente pregunta me puedo dar cuenta que casi todos tienen suficiente dinero del que necesitan son muy pocos los que tienen más dinero del que necesitan en el tercer grupo de jóvenes la mayoría tienen el dinero suficiente para realizar sus necesidades, pocos tienen menos dinero del que necesitan y algunos no contestan, los jóvenes tienen el dinero suficiente para realizar sus necesidades ya que sus padres les dan la cantidad necesaria para sus necesidades

5.2. Redes sociales y pantallas.

Las redes sociales son sistemas o estructuras sociales en los que se realiza un intercambio entre sus miembros, y de los miembros de una red con los de otra, que puede

ser otro grupo u otra organización. Esta comunicación dinámica permite sacar un mejor provecho de los recursos que poseen los miembros de estas redes.

Tabla 27
P. 9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo.

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	4
Si	23	96
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario1 aplicado al grupo 1 niños (6-9 años de edad)

La mayoría de los niños contestan que suelen utilizar el internet ya sea en su domicilio o fuera del, en esta edad los niños tienen la necesidad de estar en las computadoras para poder descargar los juegos que existen en el internet, ellos utilizan más el internet para jugar o ver videos que para investigar cosas importantes

Tabla 28
P. 10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

Opción	Fr	%
Pag Web	8	
Videos	11	39
E-mail	1	4
Descargas	2	7
Chatear	4	14
Red Social	2	7
TOTAL	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Más de la mitad de niños opinan que utilizan el internet para ver videos, muchos de ellos son de juegos de muñecos o carros, el internet para ellos es una diversión más que un servicio y la otra parte que utilizan al internet para enviar correos ya sea a su familiares que están en otros lados o a sus amigos, o también suelen chatear con personas que ellos conocen o también para entrar a las redes sociales.

Tabla 29
P. 19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	10	23
PlayStation 3	9	21
Xbox 360	2	5
Wii	5	12
PSP	4	9
Nintendo DS	4	9
Game Boy	9	21
Ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	43	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Existen opiniones diferentes pero la mayoría dicen que tienen el playstation 2, el playstation 3, y el game boy ya que estos juegos son los que ellos mas entienden, la mayoría de los niños los utilizan porque pasan más rápidos los niveles de los juegos y en esta institución la mayoría de niños son hombres es por esto que existe la mayoría porque mas juegan los niños que las niñas y el resto de respuestas dicen que tienen un Xbox 360, wii, PSP y nintendo DS existen distintas razones por lo que ellos tiene estos juegos ya sea porque son más económicos o porque no les interesa mucho jugar o porque son más fáciles para jugar ya que en estos tiempos los niños les gustan retos más difíciles, son niños que les gusta retos difíciles.

Tabla 30
P. 22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta).

Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	18	33
La habitación de un hermano	5	9
El salón o cuarto de estar	6	11
La habitación de mis padres	15	27
En la cocina	2	4
En un cuarto de juegos	2	4
Otros sitios	7	13
TOTAL	55	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

En la actualidad casi ya todas las personas ya sea del sector urbano como del sector rural cuentan con medios de comunicación entre uno de los más frecuentes es el televisor, y muchas de las veces los ubican en las habitaciones de los niños, es por esto que las encuestas realizadas fueron en el sector urbano y la mayoría de ellos tienen este importante medio de comunicación algunos de los niños opinan que tienen el televisor en su habitación, otros niños dicen que tienen pero en la habitación de sus padres, algunos dicen que se encuentran en la habitación de los hermanos, pocos de ellos dicen que se encuentran en la sala o cuarto de estar, algunas respuestas me contestan que el televisor se encuentra en la cocina o en el cuarto de juego y pocos de ellos me escriben en la encuesta que el televisor se encuentra en otros sitios.

Tabla 31
P. 25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)

Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	8	30
Cuando necesito algo pido y me dan	8	30
En cumpleaños, fiestas, Navidad	7	26
Hago algún trabajo en casa	2	7
Hago algún trabajo fuera de casa	2	7
No me dan dinero	0	0
TOTAL	27	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Los niños de esta escuela son niños del sector urbano que tienen posibilidades económicas, y como en esta edad los niños no requieren mucho dinero se les facilita a sus padres darles lo que ellos les piden, razón por la cual a gran parte de ellos les dan semanalmente el dinero quieren dar a entender que les dan cada día para que ellos vayan a su escuela ya sea para su lonchera o para que ellos compren lo que necesitan ellos. La misma cantidad de respuestas opinan que ellos piden el dinero y sus padres le dan, algunos les dan dinero ya sea por cumplir años en fiestas o en navidad y el resto dicen que hacen algún favor en su casa y les pagan o también puede ser que hacen mandados a los vecinos y les regalan algo de dinero.

Tabla 32
P. 26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	12,5
Tengo mas dinero del que necesito	5	20,8
Tengo el dinero suficiente	9	37,5
Tengo menos dinero del que necesito	7	29,1
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

La mayoría de estos niños no sufren mucho por la situación económica ya que la mayoría de ellos tienen sus padres que trabajan o tienen una profesión y también son niños pequeños que no se dan cuenta que nuestro país tiene mucha pobreza, es por esto que la opinión de ellos es que ellos tienen el dinero suficiente para sus necesidades, pocos de ellos tienen más dinero del que necesitan ellos opinan, esto porque sus padres les dan dinero para que se compren algún juguete o para que lo utilicen en el internet, igualmente algunos contesta que no tienen dinero solo les dan para el recreo o para cosas complementarias de la escuela y una minoría no contestan.

Tabla 33
P. 27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	37,5
Televisión	5	20,8
No lo sé	10	41,6
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

La educación es primordial, no sólo como uno de los instrumentos de la cultura que permite al hombre desarrollarse en el proceso de la socialización, sino también se lo consideraba como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe descubrir,

desarrollar y cultivar las cualidades del estudiante, formar integralmente su personalidad para que se baste a sí mismo y sirva a su familia, el Estado, y la sociedad, es decir hoy en día la tecnología está avanzando muy rápido razón por la cual esta pregunta los niños contestan en un porcentaje muy bueno que prefieren el internet, pocos dicen que prefieren la televisión y otros niños no saben que escoger.

Tabla 34

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

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	25
Teléfono móvil	5	21
No lo sé	13	54
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Internet es un componente de las tecnologías de información y Comunicación (TIC).El desarrollo de Internet es algo sin precedentes en la historia de las comunicaciones, así mismo el teléfono móvil es un medio que hoy en día se ha vuelto imprescindible para el hombre razón por la cual la tercera parte de ellos dicen que prefieren quedarse con el internet, la otra parte con el teléfono móvil y en su mayoría no saben con que quedarse.

Tabla 35

P. 29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	12	50
Televisión	3	13
No lo sé	9	38
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Los videojuegos son hoy en día uno de los más utilizados por los niños y jóvenes, es por esto que en esta pregunta la mitad de los niños contestan que les gusta mucho jugar con videojuegos y la minoría se quedarían con la televisión y algunos no saben con cuál de estos quedarse, me parece que a esta edad ellos están más para jugar en las computadoras que para ponerse a jugar juegos tradicionales, las computadoras son la atracción para ellos con tantos juegos que existen él en internet.

Tabla 36
P. 30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	29
Televisión	9	38
No lo sé	8	33
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Las tecnologías de información y comunicación abren nuevas posibilidades para: Ampliar los conocimientos, facilitar el aprendizaje y la comunicación, fomentar el crecimiento económico y capacitar a las personas para participar en la vida de las comunidades, es por esto que de los niños dicen que se quedarían con el teléfono móvil, un porcentaje razonable se quedarían con el televisor y otros no saben cuál de los dos es el que más les gusta.

Tabla 37
P. 31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	25
Videojuegos	10	42
No lo sé	8	33
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Los videojuegos son hoy en día uno de los más utilizados por los niños y jóvenes, es por esto que en esta pregunta más de la mitad de los niños con relación a esta pregunta contestan que les gusta mucho jugar con videojuegos y la minoría que se quedarían con el teléfono móvil y pocos no saben con cuál de estos quedarse, me parece que a esta edad ellos están más para jugar en las computadoras que para ponerse a jugar juegos tradicionales, las computadoras son la atracción para ellos con tantos juegos que existen en internet.

Tabla 38
P. 7¿Qué lees?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	1	4
Nada	1	7	3	12
Sólo las lecturas obligatorias	4	27	5	20
Otras lecturas: libros, revistas	9	60	16	64
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Hoy en día a la mayor parte de los jóvenes ya no les interesa mucho los libros ni folletos que contengan lectura ya que existe el internet en el cual existen muchísimas formas de comunicarse sin embargo en esta pregunta el segundo grupo la mayoría leen otras lecturas, libros o comics al igual que el grupo tres y con un mínimo porcentaje los jóvenes leen lecturas obligatorias, es un porcentaje muy bajo de los jóvenes que no les interesa leer así sea leer noticias en el internet.

Tabla 39
P. 8. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Nada	0	0	1	4
30 minutos	0	0	0	0
Entre 30 minutos y una hora	1	7	8	32
Entre una y dos horas	8	53	9	36
Entre dos y tres horas	3	20	2	8
Más de tres horas	3	20	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

De los jóvenes encuestados muy pocos ha dicho que solo estudia treinta minutos diarios, la mayoría de los estudiantes estudian entre una y dos horas diarias y otra gran parte que estudian entre dos y tres horas o más de tres horas y de los jóvenes encuestados en el tercer grupo igualmente muy pocos no contestan y dicen que no leen nada, la mayoría estudian entre treinta minutos y entre una hora o dos horas diarias, otros estudian entre dos y tres horas o más de tres horas, en este grupo los jóvenes les interesa bastante su estudio esto se debe como ya lo mencione anteriormente que ellos no cuentan con una computadora por esta razón se dedican más a estudiar que a ponerse a chatear en el internet.

Tabla 40
P. 9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	2	8
30 minutos	0	0	1	4
Entre 30 minutos y una hora	4	27	4	16
Entre una y dos horas	4	27	11	44
Entre dos y tres horas	4	27	4	16
Más de tres horas	3	20	3	12
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando estos resultados de los jóvenes encuestados gran parte de ellos ha dicho que estudia treinta minutos diarios o entre una y dos horas diarias o entre dos y tres horas este porcentaje es muy bueno ya que se nota que los jóvenes si se interesan por sus estudios y de los 25 jóvenes encuestados la mayoría dicen que estudian entre treinta minutos o entre una hora o dos horas diarias o en ocasiones dos a tres horas o más de tres horas y un porcentaje mínimo que son 3 jóvenes no contestan nada ni dicen que leen nada en esta pregunta ambos grupos de jóvenes si se preocupan por presentar o realizar los trabajos enviados por los docentes.

Tabla 41

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
No contesta	2	13	5	20
Si	13	87	19	76
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los ordenadores son maquinas electrónicas que permiten al hombre realizar tareas que tal vez el no las pueda realizar como las hace el es una herramienta muy importante hoy en día tanto para niños, jóvenes y adultos y el Internet es un componente de las tecnologías de información y Comunicación, el desarrollo de internet es algo sin precedentes en la historia de las comunicaciones, promueve la industria, amplia el acceso a la infraestructura y los servicios, promover el crecimiento del mercado de acceso a Internet hoy en día el internet se ha vuelto indispensable en la vida de todos quienes requieren este servicio por esta razón en esta pregunta la mayoría de los jóvenes contestan que si utilizan la computadora y el internet dándome como resultado del segundo grupo la mayor parte de ellos lo utilizan y otros que no utilizan nada de estos recursos y del tercer igualmente la mayoría utilizan el internet.

Tabla 42
P. 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y web	11	52	19	70
CD interactivo	1	5	1	3,7
Enciclopedias digitales	4	19	3	11
Word, Power Point, Excel	5	24	4	15
TOTAL	21	100	27	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

El Internet es una red informática descentralizada, que para permitir la conexión entre computadoras opera a través de un protocolo de comunicaciones. Para referirnos a ella además se utiliza el término "web" en inglés, refiriéndose a una "tela de araña" para representar esta red de conexiones. En palabras sencillas, la Internet es un conjunto de computadoras conectadas entre si, compartiendo una determinada cantidad de contenidos; por este motivo es que no se puede responder a la pregunta de donde está la Internet físicamente - está en todas las partes donde exista un ordenador con conectividad a esta red, y en cuanto a esta pregunta he podido observar que en el segundo grupo la mitad de los jóvenes utilizan mucho el internet este porcentaje me refleja que el internet cada día avanza mucho más y la otra mitad utilizan las computadora pero solo con los programas que trae dentro del disco de la computadora esto se da porque el internet todavía no llega a todos los hogares del Ecuador, por otro lado en el grupo tres la mayoría utiliza el internet que es una buena cantidad será porque ellos ya están en un curso superior y obligatoriamente necesitan del internet para realizar sus tareas son pocos los que utilizan el internet rara vez.

Tabla 4

P 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	9	24	20	15
Enviar mensajes	7	11	20	15
Chatear	3	5	5	4
Navegar por Internet	3	5	4	3
Jugar	5	8	9	7
Como reloj	6	10	11	8
Ver fotos y/o vídeos	3	5	9	7
Hacer fotos	4	6	8	6
Grabar vídeos	3	5	11	8
Como agenda	3	5	7	5
Como calculadora	5	8	8	6
Escuchar música	8	13	12	9
Ver la televisión	1	2	2	2
Descargar (fotos, juegos)	3	5	4	3
TOTAL	63	100	130	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta están bastante divididas las respuestas en los dos grupos, algunos utilizan el teléfono móvil para hablar, algunos para enviar mensajes o para utilizarlo como despertador a alarma, para escuchar música, para jugar un mínimo porcentaje para chatear, para ver fotos y videos o para grabar videos o como agenda o para descargar cosas del internet en definitiva ellos utilizan todos los beneficios que les presta el teléfono pero el principal para hablar, en el tercer grupo de jóvenes igualmente lo utilizan más para hablar y enviar mensajes como ya lo mencione el celular tiene muchos beneficios que los jóvenes no desaprovechan ninguno de ellos.

Tabla 44
P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	6	16	13	19
Con mi madre	7	18	12	18
Con mis hermanos/as	7	18	8	12
Con mis familiares	6	16	8	12
Con mis amigos/as	8	21	15	22
Con mi novio/a	4	11	11	16
TOTAL	38	100	67	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el segundo grupo un porcentaje bueno dicen que con quien más se comunican es con sus amigos, siguiendo con las opiniones dicen que lo utilizan para hablar con su madre a sus hermanos, algunos con su padre o con sus familiares y pocos con sus novios, en el tercer grupo en cambio lo utilizan más para hablar con su padre, algunos con su madre, pocos con sus hermanos o familiares o con sus amigos, con su novia /o , en los dos grupos lo utilizan más para comunicarse con sus amigos, sus padre y su madre que son los que siempre están pendientes de ellos.

Tabla 45
P. 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	15	16	64
Si	11	85	9	36
TOTAL	13	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta la mayoría de los jóvenes si juegan en el ordenador con videojuegos el resto no juegan y en el tercer grupo más de la mitad no lo hacen, el resto si lo hacen en el segundo grupo todavía los jóvenes tienen la mentalidad de un niño ya que son pequeños es por eso que les interesa bastante los videojuegos en cambio en el tercer grupo ya son un poco mas grandecitos y ya no les interesa mucho jugar si no buscar cosas en el internet.

Tabla 46
P. 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas.

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	5	19	6	29
PlayStation 3	4	15	5	24
XBox 360	1	4	1	5
Wii	4	15	0	0
PSP	5	19	2	10
Nintendo DS	3	11	0	0
Game Boy	3	11	2	10
No tengo ninguna	2	7	5	24
TOTAL	27	100	21	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes pocos juegan al playstation 2 y el mismo porcentaje al PSP, algunos el nintendoDS o el gameboy y en el tercer grupo la mayor parte de ellos juegan el playstation 2 y algunos al playstation3 y el mismo porcentaje no tienen ninguna, a mi me parece que estos juegos no son muy buenos ya que es un vicio que no se puede dejar mientras los jóvenes no pasan todos los niveles no hay quien les quite estos juegos.

Tabla 47
P. 72. ¿Juegas con la Playstation 2?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	12	50
No	2	18	7	29
Si	9	82	5	21
TOTAL	11	100	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes casi todos contestan que si juegan con el PlayStation 2 y el resto no lo hacen, en el tercer grupo en cambio la mitad no contesta y otros no juegan, en el segundo grupo de jóvenes puedo observar que es donde más juegan a esta edad es imposible que no tengan un juego de esos o muchas de las veces si no lo tienen en casa alquilan esos juegos, y en el tercer grupo ya paso la edad de jugar con esos juegos si lo hacen pero no con mucha frecuencia.

Tabla 48

P. 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	1	5	3	13
Fifa 08	3	14	2	9
Need of speed: Pro Street	1	5	2	9
Pro Evolution Soccer 2009	1	5	2	9
Fifa 09	2	9	1	4
Grand Theft Auto: San	1	5	3	13
God of War II Platinum	2	9	3	13
Los Simpson: el videojuego	6	27	2	9
Singstar: canciones Disney	4	18	0	0
Ninguno	1	5	5	22
TOTAL	22	100	23	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes tengo el total más alto que dicen tienen el singstar: canciones Disney, otro porcentaje dicen que tienen los Simpson el videojuego, en el tercer grupo tienen Platinum otros tienen el God of War II Platinum y el resto tienen el Fifa 08, Need of speed: Pro Street, Pro Evolution Soccer 2009 y el Los Simpson: el videojuego. un 13% tienen proevolution soccer 2008 también el Grand Theft Auto: San Andreas

Tabla 49
P. 74. ¿Juegas con la Playstation 3?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	12	48
No	8	67	12	48
Si	4	33	1	4
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes la mayoría contestan que no juegan con el PlayStation 3 y el resto no lo hacen, en el tercer grupo la mitad de respuestas no contesta, la otra mitad no juegan, en el segundo grupo de jóvenes puedo observar que es donde más juegan a esta edad es imposible que no tengan un juego de esos o muchas de las veces si no lo tienen en casa alquilan esos juegos, y en el tercer grupo ya paso la edad de jugar con esos juegos si lo hacen pero no con mucha frecuencia.

Tabla 50
P. 75.PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	18	2	18
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	2	18
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	1	9
FIFA 09	3	27	0	0
Assasins Creed	0	0	1	9
Grand turismo 5 prologue	0	0	0	0
Prince of Persia	2	18	0	0
Metal gear solid 4: guns	1	9	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	0	0
Grand Theft Auto IV	2	18	0	0
Fifa 08	1	9	0	0
Ninguno	0	0	5	45
TOTAL	11	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes algunos contestan que juegan con Pro Evolution Soccer 2009, Prince of Persia Grand Theft Auto IV, y pocos que juegan a la FIFA 08, en el tercer grupo la mayoría no juegan a ninguno de estos juegos y el resto juegan a Pro Evolution Soccer 2009, Call of Duty: Modern Warfare el en segundo grupo de jóvenes puedo observar que es donde más juegan a esta edad es imposible que no tengan un juego de esos o muchas de las veces si no lo tienen en casa alquilan esos juegos, y en el tercer grupo ya paso la edad de jugar con esos juegos si lo hacen pero no con mucha frecuencia.

Tabla 51
P. 76. ¿Juegas con la XBox 3600?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	12	48
No	11	92	11	44
Si	1	8	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta me puedo dar cuenta que en los dos grupos no juegan mucho este juego será porque no lo conocen o porque existen mejores tipos de juegos, que ellos podrían divertirse mejor.

Tabla 52
P. 77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	50	2	20
Gears of war classics	0	0	1	10
Halo 3	0	0	1	10
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	0	0
FIFA 08	1	50	1	10
Call of duty: modern warfare	0	0	0	0
Assasin's creed	0	0	1	10
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	0	0
Ninja Gaiden II	0	0	1	10
Ninguno	0	0	3	30
TOTAL	2	100	10	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes pocos contestan que juegan con Pro Evolution Soccer 2009, Prince of Persia Grand Theft Auto IV, algunos juegan a la FIFA 08, en el tercer grupo la mayoría no juegan a ninguno de estos juegos, son pocos los que juegan a Pro Evolution Soccer 2009, Call of Duty: Modern Warfare el en segundo grupo de jóvenes puedo observar que es donde más juegan a esta edad es imposible que no tengan un juego de esos o muchas de las veces si no lo tienen en casa alquilan esos juegos, y en el tercer grupo ya paso la edad de jugar con esos juegos si lo hacen pero no con mucha frecuencia.

Tabla 53
P. 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	12	48
No	6	50	9	36
Si	6	50	4	16
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta de la misma manera me puedo dar cuenta que en los dos grupos no juegan mucho este juego será porque no lo conocen o porque existen mejores tipos de juegos, que ellos podrían divertirse mejor y existen juegos que no son muy difíciles de adquirir.

Tabla 54
P. 80. ¿Juegas con la PSP?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	12	48
No	6	50	9	36
Si	6	50	4	16
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta me puedo dar cuenta que en los dos grupos no juegan mucho este juego será porque no lo conocen o porque existen mejores tipos de juegos, que ellos podrían divertirse mejor y existen juegos que no son muy difíciles de adquirir la mayoría contestan que no les gusta.

Tabla 55

P. 81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	4	19	1	9
FIFA 08	4	19	2	18
Grand Theft Auto: Vice	2	10	0	0
Tekken: Dark Resurrection	2	10	0	0
WWE Smackdown! vs Raw	2	10	1	9
Final Fantasy VII: Crisis	2	10	3	27
FIFA 09	1	5	0	0
Los Simpsons	2	10	0	0
God of war: Chains	1	5	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	1	5	0	0
Ninguno	0	0	4	36
TOTAL	21	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta me puedo dar cuenta que en el segundo grupo de jóvenes algunos juegan Pro evolution Soccer 2008 y el mismo porcentaje que juegan a la FIFA 08, la mayoría de los jóvenes juegan casi todos estos juegos, y en el tercer grupo de jóvenes no les gusta ninguno de estos juegos pocos juegan a Pro evolution Soccer 2008, y Final Fantasy VII: Crisis Core.

Tabla 56
P. 82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	13	52
No	8	67	9	36
Si	4	33	3	12
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta los jóvenes del segundo grupo la mayoría no juegan al nintendo DS pocos si juegan y en el tercer grupo la mitad no contestan, algunos no juegan este juego ya que existen muchos juegos mejores, este nintendo es una consola portátil fabricada por Nintendo en 2006, fue desarrollada para suceder a la Nintendo DS. Las únicas novedades fueron la estética, mucho más estilizada y pulida, y la posibilidad de elegir entre cuatro niveles de brillo.

Tabla 57
P. 83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	3	18	2	22
Cocina conmigo	3	18	0	0
Magia en acción	1	6	0	0
42 juegos de siempre	1	6	1	11
Brain Training	1	6	0	0
Mario y Sónico en los juegos	0	0	0	0
Mario Kart DS	4	24	1	11
Más Brain Training	1	6	0	0
Guitar Hero: On Tour	2	12	2	22
Imagina ser mamá	1	6	0	0
Ninguno	0	0	3	33
TOTAL	17	100	9	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo la mayoría tienen el juego Mario kart ,otros tienen New Súper Mario Bross, Cocina conmigo, algunos tienen Guitar Hero: On Tour y en el tercer grupo la mayoría no tienen ninguno de estos juegos, pocos tienen Guitar Hero: On Tour y 42 juegos de siempre y Mario Kart DS, todos ellos hacen uso, en mayor o menor medida, de la pantalla táctil, el micrófono con reconocimiento de voz.

Tabla 58

P. 84. ¿Juegas con los Gameboy?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	13	52
No	5	42	7	28
Si	7	58	5	20
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el primer grupo de jóvenes la mayoría si juegan al gameboy y pocos no juegan este juego, en el tercer grupo de jóvenes la mayoría no contestan la pregunta este juego es una serie de videoconsolas portátiles alimentadas con pilas (a excepción del modelo SP y Micro) y comercializadas por Nintendo. Es uno de los sistemas más vendidos hasta la fecha.^[2] Comenzó como un modelo de consola parcialmente experimental, y en su primer año vendió relativamente poco (la Mega Drive de SEGA, por ejemplo, vendió 2 millones de consolas su primer año en el mercado), alrededor de los 4 millones de unidades en todo el mundo. Sin embargo, con la llegada del fenómeno Tetris y el grandísimo apoyo de los licenciarios que trabajaban para NES y Super Nintendo (Capcom, Konami, Enix/Quintet, Namco, Culture Brain, Jaleco, Interplay, Ocean, Square...) las ventas se dispararon.

Tabla 59
P. 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	7	44	2	20
Boktai: The Sun Is	0	0	0	0
PoKémon Yellow	2	13	1	10
Final Fantasy Tactics	0	0	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	4	25	0	0
Dragon Ball Z	0	0	1	10
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los Sims toman la c	2	13	0	0
Pokémon Esmeralda	1	6	2	20
Ninguno	0	0	4	40
TOTAL	16	100	10	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta del segundo grupo la mayoría tienen Súper Mario Bross, pocos tienen Mario Tennis y PoKémon Yellow, Los Sims toman la calle mientras que en el tercer grupo de jóvenes gran parte de ellos no tienen ninguno de estos juegos, pocos tienen Súper Mario Bross y Pokémon Esmeralda, este juego es uno de los que más tienen los jóvenes.

Tabla 60
P. 86. ¿Juegas con el ordenador?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	13	52
No	3	25	6	24
Sí	9	75	6	24
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes más de la mitad contestan que si juegan en el ordenador y el resto que no lo hacen en el tercer grupo de jóvenes la mayoría no contestan el resto no lo hacen o lo hacen poco, los primeros juegos de computadora eran sumamente sencillos, tanto de texto como gráficos blanco y negro. Luego fueron evolucionando y mejorando junto con la tecnología de hardware disponible. Actualmente los hay de todo tipo, con múltiples colores, múltiples formas y dispositivos para manejarlos, algunos son tres dimensiones y requieren aceleradores gráficos para ejecutarse correctamente.

Tabla 61
P. 87. En el ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	6	23	3	15
Los Sims megaluxe	3	12	1	5
World of Warcraft	0	0	2	10
World of Warcraft	0	0	1	5
Los Sims: cocina baña	5	19	2	10
Call of Duty: Modern	2	8	2	10
Activa tu mente	5	19	1	5
Sacred 2: Fallen Angel	1	4	1	5
Brain Trainer 2	1	4	1	5
World of Warcraft- Battle	1	4	1	5
Ninguno	2	8	5	25
TOTAL	26	100	20	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes algunos tienen los Sims 2 y sus hobbies, otros Los Sims: cocina baña-accesorios y Activa tu mente, y pocos Los Sims megaluxe y Call of Duty: Modern Warfare y en el tercer grupo la mayoría no tienen ninguno de estos juegos, pocos tienen los sims 2 y sus hobbies, en el ordenador existen muchos otros juegos que son mucho más fáciles de jugar como cartas.

Tabla 62

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
Menos de una hora	4	33	3	12
Entre una hora y dos	4	3	2	8
Más de dos horas	3	25	1	4
No lo se	1	8,	0	0
Nada	0	0	5	20
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta me puedo dar cuenta la mayoría utilizan menos de una hora para jugar a los videojuegos y el mismo porcentaje entre una hora y dos y la parte restante juegan más de dos horas y el tercer grupo la mayoría no contestan, el resto no juegan nada, los jóvenes que usan los videojuegos no tienden a aislarse de sus compañeros y amigos; más bien al contrario buscan muchas veces compañía para jugar y colegas con los que intercambiarse programas, revistas y trucos. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos, aunque como pasa con todos los videojuegos conviene evitar una excesiva adicción que podría conducir a un cierto aislamiento y falta de ejercicio físico.

Tabla 63

P. 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
Menos de una hora	3	25	2	8
Entre una hora y dos	3	25	3	12
Más de dos horas	3	25	1	4
No lo se	3	25	2	8
Nada	0	0	3	12
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el grupo dos una tercera parte dicen que los fines de semana juegan entre menos de una hora, igualmente otro grupo con el mismo porcentaje entre una y dos horas, otro grupo igual más de dos hora y otro porcentaje igual no lo sabe, en el tercer grupo igualmente la mayoría no contestan, pocos juegan entre una y dos horas el mismo porcentaje dicen que no juegan nada los fines de semana, muchos de estos jóvenes no juegan porque ellos los concederán que son violentos y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo, egoísmo... No obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que precisamente les permite experimentar la transgresión de las normas de la misma manera que una novela nos permite tener una experiencia vicaria de lo que les pasa a unos personajes que - a menudo- transgreden también las pautas sociales . La diferencia está en que en los videojuegos el usuario es quien toma las decisiones de lo que hace el personaje de ficción con el que frecuentemente debe identificarse en primera persona y moverlo como a un títere en tanto que en el caso de una novela el lector actúa simplemente como un espectador de lo que le ocurre a los personajes de la obra.

Tabla 64
P. 90. ¿Tienes juegos pirateados?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	15	60
No, Ninguno	11	100	8	32
Sí, tengo alguno	0	0	1	4
Sí, casi todos	0	0	1	4
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Respondiendo a la siguiente pregunta todos responden que no tienen juego pirateados por que los padres tiene la posibilidad económica de comprar y respondiendo al grupo tres la mayoría no contestan a la pregunta pocos contestan y dicen que no tienen ningún

juego, hoy en día existen muchos juegos online, que se realizan por medio de Internet y los jóvenes prefieren descargárselos. Estos son los más utilizados, ya que se puede competir, con cualquier persona que esté conectada al servidor. O sea, si una persona se encuentra conectada en los Estados Unidos y otra en China al mismo servidor de juego, pues bien, estas dos personas y muchas otras más, podrán compartir el mismo escenario.

Tabla 65

P. 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	6	26	4	36
Con mi madre	3	13	0	0
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos/as	6	26	1	9
Con los amigos/as	8	35	6	55
TOTAL	23	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes la mayoría dicen que juegan solos el mismo porcentaje opinan que lo hacen con sus hermanos, y algunos lo hacen con sus amigos, en el tercer grupo de encuestados más de la mitad juegan con sus amigos, pocos lo hacen solos, los adolescentes frecuentemente no saben cómo o no pueden distinguir entre lo que es bueno en los medios y lo que es dañino. Algunos se pasan horas interminables frente al televisor o enchufados a sus audífonos, alimentándose pasivamente de todo lo que ven y oyen-violencia, sexo, maldiciones, estereotipos y personajes e historias totalmente fuera de la realidad.

Tabla 66

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	10	83	9	36
Si	2	17	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes la mayoría dicen que no tienen problemas sus padres en que juegan solos son pocos los que si lo tienen, pero el porcentaje es muy poco, por otra parte en el grupo tres igualmente no contestan y algunos no tienen problema sus padres en que ellos jueguen a los videojuegos, es recomendable que los padres alienten a su hijo a ver programas de televisión sobre una gran variedad de temas-la naturaleza, viajes, historia, ciencias, biografía y noticias, además de los programas creados sólo para entretener. Los programar noticiosos y de historia por ejemplo, pueden fomentar conversaciones sobre acontecimientos mundiales, la política nacional y local, los problemas sociales y asuntos sobre salud.

Tabla 67

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que juego	2	100	3	60
Por el momento que juego	0	0	0	0
Por el tipo de juegos	0	0	2	40
TOTAL	2	100	5	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes todos responden que sus padres se enojan porque mucho tiempo pasan jugando, en el grupo tres igualmente con un se enojan por el tipo de juegos que utilizan ellos, uno como padre tiene que hablar a su hijo sobre las películas, los programas de televisión, los videojuegos, los juegos electrónicos y CDs con los padres de los amigos de su hijo, así tendrán mayor autoridad para decir que no cuando él quiera ver, escuchar o jugar algo inadecuado.

Tabla 68

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	10	83	9	36
Si	2	17	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el porcentaje del grupo dos me dicen la mayoría que no los premian ni los castigan por jugar a los videojuegos algunos si lo hacen será tal vez porque mucho juegan, y el porcentaje del tercer grupo la mayoría no contestan a pocos no les dicen nada, los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos artilugios, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse una superioridad evidente de los hijos sobre los padres, y esto es del agrado de los más pequeños. Por otro, si los mayores no se involucran, los

más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria.

Tabla 69

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	2	17	7	28
Si	7	58	2	8
No lo sé	3	25	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta los jóvenes de segundo grupo, mas de la mitad dicen que sus padres si conocen el contenido de estos videojuegos pocos no los conocen ya sea porque ellos no saben mucho de esta, por otro lado en el tercer grupo la mayoría no contestan el resto dicen que sus padres no saben el contenido de los juegos porque no se interesan por saber de la tecnología actual, los padres deben preocuparse un poco más por ver que contenidos tienen estos juegos ya que unos tienen peligrosidad podemos encontrarla en aquellos juegos que representan figuras humanas en situaciones violentas, ya que se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo. Además, el modelo se refuerza por tratarse del protagonista de la historia. Este peligro se acrecienta si, como apunta Begoña Gros, en el videojuego la violencia además de gratuita permite un regodeo y un deleite en las acciones violentas, proporcionando un disfrute en el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal, en consecuencia muy alejada de aquella violencia primigenia que consistía en eliminar marcianito.

Tabla 70

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	15	60
Si con todos	4	33	4	16
Con algunos sí, con otros no	6	50	2	8
No me dejarían jugar	2	17	4	16
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el segundo grupo la mitad de ellos dice que sus padres los dejarían jugar con algunos de esos juegos pero con otros no algunos si los dejarían jugar con todos porque no son dañinos ni tienen contenidos malos, en el tercer grupo de jóvenes casi todos no contestan, pocos dicen que los dejan jugar con todos los videojuegos, el mismo porcentaje dicen que no los dejan jugar con ninguno, a los hijos se les debe observar todos los días, así podremos detectar cambios extraños en su conducta o en sus actitudes. Estas variaciones, pueden darnos alguna pista para sospechar si alguno de nuestros retoños está empezando a tener algún problema con los videojuegos.

Tabla 71

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego	1	8	4	36
Los videos juegos pueden volverme violento.	1	8	3	27
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	25	1	9
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	58	3	27
TOTAL	12	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta me puedo dar cuenta que la mayoría de los jóvenes del segundo grupo no están de acuerdo con ninguna de las frases la tercera parte dicen que los videojuegos les permiten hacer cosas que no harían en la vida real, en el tercer grupo de jóvenes porcentaje considerable dicen que están enganchadas a algún juego y que conocen a personas que no paran de jugar y algunos los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a el mismo porcentaje me dicen que no están de acuerdo con ninguna de las frases, los videojuegos, como los de Von Feilitzen & Carlsson (2000) y Wartella *et al* (2000). De especial interés es la última obra citada: se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX. Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios (pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, etcétera), niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión.

Tabla 72

P. 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Ninguno (pasa a lap115)	0	0	8	32
1	3	20	6	24
2	4	27	8	32
3	3	20	1	4
Más de tres 3	5	33	1	4
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

En esta pregunta en el grupo dos algunos dicen que tienen más de tres televisores en su casa, pocos que dos o solo tienen un televisor en sus casa, en el tercer grupo igualmente

pero algunos no contestan esta pregunta, el tiempo ocupado en ver televisión representa la secuencia en los horarios en los diferentes días y distintos canales, un ejemplo de esto son las telenovelas, las comiquitas y las películas y otras cosas en general, que aparecen como un espacio de confrontación cotidiana entre el sentido de lo nacional, la sensibilidad, los personajes propios, modelos y formatos televisivos capaces de trascender la frontera nacional.

Tabla 73

P. 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Internet	11	73	15	60
Televisión	4	27	5	20
No lo se	0	0	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Observando los resultados de esta pregunta me puedo dar cuenta que en el grupo número dos le gusta más el internet que la televisión, en el tercer grupo de jóvenes igualmente el internet y no la televisión, el internet y el Correo electrónico son dos elementos que pueden entrelazarse en nuestras vidas ya maduras y de esa manera enriquecerla. Tendremos una mejor calidad de vida, disfrutando de Internet.

Tabla 74

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Internet	10	67	12	48
Teléfono móvil	5	33	6	24
No lo se	0	0	6	24
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta en el segundo grupo igualmente prefieren el internet que el teléfono móvil y en el tercer grupo igualmente prefieren el internet algunos tienen teléfono móvil y pocos no lo saben, ya que el internet sirve ya sea para hacer trabajos escolares, entretenerse o para comunicarse con personas conocidas o desconocidas, pasan un sinnúmero de horas navegando gracias a los esfuerzos de sus padres. El acceso sin restricciones a todo tipo de información les permite ver gran variedad de páginas.

Tabla 75

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Internet	14	93	17	68
Video juegos	1	7	3	12
No lo se	0	0	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el siguiente cuadro del segundo grupo un la mayoría prefieren el internet y un mínimo porcentaje los videojuegos y en el tercer grupo igualmente el internet y unos

pocos no lo sabe, la curiosidad del adolescente es un proceso natural que debe ser cultivado y fomentado. La búsqueda de temas en salud que se observó indica que los jóvenes tienen curiosidad en temas relacionados con la sexualidad. Sin embargo, en lugar de acceder a páginas que ofrecen información científica, clara y apropiada para su edad, que las hay, el joven recibe una descarga de información sin ninguna regulación. La pornografía en Internet no resulta desconocida para un alto porcentaje de los jóvenes en este estudio y algunos mostraron patrones de uso continuo.

Tabla 76

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Video juegos	5	33	4	16
Televisión	10	67	15	60
No lo se	0	0	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando estas preguntas en el segundo grupo de jóvenes más de la mitad prefieren el televisor que los videojuegos y en el tercer grupo igualmente la tv que los videojuegos, ya que en esta opción no existe internet prefieren la tv que es el que le sigue al internet, la televisión también ayuda a que conozcan otras realidades distintas a su entorno más cercano. Que existen otros mundos, otros hemisferios, muchas otras personas. Pienso ahora en lo lejos que muchos niños tienen la naturaleza o los animales, y las imágenes en televisión son una manera de mostrarles que también existen. Tal vez una manera de despertar su curiosidad y de querer conocerlos, querer seguir investigando.

Tabla 77

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
1. Teléfono móvil	8	53	11	44
2. Televisión	7	47	8	32
No lo se	0	0	5	20
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el siguiente cuadro del segundo grupo prefieren el teléfono móvil y un mínimo porcentaje la televisión y en el tercer grupo prefieren el teléfono móvil y un 32% la televisión, los móviles son livianos y trasportables, pueden ser utilizados tanto dentro como fuera del aula, permitiendo la búsqueda, selección y procesamiento de la información, la colaboración y la construcción del conocimiento en horario escolar y/o extraescolar.

Tabla 78

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Teléfono móvil	6	40	12	48
Mp3/ Mp4/ iPod	8	53	5	20
No lo se	1	7	7	28
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando estas preguntas en el segundo grupo de jóvenes en su mayoría prefieren los Mp3/ Mp4/ iPod son pocos los que no lo saben y en el tercer grupo algunos prefieren el

teléfono móvil, igualmente como no existe en esta opción el internet prefieren el móvil que es otro de los servicios que los jóvenes prefieren hoy en día.

Tabla 79

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Teléfono móvil	9	60	12	48
Video juegos	5	33	6	24
No lo se	1	7	6	24
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta en el segundo grupo más de la mitad igualmente prefieren el móvil y un pocos los video juegos, y en el tercer grupo de jóvenes algunos prefieren el teléfono móvil otros los videojuegos y el resto de jóvenes no lo saben, ya que el teléfono móvil facilita la comunicación entre personas que están separadas físicamente, permite comunicarnos con otras personas desde cualquier lugar, a través del teléfono móvil podemos actuar con rapidez en caso de emergencia, algunas compañías permiten instalar un chip en el terminal para poder saber su ubicación en cualquier momento.

Tabla 80

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Wii	8	53	2	8
PlayStation 3	3	20	6	24
No lo se	4	27	16	64
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el siguiente cuadro del segundo grupo la mayoría prefieren los juegos wii y un mínimo porcentaje no lo saben y en el tercer grupo con más de la mitad no lo saben y pocos el PlayStation 3, en esta pregunta prefieren los juegos pero no más que el internet es por eso que el porcentaje de la opción no lo se tiene un porcentaje mayor.

Tabla 81

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
PSP	6	40	1	4
Nintendo DS	4	27	3	12
No lo se	5	33	20	80
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando estas preguntas en el segundo grupo de jóvenes muchos prefieren el PSP y pocos no lo saben y en el tercer grupo la mayoría no lo saben y algunos el Nintendo DS, con la PSP Sony se ha metido de lleno en un mercado hasta entonces dominado completamente por Nintendo y sus portátiles. Nacida para triunfar, los juegos de PSP prometen ser lo mejor nunca visto en una consola portátil gracias a la increíble potencia de la consola. Los juegos de PSP se benefician de la impresionante pantalla de la consola y de su innovador soporte de discos UMD que permite una calidad semejante a la vista en una PS2, pero en la palma de tu mano.

5.3. Redes sociales y mediación familiar.

En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que

ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte, los padres deben actualizarse con la tecnología actual con el fin de orientar a sus hijos.

Tabla 82
P. 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

Opción	Frecuencia	%
No	5	21
Si	19	79
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

En esta pregunta la mayoría de los niños podemos observar que ellos si juegan en su ordenador son pocos que nos dicen que no ya sea porque no tienen ordenador o por falta de recursos económicos porque los niños de esta edad son los que más les gusta jugar a los videojuegos.

Tabla 83
P. 18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)

Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	8	14
PlayStation 3	11	20
Xbox 360	2	4
Wii	6	11
PSP	5	9
Nintendo DS	5	9
Game Boy	11	20
Ordenador	8	14
TOTAL	56	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

En esta pregunta algunos contestan que ellos juegan con un game boy y con un playstation 3 es una buena suma de niños que les encanta estos juegos, pocos juegan con un PSP, con un nintendo DS y utilizan para jugar el playstation 2 otros con el ordenador y utilizan el Xbox 360 y con wii, todos los niños por lo general utilizan juegos ya que es propio de la edad siempre y cuanto no de convierta en un vicio.

Tabla 84
P. 21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Opción	Frecuencia	%
Uno	7	29
Dos	7	29
Tres	3	13
Cuatro o más	7	29
TOTAL	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Puedo llegar a la conclusión que la mayoría de los niños tienen televisor en su domicilio observando los porcentajes pocos de ellos tiene solo un televisor, otros tienen dos televisores, la minoría de estos niños tienen tres televisores y más de la mitad del porcentaje tienen más de cuatro, en esta pregunta se da a conocer que la mayoría de ellos tienen su propia televisión en su dormitorio.

Tabla 85
P. 23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

Opción	Frecuencia	%
Solo	6	17
Mi padre	9	25
Mi madre	8	22
Algún hermano/a	10	28
Otro familiar	2	6
Un amigo/a	0	0
Otras personas	1	3
TOTAL	36	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

A muchos de los niños no les gusta estar solos siempre les gusta estar acompañados de diferentes personas ya sea para realizar cualquier actividad, es por esto que obtuve un total de respuestas la mayoría de respuestas que equivale dicen que cuando observan la Tv están con sus hermanos, otros ven la televisión ya sea son su padre o su madre, solo algunos se encuentran observando solos y muy pocos están con sus amigos o otras personas.

Tabla 86
P. 11. Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	53	17	68
Si	7	47	8	32
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

La edad que tienen estos jóvenes y el curso que cursan en el colegio es una de las etapas más importantes y más bonitas que uno como joven puede pasar en la vida como estudiantes es por eso que uno como padres debe de estar pendientes de lo que sus hijos hagan todavía están bajo su cuidado y protección por lo tanto también tienen que ayudarles a realizar su trabajos observando esta pregunta de los jóvenes a la mayoría no les ayudan hacer sus tareas será tal vez porque ellos mismos no solicitan la ayuda o porque sus padres piensan que ellos son los únicos responsables a la hora de hacer su tareas, algunos dicen que si les ayudan en su hogar hacer las tareas es un porcentaje bastante bueno ya que estos jóvenes recién pasan de ser niños a adultos y sus padres todavía los controlan por otra parte los del tercer grupo igualmente a esta edad el joven ya tiene un poco mas de responsabilidad ya que están por terminar ya el colegio.

Tabla 87
P. 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	10	0	0
Tengo un profesor particular	1	10	1	9
Me ayudan mis hermanos	4	40	3	27
Me ayuda mi padre	1	10	3	27
Me ayuda mi madre	3	30	4	36
TOTAL	10	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Al momento de realizar las tareas en los dos grupos los jóvenes la mayoría opinan que les ayudan hacer sus hermanos o su padre o la madre algunos que son poquísimos tienen profesor particular ya que a los demás no les da su economía para pagar un profesor aparte y un solo uno de los jóvenes va a una academia.

Tabla 88
P. 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
En mi habitación	6	40	17	68
En la habitación de un hermano	0	0	2	8
En una sala de estudio	5	33	4	16
En la sala de estar	3	20	2	8
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

La mayoría de los jóvenes de esta edad les gusta tener sus cosas parte solos que nadie les moleste es por esto que en esta pregunta a la mayoría les gusta hacer sus tareas en su habitación solos esto representa un total en los dos grupos más de la mitad con en y el resto lo hacen el cuarto de estudio o en la sala de estar.

Tabla 89
P. 18. ¿Tienes ordenador en casa?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	0	0
No	5	33	13	52
Si	7	47	12	48
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Las computadoras son una herramienta fundamental para el desarrollo de cada persona, hoy en día la mayoría de las personas utilizan una computadora ya sea para trabajo o para comunicarse con las personas que están en otros lados, Los datos obtenidos en el segundo grupo me dan como resultado muy bueno que si tienen ordenador mientras que pocos no tienen es una cantidad no muy buena porque hoy en día la tecnología avanza mucho y existen ordenadores que son económicos, por otro lado en el tercer grupo de los jóvenes del ciclo superior la mayoría no tiene computadora este porcentaje se da porque la mayoría de estos jóvenes como ya lo mencione anteriormente son de los lugares fuera de la ciudad y no tienen los recursos económicos necesarios para adquirir un ordenador pocos son los que si tienen computadora.

Tabla 90

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	38	12	48
En mi habitación	3	23	5	20
En la habitación de un hermano/a	1	8	1	4
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	1	8	1	4
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	8	3	12
Es portátil	2	15	3	12
TOTAL	13	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo jóvenes de 10 a 14 años la mayoría no contestan esta pregunta en cambio otros jóvenes dicen que el ordenador está en la habitación ya que por motivos que no se los llegó a conocer no tiene una sala de estudio para colocar el ordenador, algunos de ellos que está en la habitación de un hermano otro en la sala de estar y otro en el cuarto de estudio, y muy pocos dicen que portátil, en

cambio esta pregunta en el tercer grupo jóvenes de 15 a 18 años que son la mayoría no contestan esta pregunta porque no tienen la computadora en cambio otros jóvenes dicen que el ordenador está en la habitación o que está en la habitación de un hermano o en la sala de estar pocos dicen que está en la sala de estudio y otros tres que es portátil,

Tabla 91
P. 20. ¿Tienes internet en tu casa?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	33	8	32
No	4	27	13	52
Si	6	40	4	16
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo existe un porcentaje bastante alto de jóvenes que no contestan esta pregunta le sigue la respuesta que no tienen este servicio en sus hogar y la mayoría que no es un total muy bajo si tienen este servicio en su domicilio en cambio en el tercer grupo el total de jóvenes que no contesta es la mayoría algunos no tiene el servicio porque no cuentan con el ordenador en su domicilio y pocos si tiene pero es un porcentaje bastante bajo es por esto que en nuestro país se debe preocupar más por Las TIC también que cambian la posición del alumno que debe enfrentarse, de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas. De la misma forma que los profesores, los alumnos deben adaptarse a una nueva forma de entender la enseñanza y el aprendizaje como es por medio del internet.

Tabla 92

P. 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	1	11	5	45
No lo sé	1	11	0	0
Sí, tengo un filtro	1	11	2	18
Sí, tengo un antivirus	6	67	4	36
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
TOTAL	9	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Un antivirus es un programa cuya finalidad es prevenir y evitar la infección de virus, impidiendo también su propagación. Tiene capacidad para detectar y eliminar los virus y restaurar los archivos afectados por su. En el segundo grupo de jóvenes más de la mitad tienen un antivirus pocos de ellos no tienen el programa otros no lo saben y prefieren utilizar un filtro, en cambio en el tercer grupo por no tener el ordenador en su casa la mayoría de ellos no tiene por esta razón son pocos que tiene el ordenador tienen un filtro y algunos tienen el antivirus en su computadora, no debemos nunca de dejar a nuestro ordenador sin esta protección ya que sería muy perjudicial para nuestro bolsillo ya que su reparamiento de la infección de los virus es un poco costosa.

Tabla 93

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	1	7	6	24
Si	13	93	19	76
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Dicho de otra forma, es una gran red formada por una serie de redes entrelazadas entre sí bajo un mismo protocolo, de forma que todas y cada una de estas redes tienen acceso a las demás razón por la cual en el segundo y tercer grupo de la tabla la mayoría de ellos utilizan el internet muy poco la cantidad de jóvenes que no lo utilizan.

Tabla 94
P. 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	14	1	3,
Amigos/as	2	7	2	6
Estudios	3	10	6	19
Deporte	3	1	3	9
Lectura	4	14	2	6
Televisión	2	7	7	22
Videojuegos	4	14	1	3
Hablar por teléfono	2	7	4	13
A nada	5	17	6	19
TOTAL	29	100	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los chicos hoy en día le han quitado tiempo a muchas cosas por estar en internet es por esto que en el grupo dos el porcentaje más alto dicen que no le han quitado tiempo a nada esto quiere decir que se dedican a las otras cosas dándoles el debido tiempo necesario y otras que coincide varias veces que si quitándole tiempo a su familia, a la lectura y a los videojuegos, pocos le han quitado tiempo a los estudios y al deporte no es

mucho el tiempo que ellos le han quitado a estas actividades ya que son una de las principales a esta edad y a los amigos a la televisión y al teléfono, en el tercer grupo a quien le han quitado el mayor de los tiempos es al televisor esto quiere decir que se dedican mejor al internet que a la tele pero está muy bien ya que mucha de las veces ven programas que no les sirven mucho algunos dicen que de su tiempo le han quitado a sus estudios no es mucho el tiempo pero si se deben preocupar siempre primero por los estudios y también otro grupo con este mismo porcentaje no le han quitado el tiempo a nada.

Tabla 95
P. 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando	4	22	6	23
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía	4	22	6	23
Creo que puedo poner cualquier foto/video	3	17	0	0
No hay ningún problema porque sepan sobre mi	1	6	4	15
No me importar agregar a desconocidos a mi Messen.	1	6	1	4
Es divertido hablar con desconocidos.	0	0	1	4
He utilizado internet para perjudicar a alguien	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	5	28	8	31
TOTAL	18	100	26	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta puedo sacar como conclusión que los jóvenes del segundo grupo dicen que se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden navegar, el mismo porcentaje opinan que pueden subir fotos o videos al internet, en cambio otros dicen que pueden subir fotos o videos de su familia a internet, muy pocos opinan que no se

preocupan por lo que la gente pueda decir de ellos por el internet o no les importa agregar desconocidos a su Messenger y por último que no están de acuerdo con ninguna de estas preguntas por otro lado el tercer grupo de jóvenes dicen que se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden navegar y el mismo porcentaje opinan que pueden subir fotos o videos al internet, en cambio otros no se preocupan por lo que la gente pueda decir de ellos por el internet, un porcentaje mínimo no les importa agregar desconocidos a su Messenger y el mismo porcentaje dicen que es divertido hablar con desconocidos por el Messenger y la mayoría no están de acuerdo con estas preguntas, a la mayoría de jóvenes les gusta el Messenger porque permite modificar la fuente para dar más estilo al mensaje de cada persona. También, se puede personalizar la pantalla, con colores y fondos diferentes. En la pantalla, cada persona tiene un espacio en donde puede poner una foto que lo represente; puede ser una foto personal o cualquier imagen para que los otros usuarios lo vean en su ventana. Además, existen muchos emoticones, que son dibujitos que la persona puede agregar en el texto o que puede enviar para representar estados de ánimo o simplemente para divertirse.

Tabla 96

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	11	73	22	92
Si	4	27	2	8
TOTAL	15	100	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta la mayoría responde que no discute con los padre por que les permiten utilizar el internet en casa pocos responde que si por que los padres no les gusta que estén mucho tiempo en el internet y correspondiendo al grupo 3 la mayoría responde que no por que los padres dejan que sus hijos estén en el internet ya sea para hacer tareas del colegio o se diviertan un rato y muy pocos responde que si por que los padres les gustaría que les ayuden en el hogar en las horas libres o que se dediquen más

a sus estudios, muchos padres no confían en el internet porque aunque alguien piense que su imagen y las imágenes que portan las fotos que se suben pueden ser utilizadas con fines muy determinados, a menudo en la práctica se terminan utilizando para cosas que difieren en mucho de la intención de sus autores. Y es extremadamente difícil “quitar” de la Web contenidos subidos.

Los archivos que solemos recibir de personas desconocidas pueden contener virus o contenidos no adecuados.

Tabla 97

P. 46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	75	3	75
Por el momento del día en que me conecto	1	25	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	1	25
TOTAL	4	100	4	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta la mayoría responde que es por el tiempo en que pasa conectado en el internet y les puede ser daño para su salud pocos por el momento que se conectan a internet ya sea en hora de la almuerzo o en la noche antes de dormir o muchos lo hacen muy tarde y en el 3 grupo responde lo mismo ya puede ser por juegos en red o por juegos que están en páginas del internet que no son educativos o buenas para el, los padrea también piensan que muchas veces los contactos virtuales terminan en acercamientos interpersonales y encuentros reales donde se producen relaciones de poder y abusos. Esto nos lleva a estar alertas cuando personas que desconocemos nos piden fotos personales o nos hacen preguntas de nuestro entorno y nuestra vida familiar, o nos envían fotos personales aunque no se las hayamos solicitado y sobre todo cuando insisten en encontrarse con nosotros en algún lugar real.

Tabla 98
P. 47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
No	13	87	23	92
Si	2	13	1	4
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando la pregunta en el segundo grupo la mayoría expresan que no los premian por estar conectado al internet por que los padres piensan que no es de mucha utilidad el internet para los jóvenes algunos dice que si por que los padres las dan la razón para estar en el internet por lo cuanto les ayuda a los jóvenes hacer los deberes del colegio y en el tercer grupo en cambio pocos dice que no lo premian por que no es bueno para la salud en especial para su vista y por qué les quita el tiempo para estudiar, en el grupo algunos no contestan y la mayoría dicen que no los premian por estar en internet y un 4% que si los premian, algunos padres les da miedo que sus hijos estén en internet ya sea porque través de Internet, niños y adolescentes pueden acceder a sitios que hacen apología de la bulimia y la anorexia, el racismo, el machismo, el nazismo, la violencia y el suicido. Además de pornografía, páginas que incitan a la violencia, el terrorismo, la pedofilia y a realizar actos delictivos.

Tabla 99
P. 48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	5	19	15	54
Echan un vistazo	4	15	2	7
Me ayudan	3	11	0	0
Están en la misma habitación	1	4	1	4
Comprueban después por dónde he navegado	1	4	1	4
Miran mi correo electrónico	1	4	1	4
Hacemos algo juntos:	3	11	0	0
Me recomienda sitios para navegar	4	14	2	7
No hace nada	5	19	6	21
TOTAL	27	100	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando la pregunta en el segundo grupo algunos responde que las padres les preguntan que hacen en el internet y me ven que es lo que estoy haciendo en el internet pocos opinan que los padres les ayudan a navegar en las páginas de internet, y en el grupo tres más de la mitad les preguntan que hacen en el internet para saber las paginas que están navegando, muy pocos son los padres les recomiendan las paginas que pueden navegar para consultar deberes que les envía en la colegio, los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación.

Tabla 100

P. 49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	7	19	6	19
Chatear o usar el Messenger	2	6	2	6
Dar información personal	9	25	12	38
Suscribirme en algún boletín	4	11	2	6
Acceder a una red social	2	6	1	3
Descargar archivos	1	3	1	3
Ver vídeos o fotos	2	6	4	13
Colgar videos o fotos	3	8	0	0
Enviar mensajes a teléfonos	1	3	0	0
Enviar correos electrónicos	2	6	0	0
Jugar	1	3	0	0
No me prohíben nada	2	6	4	13
TOTAL	36	100	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando la pregunta en el segundo grupo los padres dicen que no pueden realizar compras por internet porque son menores de edad y les prohíben jugar en el internet porque es malo para la vista y es perjudicial para la salud y en el tercer grupo igualmente les prohíbe por que los jóvenes no pueden realizar compras por el internet y dicen que no les prohíben por que los padres los han aconsejado las paginas que pueden navegar en internet. El internet ha puesto a nuestra disposición conocimientos antes reservados a solo unos cuantos, facilitando el acceso a información proveniente de cualquier país y fuente. Si nos centramos en las noticias, tenemos a nuestra disposición la gran mayoría de los diarios que se editan, normalmente actualizados cada muy poco tiempo.

Tabla 101

P. 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	9	2	20
Amigos/as	3	14	2	20
Estudios	4	18	1	10
Deporte	5	23	3	30
Lectura	4	18	0	0
Televisión	2	9	0	0
Hablar por teléfono	2	9	0	0
A nada	0	0	2	20
TOTAL	22	100	10	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta me puedo dar cuenta que los jóvenes del segundo grupo algunos le han quitado tiempo sus estudios y a la lectura por estar en los videojuegos, otros al deporte, muy pocos a sus amigos y a la familia, televisión y hablar por teléfono, en el tercer grupo le han quitado el tiempo a la familia, el mismo porcentaje a sus amigos y al hablar por teléfono, o también al deporte a sus estudios, un entorno familiar que ofrezca diversidad de actividades de ocio favorecerá que el uso de estos juegos se sitúe

en su adecuado contexto. Ahora bien, esto será más difícil cuanto mayor sea el retoño, por lo que no hay tiempo que perder, cuanto antes empecemos, mejor.

Tabla 102
P. 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	11	35	10	40
En la habitación de un herm.	3	10	3	12
En la habitación de mis padr.	7	23	7	28
En la sala de estar	9	29	5	20
En la cocina	1	3	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	31	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta en el segundo grupo la mayoría ven la tv en su habitación siguiendo en la sala de estar, en el tercer grupo los jóvenes ven la tele en sus habitación algunos en la habitación de sus padres, la televisión, los videojuegos interactivos e Internet pueden ser excelentes recursos para la educación y el entretenimiento de los niños y jóvenes. Pero demasiado tiempo ante una pantalla puede tener efectos secundarios nocivos para la salud. Por eso es conveniente controlar y limitar el tiempo que su hijo pasa jugando con videojuegos, mirando la televisión o utilizando la computadora y la Internet.

Tabla 103
P. 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo.

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	8	26	8	21
Con mi padre	0	0	5	13
Con mi madre	4	13	10	26
Con algún hermano/a	8	26	14	37
Con otro familiar	5	16	0	0
Con un amigo/a	6	19	1	3
TOTAL	31	100	38	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los jóvenes del segundo grupo dicen que ven la tv con un hermano o solos otros en cambio con un amigo o con con su familia y por ultimo muy pocos con su madre, en el tercer grupo de jovenes la mayoría lo hacen con su hermano, otros solos, pocos con su madre o con su padre y con los que menos ven es con sus amigos , entre los deberes de la escuela, las actividades deportivas y las responsabilidades del trabajo resulta difícil encontrar tiempo extra para la familia durante la semana. Grabe los programas que hacen entre semana o reserve el tiempo que se dedica a mirar la tele para los fines de semana, y su familia dispondrá de más tiempo para pasarlo juntos en las comidas, jugando, haciendo actividades físicas o leyendo.

Tabla 104

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	7	22	3	9
Comer	9	28	10	31
Navegar por internet	1	3	0	0
Hablar por teléfono	4	13	4	13
Leer	5	16	3	9
Dormir	1	3	1	3
Charlar con mi familia	0	0	4	13
Jugar	5	16	7	22
TOTAL	32	100	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el grupo dos de los jóvenes de 10 a 14 años la mayoría dicen que mientras ven la tv están comiendo, siguiéndole el porcentaje mientras ven la tv están haciendo sus trabajos del colegio, algunos ven la tele y leen un poco al igual que jugar, mientras que en el tercer grupo igualmente comen viendo la tele, algunos juegan y ven la tv, la televisión constituye un elemento importante para mostrar nuevas perspectivas de tipo social, cultural y científico a los niños. En algunas investigaciones se han encontrado influencias positivas en este sentido. El problema está en lo relativo a los contenidos presentados por la mayoría de las emisoras, donde el material de este tipo es escaso y pobre.

Tabla 105
P, 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
No	11	79	20	80
Si	3	21	2	8
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta el segundo grupo de jóvenes la mayoría no tienen problemas con sus padres por ver la tv son pocos los que si lo tienen, en el tercer grupo igualmente no lo tienen muy pocos si lo tienen, la televisión sigue siendo el rey de los medios de comunicación aunque, tal como hemos apuntado anteriormente, Internet puede llegar a convertirse en su competidor más directo. Sólo dentro de un tiempo veremos quién resulta vencedor de esta auténtica lucha de titanes. De momento, la balanza sigue estando a favor de la pequeña pantalla.

Tabla 106
P. 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por tiempo que paso viendo la tv	2	67	3	75
Por el momento del día en el veo tv.	1	33	0	0
Por los programas que veo	0	0	1	25
TOTAL	3	100	4	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los jóvenes del segundo grupo la mayoría dicen que sus padres se enojan porque mucha tele ven pero algunos por el momento que ellos lo hacen, en el tercer grupo de la misma manera , si como padres no queremos que vean mucha televisión debemos procurar al joven otras alternativas de entretenimiento, recreación e información que a su vez permitan el desarrollo de otras área.

Tabla 107
P. 109. ¿Te castigan o premian con la tele?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
No	12	80	21	84
Si	3	20	1	4
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Un gran porcentaje de los jóvenes del segundo grupo opina que no les castigan ni les premian, en el grupo tres, el ejemplo es la herramienta más eficaz que tenemos los

padres en nuestras manos. Si vemos mucha televisión, o postergamos nuestros deberes o actividades familiares o recreativas con nuestros hijos por ver televisión, o vemos televisión de mala calidad, ¿con qué criterio vamos a evitar que nuestros hijos vean aquellos programas negativos para ellos.

Tabla 108

P. 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Yo mismo	6	40	12	48
Mis hermanos/as	2	13	2	8
Mi padre	1	7	1	4
Mi madre	1	7	1	4
Entre todos, lo negociamos	5	33	7	28
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta dicen que entre todos se ponen de acuerdo para ver la tele pocos dicen que los hermanos deciden el programa que van a observar y la mayoría lo deciden solos, en el tercer grupo igual lo hacen solos algunos lo deciden entre todos, algunos programas de televisión utilizan la clasificación de los contenidos por edades, que suele aparecer en la programación de la televisión que publican los periódicos o en la pantalla durante los primeros 15 minutos de un programa, allí nos podemos dar cuenta cual es bueno y cual es malo.

Tabla 109

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	7	28
Me dejan ver todos los program.	3	20	7	28
Si hay programas que no veo.	12	80	11	44
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta la mayoría de los jóvenes del segundo grupo dicen que si hay programas que no los dejan ver mientras que otros los dejan ver todos los programas, en el tercer grupo si hay programas que les prohíben algunos les dejan ver todos, con el mismo porcentaje hay jóvenes que no contestan, no podemos dejar que nuestros hijos vean televisión de mala calidad. Si estos programas de televisión son vistos por nuestros hijos, confundirán la realidad con la ficción, se desorientarán y equivocarán al comprender y valorar el sentido de la vida. Transigir con la mala calidad de aquellos programas de televisión inadecuados para los niños y jóvenes, dejando que los vean, equivale a hacerse cómplice de lo que sabemos distorsiona los valores que le servirán de fundamento para el resto de su vida, y atenta contra los derechos de la infancia.

Tabla 110
P. 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	3	12	8	32
Dibujos animados	3	12	2	8
Deportes	1	4	2	8
Series	3	12	2	8
Concursos	2	8	2	8
Documentales	4	15	0	0
Noticias	1	4	2	8
Programas del corazón	7	27	4	16
Reality Shows	2	8	3	12
TOTAL	26	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Algunos jóvenes del segundo grupo dicen que no les dejan ver programas del corazón esto será porque muchos de los jóvenes se pueden deprimir por algunas escenas que ven y las asocian con la realidad en que viven, a otros no les gusta que vean películas ya sea porque pueden ser de violencia, en el tercer grupo de jóvenes no les dejan ver películas, yo pienso que es dependiendo de la película porque existen desde comedia hasta de violencia y pocos los programas del corazón será porque ellos se meten en el papel de los personajes y quieren hacer lo mismo de ellos.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

Cuando el profesor no actúa solo en el uso de tecnologías a través de Internet, ya que otros profesores también lo hacen, o aún estando solo, dispone de un elevado número de alumnos (por ejemplo, más de 150), la dispersión en las fuentes de información de profesores y alumnos puede dificultar la eficacia de la tarea educativa, ya que ambos colectivos se ven obligados a visitar un gran número de recursos (blogs, wikis, etc.) que son independientes entre sí.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas anteriores en su conjunto sacando conclusiones generales de las preguntas anteriores.

Las tecnologías actuales favorecen la formación continua al ofrecer herramientas que permiten la aparición de entornos virtuales de aprendizaje, libres de las restricciones del tiempo y del espacio que exige la enseñanza presencial. Las posibilidades para reciclarse se amplían al poder aprender ya sea formalmente a través de cursos por internet organizados por centros o, de forma más informal, participando en foros, redes temáticas, *chats* o comunicaciones de correo electrónico entre colegas nacionales o del extranjero. En el Ecuador cada vez es más necesaria una nueva forma de entender la educación que mejore los resultados escolares y se adapte a las nuevas exigencias del sistema de información. En esta transformación, las TIC juegan un papel indispensable, ya que se convierten en el instrumento de los cambios que la SI ha causado en el ámbito de la formación. La mayoría de los gobiernos y de los educadores reconoce que la utilización de las TIC en la enseñanza mejora su calidad. Sin embargo, se trata, no ya de enseñar sobre TIC, es decir de formar en las habilidades y destrezas que son necesarias para desenvolverse con soltura en la SI; sino de dar un paso más y entender que utilizar las TIC en el aula significa seleccionar algunas de las herramientas que ofrecen las TIC y usarlas desde una perspectiva pedagógica, pero no como un complemento a la enseñanza tradicional sino como una vía innovadora que, integrando la tecnología en el currículo, consigue mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los progresos

escolares de los alumnos. Se trata, pues, de enseñar con TIC y a través de las TIC, además de sobre TIC o de TIC.

Tabla 111
P. 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	11	73	21	84
Matemáticas	2	13	1	4
Lengua y Literatura	0	0	2	8
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	1	7	0	0
Conocimiento del Medio Ciencia	0	0	0	0
Otra	1	7	1	4
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Con relación a esta pregunta los dos grupos de jóvenes están bien en su rendimiento académico en el segundo grupo pocos tienen dificultades en el área de matemáticas, idiomas, en el tercer grupo muchos aprueban todas sus materias igualmente tienen dificultad en matemáticas.

Tabla 112
P. 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No, ninguno	6	40	13	52
Sí, algunos	8	53	12	48
Sí, casi todos	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, el grupo 2 contesta que del total de los profesores, menos de la mitad, usan internet para explicar su materia, mientras que por el contrario muchos no lo hacen, por lo que se deduce que esto se puede deber a que las instituciones encuestadas aun los docentes no tienen la suficiente capacitación sobre el uso del internet, y si la hay es escasa. Algo similar se puede observar en el grupo 3 de los encuestados dijo que ninguno de sus profesores usa internet para enseñar su clase frente a otro porcentaje que lo hacen de vez en cuando. Estos datos contrastan con los proporcionados por el INEC, donde se menciona que hasta el 2010 3'195.797 de personas no tenía acceso a internet.

Tabla 113
P. 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Menos de una hora	5	33	8	32
Entre una y dos horas	5	33	4	16
Más de dos horas	3	20	2	8
Nada	0	0	4	16
No lo sé	2	13	5	20
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta tabla los jóvenes del segundo grupo utilizan el internet no mucho otros lo utilizan menos de una hora otros entre una y dos horas algunos más de tres horas y por último que no lo saben, similar es el mismo porcentaje que da en el tercer grupo, es un porcentaje bastante bajo de jóvenes que rara vez utilizan el internet ya que ha puesto a nuestra disposición conocimientos antes reservados a solo unos cuantos, facilitando el acceso a información proveniente de cualquier país y fuente. Si nos centramos en las noticias, tenemos a nuestra disposición la gran mayoría.

Tabla 114
P. 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Entre una y dos horas	6	40	11	44
Más de dos horas	5	33	3	12
Nada	0	0	6	24
No lo sé	4	27	3	12
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta puedo sacar como conclusión que los fines de semana los jóvenes si utilizan bastante el internet ya sea por chatear o por buscar cualquier tarea ya se aunque sea por poco tiempo quedándose como porcentaje del segundo grupo que lo utilizan entre una y dos horas o muchas de las veces más de dos horas y el resto de los jóvenes no lo saben, en cambio en el tercer grupo se diferencia bastante porque pocos no contestan otros lo utilizan entre una o dos horas algunos más de dos horas algunos no utilizan nada y ni saben que contestar será tal vez porque no tienen tiempo para estar chateando o todavía no pueden manejar muy bien este servicio.

Tabla 115
P. 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	5	14	3	10
En el colegio	9	26	4	14
En un ciber	10	29	17	59
En un lugar público	5	14	3	10
En casa de un amigo	4	11	1	3
En casa de un familiar	2	6	1	3
TOTAL	35	100	29	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el lugar que ellos utilizan mas el internet es en ambos grupos dando un porcentaje mayor en un ciber o en el colegio pocos de ellos lo utilizan en su casa o en lugares públicos o en casa de amigos o donde algún familiar pera la mayoría en cualquier lado utilizan el internet.

Tabla 116

P. 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	12	46	16	50
Con amigos	8	31	12	38
Con hermanos	2	8	1	3
Con mi padre	0	0	0	0
Con mi madre	2	8	0	0
Con mi novio/a	0	0	0	0
Con un profesor/a	2	8	3	9
TOTAL	26	100	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

La familia es el primer espacio de socialización de los niños y jóvenes y es a su vez, el nexo de unión entre las diferentes instituciones educativas en la que participa, incluyendo la más importante de ellas El niño interviene en actividades de la vida cotidiana. Regularmente responden a sus intereses y se muestran más motivados. Las actividades son diseñadas y planificadas en función de los objetivos educativos. Tienen un carácter simbólico, fragmentadas y no integradora entre sí ni del conocimiento académico y de la realidad. Aparecen distantes de las necesidades e intereses actuales del niño y frecuentemente son menos gratificantes es por esto que esta pregunta los jóvenes ya se vuelven más independientes y les gusta estar más tiempo solos algunos les gusta estar en el internet con sus amigos muy pocos con su hermanos o con su madre o su profesor en cambio en el tercer grupo la mitad les gusta estar solos otros con sus amigos o con su madre o con su profesor.

Tabla 117
P. 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	8	33	14	56
Algún hermano/a	5	21	4	16
Mi novio/a	2		0	0
Algún amigo	1	4	2	8
Mi padre	1	4	1	4
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	7	29	4	16
TOTAL	24	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Nadie, he aprendido yo solo contestan muchos de los jóvenes del segundo grupo a algunos que les ha enseñado algún hermano o su novio/a pocos sus amigos o su padre o el profesor del colegio, en el tercer grupo la mayoría han aprendido solos muy pocos con sus hermanos o su novio o también su padre o su profesor de colegio, la mayoría de niños y jóvenes aprenden mucho solos navegando por internet ya que allí existe todo como aprender cualquier tema sin que nadie los moleste muchas veces saben cosas más que sus propios padres por la tecnología de hoy en día.

Tabla 118
P. 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	14	1	3
Amigos/as	2	7	2	6
Estudios	3	10	6	19
Deporte	3	10	23	9
Lectura	4	14	2	6
Televisión	2	7	7	22
Videojuegos	4	14	1	3
Hablar por teléfono	2	7	4	13
A nada	5	17	6	19
TOTAL	29	100	32	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los chicos hoy en día le han quitado tiempo a muchas cosas por estar en internet es por esto que en el grupo dos el porcentaje más alto dicen que no le han quitado tiempo a nada esto quiere decir que se dedican a las otras cosas dándoles el debido tiempo necesario y otras que coincide varias veces quitándole tiempo a su familia, a la lectura y a los videojuegos, pocos le han quitado tiempo a los estudios y al deporte no es mucho el tiempo que ellos le han quitado a estas actividades ya que son una de las principales a esta edad algunos le han quitado tiempo a los amigos a la televisión y al teléfono, en el tercer grupo a quien le han quitado el mayor de los tiempos es al televisor esto quiere decir que se dedican mejor al internet que a la tele pero esta muy bien ya que mucha de las veces ven programas que no les sirven mucho, algunos de su tiempo le han quitado a sus estudios no es mucho el tiempo pero si se deben preocupar siempre primero por los estudios y también otro grupo con este mismo porcentaje no le han quitado el tiempo a nada, le han quitado a hablar por teléfono o al deporte, muy pocos a los amigos y a la lectura y por ultimo a su familia y los videojuegos.

Tabla 119

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	7	18	12	22
Envío de SMS	6	15	4	7
Compartir videos, fotos Etc.	5	13	7	13
Para usar el correo y (e-mail)	10	25	17	30
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	0	0
Para usar programas	4	10	7	13
Para descargar música, película.	5	13	7	13
Comprar o vender	1	3	0	0
Foros o listas de correo	1	3	1	2
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	1	3	0	0
TOTAL	40	100	55	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Antes el acceso era complicado y aburrido: en nuestras pantallas sólo se mostraban textos y debíamos usar instrucciones complicadas o programas manejados con el teclado. Ahora podemos ir de un lado a otro, tan sólo seleccionando con el mouse en la pantalla un texto o gráfico gracias a lo que se conoce como las facilidades de hipertexto e hipermedia. En pocas palabras, la Telaraña (o Web, como le dicen en inglés) es la cara bonita, joven y amigable de Internet. Esto causa que muchos usuarios se refieren a ambas indistintamente, debido a que lo que hacen principalmente es "navegar" por la WWW. Pero, aún cuando los lugares más atractivos que podemos visitar en la red y la mayoría de los sitios nuevos son diseñados especialmente para la Telaraña, no debemos olvidar que Internet es mucho más que eso, por esta razón muchos de los jóvenes la utilizan para utilizar el correo electrónico y chatear dándome un porcentaje en el segundo grupo que opinan que lo utilizan para visitar las páginas web otros para enviar sms o para compartir videos o para descargar música y para comprar juegos o ver foros o para hablar con las personas que están en el exterior a través de la video llamada, por otro lado el tercer grupo de jóvenes igualmente lo usan par chatear y para el correo electrónico, para visitas a la web, para compartir videos con sus amigos para descargarse programas o para descargar música, películas, etc, algunos lo utilizan para enviar mensajes pocos para escuchar foros.

Tabla 120
P. 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	2	6	4	8
Software e informática	3	9	7	15
Programación de tv.	2	6	3	6
Noticias	1	3	2	4
Educativos	3	9	5	10
Culturales	2	6	1	2
Juegos	8	24	5	10
Música	8	24	15	31
Humor	3	9	5	10
Concursos	1	3	1	2
Adultos	0	0	0	0
TOTAL	33	100	48	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

A través de la Web se pueden utilizar otros servicios de Internet (como el FTP o el Chat). Dándome como total más alto de jóvenes del segundo grupo que visitan la web para jugar y escuchar música, o también para averiguar todo sobre informática y sobre paginas educativas y humor, muy pocos buscan deportes, programas de televisión y paginaqs culturales y por ultimo las noticias y los concursos son los que menos les llaman la atención igualmente a los jóvenes del tercer grupo les gusta más descargar música, algunos para software informáticos ya que estos jóvenes siguen esa especialidad de informática, le gusta buscar programas educativos, juegos y humor, también les gusta ver programas de televisión o descargar noticias que son las que menos les gusta buscar en el internet.

Tabla 121

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Con chat	7	50	12	48
Con Messenger	1	7	3	12
Con las dos anteriores	6	43	5	20
Con ninguna de las anteriores	0	0	3	12
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta puedo dar como resultado del segundo grupo la mitad de jóvenes que utilizan mas el chat para comunicarse ya sea con otras personas el resto de jóvenes que dicen que utilizan las dos formas para comunicarse los dos servicios son buenos, en el tercer grupo de encuestados un muy pocos no contestan, la mayoría dice que para el chat otros que utilizan el Messenger y también las dos formas o con ninguna de las anteriores, la mayoría de los jóvenes utilizan el internet en las redes sociales ya sea para buscar amigos o encontrarse con personas que no ven desde hace bastante tiempo el más utilizado hoy en día es el facebook para muchos jóvenes y hasta para personas adultas.

Tabla 122
P. 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	16
Siempre me muestro como soy	11	85	20	80
A veces finjo ser otra persona	2	15	1	4
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	13	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en ambos grupos me dan como resultado que siempre los jóvenes se muestran tal como son dándome un total en el segundo grupo más de la mitad el resto que es una cantidad muy poca de rara vez fingen ser otra persona, y en el tercer grupo la mayoría se muestran como son algunos no contestan y otros dicen que a veces fingen ser otra persona, muchas de las veces se cambian de identidad ya sea para que no los encuentren en las redes sociales ya sea por vergüenza o porque simplemente no quieren estar en las redes sociales con los nombres propios de cada uno.

Tabla 123
P. 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
Nunca	7	50	11	44
A veces	7	50	11	44
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Una Webcam es una cámara de vídeo barata y sencilla que se coloca encima o al lado del monitor del ordenador. Las webcams están diseñadas para enviar vídeos en vivo y

grabados así como capturas de imagen a través de la red a uno o más usuarios. Una webcam también puede ser una cámara digital colocada en alguna parte del mundo, enviando vídeo que se ve a través de un sitio web, de modo que los usuarios puedan ver ciertos acontecimientos en vivo muchos de los jóvenes no tienen este servicio es por ello que en el segundo grupo la mitad nunca utilizan la cámara y la otra parte a veces de la misma manera en el tercer grupo la mayoría nunca la utilizan o a veces mientras que unos pocos no contestan.

Tabla 124

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	11	52	17	61
Con mi familia	6	29	10	36
Con amigos virtuales	4	19	1	4
TOTAL	21	100	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el resultado de esta tabla puedo sacar como conclusión que más de la mitad se comunican a través del internet con sus amigos otra parte con su familia o con sus amigos virtuales, en el tercer grupo de jóvenes encuestados igual más de la mitad se comunican con sus amigos por el internet algunos con su familia y pocos con sus amigos virtuales, es común que los usuarios del chat que suelen denominarse chatters utilicen seudónimos o alias llamados Nick. Entre los usuarios de este tipo de medios destacan los usuarios que en chats, foros y otros medios escriben utilizando un lenguaje saturado de palabras muy cortas short words, simplificando palabras y en general sin respetar las reglas de ortografía

Tabla 125

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
No tengo ninguno	4	29	9	36
Tengo, pero no los conozco	5	36	8	32
Tengo y he conocido alguno	5	36	5	20
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes la mayoría contestan que no tienen amigos virtuales mientras que un porcentaje no tan malo tienen pero no los conocen y otros ya han conocido alguno, en el tercer grupo de jóvenes encuestados algunos no contestan, la mayoría de ellos no tienen, mientras que otros tienen pero no los conocen y pocos ya conocen alguno, los amigos virtuales nos sacan de lo real pero nos hacen más reales, nos dan una identidad libre de la ilusión de la imagen, si uno es feo se libera del tabú de la belleza y si uno es chusco, se puede dar el lujo de que lo conozcan por lo que es, y dejar la soledad que se siente cuando solo se vive de la apariencia.

Tabla 126
P. 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
No	3	21	16	64
Si	11	79	7	28
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

La mayoría de los jóvenes les gusta descargarse juegos por el internet o jugar en el internet por esta razón en el grupo dos un total la mayoría si usan el internet para jugar y unos pocos no lo utilizan y en el tercer grupo en cambio no les gusta jugar por internet

solo unos le gusta jugar mientras y algunos no contestan, el internet es algo muy importante en la vida de las personas que lo utilizamos ya que se encuentra información del lugar muy importante del mundo hasta juegos de la última tecnología.

Tabla 127
P. 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	6	26	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race)	4	17	5	36
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter)	2	9	1	7
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	4	17	1	7
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial,)	2	9	4	29
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	9	2	14
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris)	1	4	0	0
A ninguno	2	9	1	7
TOTAL	23	100	14	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta puedo sacar como conclusión que los jóvenes del segundo grupo últimamente juegan juegos de comunidad virtual, otros juegan juegos de carreras y juegos de deportes o juegan juegos de estrategias y batallas, juegos de mesas y cartas este mismo total dicen que no juegan nada de esto o también juegan juegos de rol, y en el tercer grupo el mayor porcentaje juegan juegos de carreras, seguido de juegan cartas, o juegan casino y el restante dicen que juegan juegos de estrategias de batallas de deportes y una de las respuestas dice que n juega a nada, es bueno que los jóvenes y chicos juegan en el internet pero siempre hay que tener cuidado con que juegos juegan la

seguridad de los chicos en Internet es parte de la alfabetización informática y del ingreso a la cultura de la sociedad de la información. El docente debe enseñar cómo hacer un uso criterioso de Internet; enseñar buenas técnicas para la búsqueda de información y valorarla con juicio crítico; educar en el uso correcto de los canales comunicativos; a no difundir información personal; a establecer reglas y modalidades de control; hacer conocer el uso del correo electrónico y el chat como una forma de conocimiento social agradable que puede mantener el niño con otros niños de su edad.

Tabla 128

P. 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	5	38	4	31
Jugar en red te permite hacer amigos	4	31	5	38
No estoy de acuerdo con ninguna	4	31	4	31
TOTAL	13	100	13	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

Me puedo dar cuenta que en esta pregunta en algunas respuestas me dan los mismos porcentaje quedándose de la siguiente manera el porcentaje de los jóvenes del segundo grupo de los encuestados la mayoría dicen que juegan en red con grupos de amigos siguiendo el porcentaje dicen que jugando en la red les permiten hacer más amigos el mismo porcentaje no están de acuerdo con ninguna de las respuesta anteriores, en cambio en el tercer grupo de jóvenes la mayoría dicen que juegan en red con grupos de amigos algunos dicen que jugando en la red les permiten hacer más amigos y otros no están de acuerdo con ninguna de las respuesta anteriores el internet tiene también muchos riesgos por lo que es importante dialogar con los niños, niñas y adolescentes sobre cómo usan Internet, qué les interesa, sus experiencias, darles nuestros puntos de

vista, debatirlos con ellos. Utilizar los sistemas de protección disponibles para evitar el acceso a sitios no aprobados a menores de edad. Aprender y estar actualizados en la medida de lo posible con las nuevas tecnologías y los programas de comunicación que los chicos utilizan. Y no solo conocer los programas decididamente educativos, sino también los que usan para jugar, para recrearse o para dejar pasar el tiempo. Todos generan algún sentido en los niños, por eso los usan.

Tabla 129

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
No	0	0	2	8
Si	15	100	21	84
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta se puede observar que en el segundo grupo de los jóvenes del noveno A.E.B. los 15 jóvenes encuestados todos utilizan redes sociales en cambio en el grupo de los jóvenes del tercero de bachillerato de los 25 encuestados algunos no contestan, la mayoría utilizan las redes sociales para comunicarse con el mundo, la red social que hoy en día utilizan los jóvenes es el facebook y el twitter ellos se enteran de las cosas de cualquier persona o famoso que desean saber , es importante proponer proyectos compartidos entre padres e hijos donde se utilicen las tic. Puede ser jugar a algún juego junto, o construir un blog temático, o subir juntos materiales a facebook. Re enamorar a los niños y niñas y adolescentes en la idea de que ese mundo supuestamente ajeno a los adultos no es del todo molesto para ellos, como para no tener ganas de participar también.

Tabla 130

P. 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	15	65	21	57
Orkut	0	0	0	0
Hi5	3	13	7	19
Tuenti	1	4	2	5
MySpace	0	0	0	0
WindowsLiveSpace	4	17	3	8
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	0	0
Otras redes sociales	0	0	4	11
TOTAL	23	100	37	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Como ya lo mencionaba en una pregunta anteriormente los jóvenes de hoy en día utilizan más el facebook, quedándose como resultado del grupo dos la mayoría utilizan el facebook, pocos el h5i muy pocos el twitter y algunos el Windows live space, así mismo en el grupo tres la mayoría utilizan el facebook, otros el h5i, muy pocos el twitter, y el Windows live space o utilizan otras redes sociales, si es bueno que los jóvenes a través de estas redes sociales busque amigos y se relacionen con ellos, cada persona tiene distinta manera de pensar así cada uno mostrara su cultura, personalidad, etc, a demás, la Redes sociales les permite compartir sus ideas, sus experiencias y conclusiones con otros colegas, lo que les hace salir de un posible aislamiento e individualidad.

Tabla 131

P. 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL	GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO
-----------------------------------	--------------------------------

NOVENO AGB.			A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
No	9	64	17	71
Si	5	36	6	25
TOTAL	14	100	24	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de estudiantes más de la mitad contestan que no el resto que si han creado una página web, en cambio en el tercer grupo de jóvenes pocos no contestan y la mayoría nunca han creado una página web, es una cantidad baja si lo han hecho, el internet en nuestra ciudad recién esta sobresaliendo de menos a mas hace unos años es por esto que algunos de los jóvenes todavía no pueden manejarlo bien, las páginas Web se pueden considerar como hipertexto: un texto que no necesariamente hay que leer de manera lineal, de principio a fin, sino que en algunos puntos se puede saltar a otras partes del mismo o a otros textos.

Tabla 132
P. 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	3	17	1	9
Software e informática	0	0	1	9
Programación de tv.	0	0	0	0
Noticias	1	6	1	9
Educativos	3	17	0	0
Culturales	2	11	0	0
Juegos	3	17	2	18
Música	3	17	4	36
Humor	2	11	1	9
Concursos	1	6	1	9
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	0	0
TOTAL	18	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta me puedo dar cuenta que en el segundo grupo de jóvenes un 17% han creado páginas de deportes el mismo porcentaje de noticias educativas, música en cambio otro 11% de cultura y humor y un 6% de noticias y concurso, en el tercer grupo

de jóvenes un 36% si han creado pero de música, un 18 % de juegos y el último porcentaje de 9% han creado páginas de informática, noticias, humor y concursos, una página Web tiene la característica peculiar de que el texto se combina con imágenes para hacer que el documento sea dinámico y permita que se puedan ejecutar diferentes acciones, una tras otra, a través de la selección de texto remarcado o de las imágenes, acción que nos puede conducir a otra sección dentro del documento, abrir otra página Web, iniciar un mensaje de correo electrónico o transportarnos a otro Sitio Web totalmente distinto a través de sus hipervínculos.

Tabla 133

P. 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	4	25	3	33
Compartir información con conocidos	4	25	3	33
Darme a conocer y hacer amigos	4	25	3	33
Escribir sobre lo que me gusta	4	25	0	0
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	16	100	9	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de estudiantes la tercera parte de las respuestas contestan que serviría para poder expresarse y dar su propia opinión, otros jóvenes con el mismo porcentaje para compartir información, para hacer amigos para

escribir sobre lo que les gusta, en cambio en el tercer grupo de jóvenes un 33% contestan que es para expresar su opinión, el mismo porcentaje para compartir información y para hacer amigos, existen muchas instituciones con páginas web que, aunque no están pensadas con fines educativos, pueden ser muy útiles para el aprendizaje, ya sea en el aula o fuera de la clase. Suelen ser sitios creados por personas ajenas al mundo de la educación que pueden servir si alguien, ya sea profesor, alumno o miembro de la comunidad educativa, quiere utilizarlo de manera didáctica. Estas páginas resultan difíciles de clasificar, ya que se pueden usar para materias diferentes.

Tabla 134

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Un principiante	3	20	7	28
Tengo un nivel medio	7	47	10	40
Mi nivel es avanzado	5	33	5	20
Soy todo un experto	0	0	2	8
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando los resultados del segundo grupo la mayoría de ellos se consideran que tienen un nivel medio al utilizar este servicio, otros que como que tienen un nivel avanzado, en el tercer grupo algunos se consideran principiantes, la mayoría como que tiene un nivel medio y otros tienen un nivel avanzado, en este contexto los jóvenes se enfrentan a nuevos retos y oportunidades, pero también a importantes riesgos e incertidumbres. Todas estas transformaciones pueden provocar una brecha generacional cuyas consecuencias sólo comenzamos a percibir. La implantación de las nuevas tecnologías está modificando de forma irreversible nuestras vidas y en definitiva nuestra sociedad; una realidad global que en nuestro país se despliega paulatinamente, aunque a una velocidad menor de lo deseado.

Tabla 135

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Menos de una hora	2	13	7	28
Entre una hora y dos	7	47	6	24
Más de dos horas	4	27	6	24
No lo se	2	13	2	8
Nada	0	0	2	8
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta el mayor porcentaje dicen que ven tele entre una y dos horas diarias, si es así yo pienso que está bien porque no es mucho el tiempo que pasan en el, la otra parte dicen que ven tv menos de una hora el igual porcentaje no lo saben, en el tercer grupo de jóvenes la mayoría ven la tv menos de una hora seguido del porcentaje entre una hora y dos, el mismo porcentaje más de dos horas y otros no lo saben o nada y otros no contestan, los padres debemos enseñar a nuestros hijos, tanto a ver espacios televisivos enriquecedores, como a no ver aquellos que puedan ser inconvenientes o que puedan afectarlos en su desarrollo integral como personas. Si los padres no enseñamos a ver televisión a nuestros hijos, ¿quién lo hará por nosotros?

Tabla 136

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Menos de una hora	4	27	5	20
Entre una hora y dos	5	33	4	16
Más de dos horas	4	27	8	32
No lo sé	2	13	4	16
Nada	0	0	2	8
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

En esta pregunta el segundo grupo de jóvenes dicen que ven tv los fines de semana entre una y dos horas, algunos menos de una hora igualmente otros más de dos horas y otros no lo saben, en el tercer grupo ven la tv más de dos horas, algunos menos de una hora, y otros entre una y dos horas el mismo porcentaje no lo saben, los padres debemos tratar de acompañar a nuestros hijos a ver televisión. De esta forma podremos conocer verdaderamente los contenidos de los programas para tener juicios más apropiados al momento de emitir nuestra opinión sobre la televisión. Mirando televisión con ellos nos podremos dar cuenta de sus gustos o preferencias, y los efectos que los distintos programas pueden producir en cada uno de ellos.

5.3. Redes sociales riesgos y oportunidades.

Las personas que les gusta el Facebook que han empapelado sus perfiles en el popular sitio de encuentro internético con jueguitos y tests pueden, inadvertidamente, estar entregándole un vistazo de la propia intimidad a un ejército de desconocidos. Esos microprogramas, llamados aplicaciones o widgets, ayudan a personalizar las páginas y a establecer contactos. Pero ponen en riesgo la privacidad.

Tabla 137

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

Opción	Frecuencia	%
Hablar	8	24
Enviar mensajes	4	12
Jugar	13	39
Navegar	5	15
Otras cosas	3	9
TOTAL	33	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

De acuerdo a lo contestado en esta pregunta 13 niños la mayor parte utilizan el celular para jugar a esta edad más les interesa más el juego que estar conversando o enviando mensajes, el celular para ellos es un vicio más que una necesidad, luego otros lo utilizan para hablar ya sea con sus amigos o sus padres y por ultimo lo utilizan para enviar mensajes para navegar o para otras cosas.

Tabla 138

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

Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	9	31
Con mi padre	8	28
Con mis hermanos	4	14
Con otros familiares	5	17
Con los amigos/as	3	10
TOTAL	29	69

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

De 29 respuestas obtenidas la mayoría nos dicen que los niños utilizan el celular para comunicarse con sus padres, ya que ellos están pequeños y necesitan estar siempre en comunicación con sus progenitores en su minoría se comunican con sus hermanos o sus familiares o con sus amigos.

Tabla 139

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

Opción	Frecuencia	%
--------	------------	---

Solo	5	17
Con mi madre	2	7
Con mi padre	3	10
Con mis hermanos	12	41
Con los amigos	6	21
Con otras personas distintas	1	3
TOTAL	29	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

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

Analizando esta pregunta la mayoría de los niños dicen que suelen jugar con sus amigos, luego que juegan con sus amigos o que juegan solos, pocos son los que juegan con sus padres ya sea porque no tienen mucho tiempo para compartir su tiempo con sus hijos.

Tabla 140

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	7	2	8
Poco	3	21	1	4
Bastante	5	36	7	28
Mucho	5	36	15	60
TOTAL	14	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15-18 años de edad)

En esta pregunta del segundo grupo de jóvenes opinan que la mayoría utilizan el internet es útil ahorra tiempo y facilita mucho la comunicación y en el tercer grupo igualmente dice que el internet es de mucha ayuda para ellos ya que el internet nos brinda Información, entretenimiento, Comunicación y Negocios.. Gracias al Internet podemos buscar ciertas informaciones sobre la historia, Salud, etc También entretenimientos como: Música, Películas, Programas/Videojuegos, etc. Bueno no solo esto podemos Comunicarnos Desde Mensajes Electrónicos o instantáneos, también con alguien que queramos contactar desde su celular, sitio web, empresa, etc.

Tabla 141

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	2	13	3	12
Poco	8	53	9	36
Bastante	2	13	10	40
Mucho	3	20	3	12
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Tengo un porcentaje bastante alto en el segundo grupo que piensan que pocas veces alguien de enganche al internet y otros dice que nada en el tercer grupo un 40% opinan que el internet se enganchan bastante, el internet es bueno siempre y cuando sepamos lo que estamos haciendo lo malo que es el exceder el uso del internet para los jovenes debido a que esto puede crear problemas graves como que el adolescente empiece a aislarse de su familia amigos compañeros e incluso del colegio invento falsos testimonios como lo puede ser el decir que se siente mal con la excusa para no asistir a su colegio y poder entrar a su vida virtual en el computador y en el internet.

Tabla 142

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4
Nada	5	33	17	68
Poco	7	47	5	20
Bastante	2	13	2	8
Mucho	1	7	0	0
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta la mayoría de las respuestas piensan que muy poco el internet puede hacer que se aislen de sus amigos o la familia seguido dicen que no que ellos no se separarían de sus amigos y familiares por el internet, les dan la importancia

debida a cada cosa, en el tercer grupo la mayoría no se separarían de nadie de su familia y mucho menos de sus amigos pocos dicen que tal vez un poco, muchas veces el internet se vuelve una dicción ya que muchos se conectaba de manera compulsiva a Internet, hasta el punto de llegar a sustituir el hecho de relacionarse con otras personas en la vida real, por hacerlo mediante chats o lugares de redes sociales, también que muchas personas tenían serias dificultades a la hora de controlar el tiempo que pasaban conectados, hasta el punto de dejar de lado sus actividades habituales. Además estas personas pasaba más tiempo navegando por lugares web de contenido que no son buenos para ellos, también en juegos y de comunidades en red.

Tabla 143
P 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	5	20
Mi vida cambiaría a mejor	1	9	4	16
Mi vida cambiaría a peor	5	45	2	8
No pasaría nada	5	45	14	56
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo un 45% dicen que si no tendrían el celular dos semanas su vida cambiaría a peor y con el mismo porcentaje dicen que no pasaría nada, y unos pocos que la vida les cambiaría a mejor, será porque muchas de las veces pasan solo en celular y no tienen tiempo para otra cosa por eso a unos les cambiaría su vida y a otros les daría igual porque no pasan mucho tiempo en su móvil, en el tercer grupo dicen que no les pasaría nada ya que ellos no pasan mucho tiempo en el celular y pocos no contestan en este grupo ya son mas consientes que el celular puede también perjudicarles porque ya les falta poco tiempo para acabar sus estudios y no les conviene descuidar sus estudios por estar en el teléfono solo mensaje ando o llamando.

Tabla 144
P. 64. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
No	8	73	16	64
Si	3	27	6	24
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes encuestados casi todos dicen que sus padres no tienen problema en el uso que ellos le dan a su teléfono y pocos que si ya sea porque descuidan otras cosas por estar chateando en el móvil y en, en el grupo tres igualmente no tienen problemas y pocos si lo tiene pero mucho tiempo pasan en el celular y no les ayudan hacer nada a sus padres en el hogar.

Tabla 145
P. 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	1	20	3	38
Por el momento del día en que lo uso	1	20	0	0
Por el gasto que hago	3	60	5	63
TOTAL	5	100	8	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Los motivos que sus padres se enojan por el uso del teléfono móvil es que en el segundo grupo es por el gasto que hacen y un 20% por el momento del día que lo hacen, muchos se ponen a hablar o chatear justo a la hora de comer esto es molestia para todos los

padres ya que la hora de comer es para unos sagrada comer en familia para ellos es lo principal, en el tercer grupo un casi todos por el gasto que hacen o ya sea por el tiempo que lo usan, muchos jóvenes dejan muchas de las veces de hacer sus trabajos por esta en el celular, otros dejan hasta de comer en el recreo para poder ponerle tarjeta al móvil.

Tabla 146

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
No	9	81	16	64
Si	2	18	6	24
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Puedo ver que la mayoría de jóvenes del segundo grupo que dicen que no los premian y en el tercer grupo un alto porcentaje dicen que no los premian ni los castigan y pocos que si, la mayoría de los padres ya se ah acostumbrado a ver a sus hijos que solo pasan en el celular es por esto que ya no hacen mucho por quitarles o prohibirles, ya se dan cuenta que el celular hasta ellos les sirve de mucho ya sea hasta para saber donde se encuentra su hijo.

Tabla 147

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.	GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE
---	---

Opción	Frecuencia	%	BACHILLERATO	
			Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	6	35	16	57
Cuando estoy estudiando	7	41	6	21
Cuando estoy con la familia, comiendo, etcétera.	0	0	3	11
Cuando estoy durmiendo	2	12	1	4
No lo apago nunca	2	12	2	7
TOTAL	17	100	28	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Como observo en este cuadro en el segundo grupo la mayoría lo apagan cuando están estudiando, algunos cuando están en clases, en el tercer grupo más de la mitad cuando están en clases el resto cuando están estudiando, en todas las instituciones de la ciudad en la que yo realice las encuestas todas prohíben que los estudiantes no pueden hablar en horas clase ya que les interrumpe a los jóvenes caso contrario les retiran y les devuelven a fin de curso por eso los estudiantes casi dentro de la institución no utilizan el teléfono.

Tabla 148

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12
Nunca	2	18	1	4
Algunos días	3	27	11	44
Casi todos los días	2	18	8	32
Todos los días	4	36	2	8
TOTAL	11	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Un porcentaje bastante alto del segundo grupo dicen que todos los días se comunican más por la noche, otros algunos días, en el tercer grupo en cambio algunas veces y un pocos casi todos los días, esto se da porque la mayoría de jóvenes por las noche ya no

tienen que hacer mucho y es allí cuando aprovechan para enviar mensajes algunos se acuestan a descansar bien de noche por estar en el celular.

Tabla 149
P. 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0	4	18
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	1	5
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	9	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	10	91	17	77
TOTAL	11	100	22	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando los resultados de esta pregunta del segundo grupo jóvenes casi todos no están de acuerdo con ninguna de las frases pocos dicen conocen a personas que están enganchando al móvil, y en el tercer grupo igualmente , pero la mayoría de jóvenes lo utiliza para cosas productivas no para hacer daño a nadie en los colegios que yo realice las encuestas los jóvenes son muy educados y tranquilos.

Tabla 150
P. 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.	GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS
---	-----------------------

			APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	6	26	4	36
Con mi madre	3	13	0	0
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos/as	6	26	1	9
Con los amigos/as	8	35	6	55
TOTAL	23	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En el segundo grupo de jóvenes pocos dicen que juegan solos el mismo porcentaje opinan que lo hacen con sus hermanos, en cambio la mayoría lo hacen con sus amigos, en el tercer grupo de encuestados la mitad juegan con sus amigos, otros lo hacen solos, los adolescentes frecuentemente no saben cómo o no pueden distinguir entre lo que es bueno en los medios y lo que es dañino. Algunos se pasan horas interminables frente al televisor o enchufados a sus audífonos, alimentándose pasivamente de todo lo que ven y oyen-violencia, sexo, maldiciones, estereotipos y personajes e historias totalmente fuera de la realidad.

Tabla 151

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	10	83	9	36
Si	2	17	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes casi todos dicen que no tienen problemas sus padres en que jueguen solos algunos que si lo tienen, pero el porcentaje es muy poco, por otra parte en el grupo tres un 56% no contestan otros no tienen problema sus padres en que ellos jueguen a los videojuegos, es recomendable que los padres alienten a su hijo a ver programas de televisión sobre una gran variedad de temas-

la naturaleza, viajes, historia, ciencias, biografía y noticias, además de los programas creados sólo para entretener. Los programar noticiosos y de historia por ejemplo, pueden fomentar conversaciones sobre acontecimientos mundiales, la política nacional y local, los problemas sociales y asuntos sobre salud.

Tabla 152

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	2	100	3	60
Por el momento en el que juego	0	0	0	0
Por el tipo de juegos	0	0	2	40
TOTAL	2	100	5	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes todos responden que sus padres se enojan porque mucho tiempo pasan jugando, en el grupo tres igualmente con un 60% y un 40% por el tipo de juegos que utilizan ellos, uno como padre tiene que hablar a su hijo sobre las películas, los programas de televisión, los videojuegos, los juegos electrónicos y CDs con los padres de los amigos de su hijo, así tendrán mayor autoridad para decir que no cuando él quiera ver, escuchar o jugar algo inadecuado.

Tabla 153
P. 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	10	83	9	36
Si	2	17	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando el porcentaje del grupo dos la mayoría opinan que no los premian ni los castigan por jugar a los videojuegos muy pocos si lo hacen será tal vez porque mucho juegan, y el porcentaje del tercer grupo es de 56% que no contestan y un 36% no les dicen nada, los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos artilugios, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse un superioridad evidente de los hijos sobre los padres, y esto es del agrado de los más pequeños. Por otro, si los mayores no se involucran, los más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria

Tabla 154
P. 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	14	56
No	2	17	7	28
Si	7	58	2	8
No lo sé	3	25	2	8
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

En esta pregunta los jóvenes de segundo grupo, un 58% dicen que sus padres si conocen el contenido de estos videojuegos y un 17% no los conocen ya sea porque ellos no saben mucho de esta, por otro lado en el tercer grupo un 56% no contestan y un 28% dicen que sus padres no saben el contenido de los juegos porque no se interesan por saber de la tecnología actual, los padres deben preocuparse un poco más por ver que contenidos tienen estos juegos ya que unos tienen peligrosidad podemos encontrarla en aquellos juegos que representan figuras humanas en situaciones violentas, ya que se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo. Además, el modelo se refuerza por tratarse del protagonista de la historia. Este peligro se acrecienta si, como apunta Begoña Gros, en el videojuego la violencia además de gratuita permite un regodeo y un deleite en las acciones violentas, proporcionando un disfrute en el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal, en consecuencia muy alejada de aquella violencia primigenia que consistía en eliminar marcianitos.

Tabla 155

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia a	%	Frecuencia a	%
No contesta	0	0	15	60
Si con todos	4	33	4	16
Con algunos sí, con otros no	6	50	2	8
No me dejarían jugar con ninguno	2	17	4	16
TOTAL	12	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el segundo grupo la mitad dice que sus padres con algunos de esos juegos los dejarían jugar pero con otros no, en el tercer grupo de jóvenes

un 60% no contestan algunos dicen que los dejan jugar con todos los videojuegos, el mismo porcentaje dicen que no los dejan jugar con ninguno, a los hijos se les debe observar todos los días, así podremos detectar cambios extraños en su conducta o en sus actitudes. Estas variaciones, pueden darnos alguna pista para sospechar si alguno de nuestros retoños está empezando a tener algún problema con los videojuegos.

Tabla 156

P. 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego.	1	8	4	36
Los videos juegos pueden volverme violento.	1	8	3	27
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	25	1	9
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	58	3	27
TOTAL	12	100	11	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes niños de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta me puedo dar cuenta que más de la mitad de los jóvenes del segundo grupo no están de acuerdo con ninguna de las frases, en el tercer grupo de jóvenes la mayoría de las respuestas dicen que están enganchadas a algún juego y que conocen a personas que no paran de jugar, ya que los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a el mismo porcentaje me dicen que no están de acuerdo con ninguna de las frases, los videojuegos, como los de Von Feilitzen & Carlsson (2000) y Wartella *et al* (2000). De especial interés es la última obra citada: se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas

tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX. Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios (pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, etcétera), niños y adolescentes ante las pantallas: marco teórico y panorama de la investigación aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión.

Tabla 157

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

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8
Menos de una hora	2	13	7	28
Entre una hora y dos	7	47	6	24
Más de dos horas	4	27	6	24
No lo se	2	13	2	8
Nada	0	0	2	8
TOTAL	15	100	25	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta la mayoría ven tele entre una y dos horas diarias, si es así yo pienso que está bien porque no es mucho el tiempo que pasan en el, muy pocos dicen que ven tv menos de una hora el igual porcentaje no lo saben, en el tercer grupo de jóvenes un 28 % ven la tv menos de una hora y un 24% entre una hora y dos, el mismo porcentaje más de dos horas y muy pocos no lo saben otros nada y otros no contestan, los padres debemos enseñar a nuestros hijos, tanto a ver espacios televisivos enriquecedores, como a no ver aquellos que puedan ser inconvenientes o que puedan afectarlos en su desarrollo integral como personas. Si los padres no enseñamos a ver televisión a nuestros hijos, ¿quién lo hará por nosotros?

Tabla 158
P. 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	12	23	14	26
Dibujos animados	9	17	7	13
Deportes	7	13	5	9
Series	6	12	3	6
Concursos	5	10	6	11
Documentales	3	6	1	2
Noticias	4	8	6	11
Programas del corazón	1	2	10	19
Reality shows	5	10	2	4
TOTAL	52	100	54	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Analizando esta pregunta la mayoría de las respuestas de los jóvenes del segundo grupo prefieren ver películas, algunos dibujos animado o deportes, series, concursos mientras que en el tercer grupo les gusta igualmente ver más películas, programas del corazón debido a que la mayoría de jóvenes encuestadas son mujeres, si sus hijos quieren mirar en la tele algún programa inadecuado pero usted quiere que no lo hagan , propóngales opciones como jugar a algún juego de mesa, al escondite, al aire libre, leer, etc. Las posibilidades de divertirse sin la tele son interminables; así que apague la tele y disfrute con sus hijos de un tiempo de calidad juntos.

Tabla 159

P. 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

GRUPO 2: 10 - 14 AÑOS APLICADA AL NOVENO AGB.			GRUPO 3: 15 - 18 AÑOS APLICADO A 3RO DE BACHILLERATO	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	5	23	4	15
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	18	5	19
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	5	0	0
Me aburre la televisión	0	0	2	7
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	5	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	5	1	4
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	5	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	5	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	27	10	37
TOTAL	22	100	27	100

Autor: Jeanina Patricia Pardo Troya.

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo de jóvenes de (10-14 y de 15 -18 años de edad)

Observando esta pregunta en el segundo grupo de jóvenes la mayoría de las respuestas dicen que ven más tele de la que debería, el resto de porcentaje no están de acuerdo con ninguna de estas frases, o les gusta ver la tele acompañados de alguien, y en el tercer grupo algunos les gusta ver acompañados la tele, el mismo porcentaje eligen ver el

programa antes de encender la televisión y la mayoría no están de acuerdo con ninguna de estas frases, muchas jóvenes ven la televisión acompañados más de sus hermanos o solos y ellos ya eligen sus programa solos.

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

En el cuestionario relacionado con el ILFAM a los diez estudiantes en la primera pregunta relacionada con la:

Edad: 6 jóvenes tienen entre 13 y 15 años y 4 jóvenes tienen de 16 a 18 años-

Sexo: 8son de sexo masculino y 2 femenino.

Lugar de domicilio: Ciudad.

Tipo de institución: Todos los jóvenes estudian en instituciones fiscomisional.

Aspecto familiar: viven con su madre, padre y hermanos.

La familia ideal para ellos: Padre, madre, e hijos.

Valor con la relación familiar: Todos dicen que es Muy Buena.

Empleo del tiempo libre con la familia: Siempre se mantienen unidos entre todos los miembros realizando diferentes actividades.

Que afecta a la familia: Casi nunca les afecta nada de los problemas porque estos diez jóvenes su familia es unida, lo que de repente les afecta es la inseguridad, que tienen ellos al perder a sus padres.

Que valores consideran más importante: Para ellos es importante todos los valores que estén relacionados con la unión familiar, todos son importantes para la vida de cada persona.

Opinión sobre el aborto: En ningún caso se debe realizar esto, porque es una vida y hay que saber respetarla y valorarla.

Que orientación quisieran recibir: Relación padre e hijos y dificultades en la adolescencia ya que todos son jóvenes.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

6.1.1. Redes sociales y pantallas:

La tecnología es motor importante del desarrollo sociocultural, pero en ese avance debe de particularizarse el papel que juega la juventud dentro del contexto social preponderante. La relación entre tecnología sociedad y cultura no es lineal ni obedece a tendencias ya previstas, por el contrario es multimodal y puede no ser lo suficientemente predictiva como se desearía. Las TIC's hoy en día esta están avanzado a pasos gigantes ya sea personas en grandes y chicas ya que nadie quiere estar desinformado.

La gran mayoría de los jóvenes encuestados consideran que la tecnología ya es parte de su vida cotidiana y por tanto su impacto es notorio, pero también se reconoce que la tecnología transita por un proceso de socialización y aculturación que permite al usuario impregnar o particularizar su uso y consumo con aspectos muy característicos de su cultura, gustos o preferencias.

6.1.2 Redes sociales y mediación familiar.

El uso de las TICs es de gran importancia en el área personal, familia y social, porque permite que el docente y el alumno tengan una visión más amplia de la naturaleza humana desde su aspecto psicológico, social, espiritual y filosófico. Otra consideración es que nos va a permitir estar más actualizados en cuanto a información de los diversos temas que se van a tratar en el área, porque tanto el docente y el alumno tienen la oportunidad de encontrar motivaciones para su desempeño profesional y sus estudios.

La sociedad demanda sistemas educativos más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que puedan incorporarse los ciudadanos a lo largo de la vida, y para responder a estos desafíos las instituciones educativas deberían promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC. Los padres deben poner énfasis para que sus hijos utilicen la tecnología, por tanto, debe haber un cambio en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías.

6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar.

Las TIC también cambian la posición del alumno que debe enfrentarse, de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas. De la misma forma que los profesores, los alumnos deben adaptarse a una nueva forma de entender la enseñanza y el aprendizaje. El alumno, desde una posición más crítica y autónoma, ya sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia, en conocimiento. La capacidad del profesor va a ser determinante a la hora de enseñar a los alumnos a aprovechar las ventajas de las nuevas herramientas. Sin embargo, y aunque las investigaciones sobre los efectos de las TIC en el aprendizaje no son homogéneas, se han comprobado algunas ventajas que, aunque de forma desigual, pueden favorecer el aprendizaje.

Permite que la comunicación entre los miembros de la red pueda realizarse en cualquier momento y desde cualquier lugar. La utilización de los foros de debate, la mensajería instantánea, como es el Messenger, el correo electrónico o la videoconferencia son instrumentos para establecer una comunicación fluida e intercambio de informaciones u opiniones entre todos los miembros del grupo. Los debates en foros son un magnífico recurso para construir conocimiento de forma pública y colectiva. Permite compartir e intercambiar materiales y recursos elaborados individualmente. El trabajo generado por un

profesor individual como puede ser la elaboración de proyectos, unidades didácticas, fichas, actividades para el aprendizaje del alumnado, presentaciones multimedia, videoclips, webquests, fotografías, etc. pueden ser depositados fácilmente en el sitioweb o espacio virtual del grupo y cualquier otro docente puede descargarlo y utilizarlo para su propia clase. De este modo, la red se convierte en una biblioteca o repositorio colectivo de materiales educativos disponibles para los miembros de la comunidad docente.

6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Los chicos arriesgan más que las chicas al usar las redes sociales, arrojan los resultados más elevados en todas las conductas que suponen aventurarse a veces en exceso, y disfrutan más haciendo amigos desconocidos, relacionándose con ellos y, lo más preocupante, dando información sobre sí mismo a través de sus perfiles. Los usuarios (destaca el estudio en sus conclusiones) habitan un escenario que presenta oportunidades y peligros a partes iguales y asumen algunos riesgos, en parte debido también a que son adolescentes. En cualquier caso, la edad actúa como elemento moderador de las actitudes y los comportamientos más radicales. Se ha estudiado también cómo influye en el rendimiento escolar el uso abusivo de las redes sociales, como es en el descuido de sus estudios por estar en el chat.

Los menores más entusiastas con las redes sociales viven en hogares bien equipados tecnológicamente, muestran una mayor tendencia a visitar y compartir contenidos a través de la red y presentan una mayor faceta creadora en ella, bien sea compartiendo fotos o vídeos; bien, en un nivel más elevado, teniendo una web o un blog propio. El 80% de los usuarios de redes sociales menores de edad consideran que internet “es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”, y superan en un 20% a los no usuarios en cuanto a posesión de teléfono móvil propio.

6.2. RECOMENDACIONES.

6.2.1 Redes sociales y pantallas:

En las redes sociales son demasiado abundantes los datos que unas personas aportan sobre las demás y es, por desgracia y en especial en la adolescencia, muy común que lo hagan de manera inconsciente, negligente, compulsiva o incluso temeraria. Frente a esto se ha de mantener una actitud proactiva en defensa de la privacidad y ello supone tres acciones: informar a los demás sobre nuestro criterio al respecto, supervisar lo que se publica de nosotros, ejercer, si es preciso, nuestro derecho a eliminarlos.

Los contactos, a quienes las redes sociales llaman “amigos”, son un factor clave en relación a la propia privacidad. Sin embargo, es sabido que los adolescentes pueden sumar con facilidad varios cientos de amigos que tendrán criterios al respecto desconocido. Al margen de su actitud, más o menos considerada, es importante conocer las condiciones en las que usan las redes sociales. Estas condiciones hacen referencia a sus conocimientos y competencias y, en relación con éstas, a sus configuraciones de privacidad. Así, un contacto que pudiera ser considerado y respetuoso puede afectar de manera involuntaria nuestra privacidad con una acción inadecuada, por esta razón debemos tener mucho cuidado a quien agregamos como amigo a las redes sociales.

6.2.2 Redes sociales y mediación familiar.

TIC y asumirlas como una herramienta que le favorece en su trabajo. Los avances tecnológicos al incorporarse al aula traen más beneficios y de eso hay que convencer al cuerpo docente.

Otra recomendación sería impulsar la formación específica de los padres en prácticas innovadoras que utilicen las TIC desde un punto de vista pedagógico.

También conviene desarrollar cursos que contengan contenidos sobre la educación con TIC de las personas con discapacidad. Estos cursos deberían incluir los criterios de accesibilidad y de Diseño para Todos.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.

Es recomendable la realización de trabajos colaborativos o la participación en proyectos conjuntos parecen las vías clave para avanzar en el camino de la educación con TIC. Se deben de promover este tipo de proyectos en los que participan grupos de profesores, de alumnos o incluso, de centros a través de la Red.

Es importante el uso de las redes sociales en las escuelas, sin embargo en varias ocasiones hemos sido testigos de la inestabilidad social que ocasionan dichas redes sociales de internet manipuladas por personas anónimas irresponsables, que buscan hacer el daño a las personas.

6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Es aconsejable informar a los estudiantes que el reglamento de uso de las salas de informática, de la red escolar y del acceso a Internet, prohíbe expresamente navegar por páginas con contenido inapropiado para menores; explique que no atender esta norma acarreará sanciones. Si no existe reglamento en la Institución Educativa, es de la mayor urgencia establecer uno y divulgarlo.

Es importante Diseñar y realizar un taller para padres en el que se informe a estos los riesgos que corren sus hijos cuando, sin control alguno, navegan en Internet o se comunican con otras personas, es importante hacerles reflexionar a los niños y jóvenes , antes de subir una fotografía a un sitio social, si la foto se presta para que otra persona la descargue y me haga daño a mí o a otras personas, deben aceptar solicitudes de amistad en redes sociales que provengan únicamente de personas conocidas, no utilizar, en las redes sociales en las que participo, identidades falsas para suplantar personas, nunca descargar, instalar o copiar nada de Internet sin el permiso previo de padres o docentes.

7.BIBLIOGRAFÍA.

BIBLIOGRAFÍA.

ADELL JORDI SALES A. (1999)."El profesor on-line": elementos para la definición de un nuevo rol docente". Actas de EDUTECH99." Sevilla: Universidad de Sevilla.

ALONSO CATALINA (edit.) (1997). La informática desde la perspectiva de los educadores.

CANGA LAREUI JESÚS. La Prensa y las Nuevas Tecnologías. Manual de la Redacción Electrónica. Ediciones Deusto S.A. Madrid, España. 1988.

MUSTELIER LOURDES IBARRA, Facultad de Psicología Universidad de La Habana

FERRÁNDEZ ADALBERTO (1996)."El formador en el espacio educativo de las redes". Educar, 20, 43-67"

HIMMELWEIT & OPPENHEIM (1958) Evaluación continuada y apoyo al aprendizaje. Una experiencia de innovación educativa con el apoyo de las TIC en educación superior". Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. Vol. 5, nº 13, págs. 783-804.

[HTTP://INTERNETAULA.NING.COM](http://INTERNETAULA.NING.COM): Red social creada en España con más de 1000 docentes inscritos en la misma. Es una de las comunidades educativas en español con mayor actividad social.

[HTTP://WWW.AULABLOG.COM/](http://WWW.AULABLOG.COM/) . AulaBlog es un proyecto impulsado por un grupo de profesores/as interesados en promover el uso de las TIC en la educación, especialmente mediante los diarios o blogs.

TOLSÁ CABALLER JORGE. 1Capítulo elaborado por Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra. Pág. 4,35

PAZOS M PÉREZ; GARCÍAS A. y SALINAS J. (2001): Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. Comunicación. Edutec'01. V Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible. 17-19 de septiembre, Murcia.

PERE MARQUÈS GRAELLS, 2000 (última revisión: 27/08/08)

Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB

los formadores ante la Sociedad de la Información - funciones de los docentes - competencias necesarias en TIC - formación - el buen docente - ficha de seguimiento de competencias TIC.

FERGUSSON ROBERT, Barcelona, 2007. Gedisa editorial. Los Medios bajo sospecha. Ideología y Poder en los Medios de Comunicación.

BALARDINI SERGIO (Material Internet segura), Chicos.net De Generaciones y Tecnologíaas

VALDIVIESO GUERRERO TANIA SALOMÉ: tsvaldivieso@utpl.edu.ec Centro de Educación y Psicología. Universidad Técnica Particular de Loja.

DÍAZ GONZÁLEZ WILLIAM CAMILO: TIC (INFORMACION Y COMUNICACION) una página sobre las tecnologías de la información y la comunicación.

www. Generaciones interactivas.com.- © 2011 Foro Generaciones Interactivas. Todos los derechos reservados info@generacionesinteractivas.com

www. Ecuador en cifras. com.- Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC derechos reservados © 2011 | instituto nacional de estadística y censos dirección: Juan Larrea n15-36 y José Riofrío 1800 08-08-08 / 254 4326 / 252 9858 / inec@inec.gob.ec

ZORRILLA HERNANDO. La Gerencia del Conocimiento y la Gestión Tecnológica. Programa de Gestión Tecnológica, Universidad de Los Andes. Diciembre. 1997

8.ANEXOS

Carta de ingreso a Instituciones educativas



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARIA ELVA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Elva Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



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

CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas

5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Sí
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
 2. Sí
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
 2. CD interactivo
 3. Enciclopedias digitales
 4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
 2. Matemáticas
 3. Lengua y Literatura
 4. Historia/ Geografía
 5. Idiomas
 6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
 7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
 2. Sí, algunos (menos de la mitad)
 3. Sí, casi todos (más de la mitad)
 4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

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

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Sólo
2. Con amigos

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales

7. Juegos

8. Música

9. Humor

10. Concursos

11. Adultos

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

1. Con chat

2. Con Messenger

3. Con las dos anteriores

4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

1. Siempre me muestro como soy

2. A veces finjo ser otra persona

3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca

2. A veces

3. Siempre

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

1. Con mis amigos

2. Con mi familia

3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno

2. Tengo, pero no los conozco

3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)

2. Si

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

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)

2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)

3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)

4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)

5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)

6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)

7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)

8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos

2. Jugar en red te permite hacer amigos

3. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 41)

2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook

2. Orkut

3. Hi5

4. Tuenti

5. MySpace

6. WindowsLiveSpace

7. LinkedIn

8. Sonico

9. Otras redes sociales

41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)

2. Si

42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes

2. Software e informática

3. Programación de televisión

4. Noticias

5. Educativos

6. Culturales

7. Juegos

8. Música

9. Humor

10. Concursos

11. Adultos

12. Historia personal

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)

1. Expresar mi opinión

2. Compartir información con conocidos

3. Darme a conocer y hacer amigos

4. Escribir sobre lo que me gusta

5. Me sirve de desahogo

6. Ser útil para otros interesados en el tema

7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar

2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet

3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet

4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me 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

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

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

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

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

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

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

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

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)

2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Sí

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
 1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la Xbox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario 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
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)

2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
 1. Sí, tengo alguno
 2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet

2. Los grabo de un amigo
 3. Los compro en una tienda o en la calle
- 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego solo
 2. Con mi madre
 3. Con mi padre
 4. Con mis hermanos/as
 5. Con los amigos/as
- 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**
1. No (pasa a la pregunta 95)
 2. Sí
- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
1. Por el tiempo que paso jugando
 2. Por el momento en el que juego
 3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
 2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
 2. Si
 3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
 2. Con algunos sí, con otros no
 3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte
 5. Lectura
 6. Televisión
 7. Hablar por teléfono
 8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres 3

101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

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

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

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

104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono

5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet

2. Teléfono móvil

3. No lo se

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

1. Internet

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Video juegos

2. Televisión

3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil

2. 2. Televisión

3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Mp3/ Mp4/ iPod

3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Wii

2. PlayStation 3

3. No lo se

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

1. PSP

2. Nintendo DS

3. No lo se.

CUESTIONARIO DEL ILFAM.

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

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s_____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique: _____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala.

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					
5. Labores del hogar					
6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Responsabilidad					
2. Honestidad					
3. Respeto					
4. Comunicación					
5. Solidaridad					
6. Amor					
7. Fidelidad					
8. Amistad					
9. Autoestima					
10. Alegría					
11. Paciencia					
12. Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
 - 1.1 _____
 - 1.2 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

