



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TEMA: GENERACIÓN INTERACTIVAS DEL ECUADOR

**GENERACIONES INTERACTIVAS DEL ECUADOR
ESTUDIO REALIZADO EN NIÑOS Y JOVENES FRENTE A LAS PANTALLAS
EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LAS CIUDADELAS "TIOPAMBA",
"CHIMBORAZO" Y "YUCANCHI HUASI" DEL CANTON CAÑAR PROVINCIA DE
AZOGUES DEL AÑO 2011.**

**TRABAJO DE FIN DE
CARRERA PREVIO A LA
OBTENCION DE TITULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

AUTOR:

PRUNA ALBAN WILSON EDUARDO.

MENCIÓN:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

MGS. MARÍA ELVIRA AGUIRRE BURNEO.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

MSG. MARITA HERNÁNDEZ CUEVA.

CENTRO UNIVERSITARIO:

CAÑAR.

2011-2012

II



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

CERTIFICACIÓN:

MSG. MARÍTA HERNÁNDEZ CUEVA, TUTORA DEL INFORME DE FIN DE CARRERA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA.

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.

Loja, diciembre del 2011.

(f) _____

MGS.MARITA HERNÁNDEZ CUEVA.

TUTORA DE LA TESIS



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS:

Yo, Wilson Eduardo Pruna Albán, declaro ser autor del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(F) _____
C.I. 050233913-8

(F) _____
C.I.

IV



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

AUTORÍA:

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

(f) _____

Nombre:

Pruna Albán Wilson

C.I. 050233913-8



DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado con infinito amor a mi esposa, a mi adorada hija y a mi querida familia, quienes han sido la fuente de inspiración y sacrificio, para impulsarme a ponerle ganas y empeño por terminar una carrera más en mi vida profesional, ya con el apoyo incondicionalmente que me supieron colaborar moral y económicamente pude culminar esta grandiosa carrera educativa que me orgullece por formar parte de las filas del magisterio Ecuatoriano como un elemento útil de poder orientar y brindar mis servicios a quienes lo necesiten para alcanzar una educación significativa y por ende una sociedad digna y progresista.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA *La universidad católica de*

AGRADECIMIENTO.

Es un honor y un orgullo para mí agradecer profundamente a mi Dios por darme la fortaleza, perseverancia, sabiduría, amor y salud que requería en la realización de cada una de las actividades del convivir social y humano, además un agradecimiento muy especial a mi apreciada familia y amigos por brindarme apoyo, amor y confianza en la realización de mis labores en cumplimiento con mi responsabilidad.

A la Universidad Técnica Particular de Loja, al Área de Ciencias de Educación, que me abrió sus puertas para permitirme formar como educador y medidor de los conocimientos y poder servir a la sociedad en el campo educativo.

A todos los coordinadores de los diferentes centros en los que me matricule para continuar con mis estudios, quienes de una u otra forma me supieron mantener comunicado con la Universidad para cumplir a cabalidad con las tareas que me permitieron terminar esta digna Carrera de Educación Básica.

A las autoridades, docentes y estudiantes de las diferentes Instituciones Educativas, las cuales me brindaron la colaboración desinteresadamente para poder obtener la información necesaria en el cumplimiento del trabajo arduo pero fructífero.

Un agradecimiento muy sincero y leal a la MGS. Marita Hernández Cueva, por su apoyo profesional, honesto y desinteresado en la orientación por parte de su digna persona, mediante sus capacidades cognitivas que me supieron guiar para alcanzar la culminación del presente trabajo investigativo de manera eficaz.

VII

INDICE DE CONTENIDOS.

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Índice.....	vii
1. Resumen.....	1-2
2. Introducción.....	3-5
Objetivos.....	5-6
3. MARCO TEÓRICO.	
3.1. Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	6-10
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	10-13
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	14-15
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	16-21
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	21-23
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC,s.....	23-26
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC,s.....	26-27
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC,s.....	27-28

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	28-30
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	30-31
3.3.3. Alfabetización en las TIC,s (iniciativa sobre media literacy).....	31-32

4. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación	33
4.2. Participantes de la investigación.....	33
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	34
4.3.1. Técnicas o métodos.....	34
4.3.2. Instrumentos.....	34

4.4. RECURSOS

4.4.1. Humanos.....	35
4.4.2. Institucionales.....	35
4.4.3. Materiales.....	35
4.4.4. Económicos.....	35
4.5. Procedimiento.....	35-37

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

5.1. Caracterización socio demográfica.....	37-76
5.2. Redes sociales y pantallas.....	76-108
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	108-128
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	129-148
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	149-165
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	166

6. CONCLUSIONES	166-170
7. RECOMENDACIONES	170-173
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	174-175
9. ANEXOS	176

1. RESUMEN:

En base a la investigación realizada por mi persona puedo sintetizar los más relevante que me ha llamado la atención en donde niños y adolescentes frente a las pantallas como protagonistas y consumidores de las diferentes pantallas en donde los docentes y padres de familia son las claves para la orientación y concientización de los menores ante las tecnologías en donde nos permite encontrar información, herramientas, propuestas de actualización y espacios para el intercambio y la difusión de experiencias educativas, sociales, culturales y espirituales, cuyo principal objetivo es conocer mejor la relación del público infantil y juvenil con todo aquello que permite hablar de consumo en especial con las pantallas (Internet, TV, Videojuegos, Celulares, considerando en si como el escenario en el que actúa a los niños y jóvenes de 6 y 18 años en los centros educativos de nuestro país, alcanzando una perspectiva innovadora en el conocimiento del juvenil adolescente para fortalecer un valioso conocimiento productivo de nuestros niños, jóvenes y adolescentes, como consumidores del sistema de las pantallas como medios de comunicación demostrando sus habilidades, destrezas y en si sus capacidades cognitivas frente a estas importantes tecnologías en cuanto al manejo para poder gozar de los beneficios que ofrecen las mismas, desarrollando sus actitudes y aptitudes cualitativas y cuantitativas, que permitan comprender las actuaciones de este grupo de edad frente a los medios y sus aparatos electrónicos, y establecer un verdadero diálogo con ellos.

El presente informe se incluye dentro de los objetivos citados y es fruto de la participación de los estudiantes de los diferentes centros educativos a través de los diferentes instrumentos aplicados para el desarrollo y el cumplimiento la investigación realizada. Como se puede apreciar se ha destacado los resultados más relevantes y agruparlos por su similitud en las diferentes opciones para determinar el grado de la interrelación y conocimiento de los menores frente las pantallas

Desde este punto, las pantallas ha venido revolucionado hasta alcanzar un escenario eficaz de la intercomunicación y ha logrado convertirlo a los niños y jóvenes en protagonistas del cambio, que han adoptado sin problemas el ritmo dinámico de las

tecnologías de la información y de la comunicación. Este público, que constituye la primera Generación Interactiva, es capaz de comunicarse, estudiar y divertirse a través de una pantalla, bien sea la televisión, el ordenador, el móvil, los videojuegos o Internet, sus modos de comunicación han cambiado al igual que su concepto de entretenimiento, sin embargo, el uso intensivo que hacen de las tecnologías plantea muchas incógnitas sobre cómo esto influirá en sus relaciones sociales, familiares, en su capacidad de percepción, de expresión, en su configuración de la realidad. En definitiva, en qué medida las tecnologías contribuyen a la formación de una personalidad equilibrada. No cabe duda de que hemos entrado en un nuevo estado de comunicación. Hemos dejado atrás a la generación televisiva para convertirnos en usuarios de la Red y de los nuevos modos de comunicación instantánea, para ser usuarios de telefonía sin cables y de la nueva televisión digital; pero sobre todo, las nuevas tecnologías a logrado transformar a los niños y jóvenes en la nueva y actual generación rodeadas de las diferentes pantallas como recursos de trabajo y de servicio, lo que para nosotros es una revolución, para estos chicos y chicas no es más que la rutina diaria, igual que sucedió con la aparición de la televisión, Internet ha conseguido que los niños puedan ser los expertos del hogar al menos en ciertos aspectos. Son los primeros que se adaptan a los cambios, los que más fácilmente adoptan nuevas tecnologías, los proscriptores perfectos de la digitalización, en definitiva son el enlace perfecto entre pantallas y familia caracterizándoles y comprendiendo que estos niños y jóvenes por el consumo de las diferentes pantallas se les denominan como la generación interactiva.

2. INTRODUCCIÓN.

Que los niños son el futuro de la sociedad es una exaltación ya generalizada. Sin embargo cuando hablamos de la Sociedad de la Información, los niños, los menores, no sólo son el futuro, sino el presente y el momento en que vivimos.

La especial afinidad que se establece entre este grupo de edad y las tecnologías de la información y de la comunicación TIC, guarda relación con la juventud que ambas comparten. Pero las pantallas que configuran el universo TIC ,móvil, Internet, videojuegos, televisión consiguen atraer la motivación de los más pequeños por muchos otros motivos considerados como medios para el entretenimiento, comunicación, e información, lo que constituye como una iniciativa para impulsar su uso entre un público deseoso de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio, además son herramientas especialmente hábiles para la socialización, una de las necesidades básicas de estos menores sobre todo a partir de la adolescencia existe una gran curiosidad y motivación por los celulares, Internet, los juegos en red, son vías para mantener y desarrollar el contacto con las diferentes pantallas, en diferentes etapas de la vida.

Por otro lado, la interactividad de estas pantallas presenta, de antemano, un escenario donde los mensajes no son lineales sino que pueden ser contestados, e incluso facilita ser iniciador de los flujos comunicativos dada su edad, donde lo común es el rechazo de discursos únicos y sin posibilidad de respuesta, es fácil entender ¿por qué ?se sienten atraídos por estas tecnologías. Y podría añadirse también el carácter personal de muchas de estas pantallas, lo que permite que se conviertan en vías de expresión individual, algo especialmente relevante cuando se trata de menores que buscan su propia identidad.

Por supuesto no se pueden obviar las razones contextuales, ajenas a la propia relación menores-tecnología, padres y madres especialmente preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen esfuerzos económicos notables para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados; la vida contemporánea que origina que muchas veces las familias requieran de estos nuevos medios para comunicarse en grandes ciudades o en vidas con horarios dispersos; las administraciones públicas, especialmente de índole educativa, tampoco quieren que sus alumnos estén alejados de las TIC cuyo objetivo es buscar la motivación, el interés por parte de los más

pequeños porque son ellos los que utilizan estos medios para el entretenimiento, comunicación y satisfacción de sus inquietudes convirtiéndose así en herramientas hábiles para la socialización, para la iniciación de los flujos de comunicación y se convierten en vías de expresión individual, dentro o fuera de las aulas y de los centros educativos; y por supuesto, tampoco la presión del mercado y de la sociedad puede obviarse, sobre todo cuando la opinión pública establece que al no formar parte de la Sociedad de la Información equivale a quedar fuera del juego hoy y sobre todo en el futuro próximo.

La familia es un lugar de aprendizaje tan importante como el aula, más aún si los medios de comunicación y sus pantallas protagonizan su consumo en la esfera del hogar. En su mediación, padres y madres adquieren un rol de gran importancia en el acompañamiento de las necesidades y disfrute de los más jóvenes, pero también en el establecimiento de límites con las nuevas tecnologías en estos ambientes domésticos. Atravesamos una nueva revolución digital que a su vez lleva consigo nuevas emociones y descubrimientos, pero también nuevas carencias y nuevas oportunidades.

La educación para la salud es también de sumo interés para crear entornos saludables ante diferentes pantallas de televisión, ordenador, móviles y consolas de videojuegos, estableciendo sentido común y criterios en la formación para abordar cuestiones como las adicciones o los aislamientos, donde la sociabilidad real y virtual o la gestión del tiempo no estén en riesgo, donde las pantallas sean herramientas para un mundo lleno de ventajas.

Así entre todos ayudaremos y uniremos nuestro ideales para luchar por una sola causa en donde la educación sea el pilar del desarrollo dentro y fuera del aula, para que nuestros niños, adolescentes y jóvenes sean personas sanas y críticas, participativas y creativas, en sus mundos vitales y en nuestra sociedad, justificando las formas en las que los padres intervienen, si les preocupa o no el consumo que hacen sus hijos, si participan con ellos en los diferentes visionados, juegos y usos, si existen pautas de orientación y consumo, si les advierten de los perjuicios que hay detrás de las pantallas y potencian los beneficios, si conocen los consumos y usos audiovisuales que sus hijos tienen y disfrutan, cuáles son sus gustos y preferencias

Ya que de acuerdo al estudio realizado en la infancia, esta interacción niños-familia, es más sencilla en su planificación (distribución de tiempos para ver la televisión, jugar a la videoconsola, utilizar Internet, y más sencilla en sus mediaciones, conversar con los hijos sobre los programas, usos y consumos de pantallas que arrastran el interés de los vástagos y son motivo para el diálogo, la discriminación y el análisis

Es en la adolescencia cuando el control y seguimiento de los gustos y preferencias de sus hijos, así como el tiempo que se dedican a cada pantalla son más complejos y difíciles, la migración que se produce de la pantalla doméstica (televisión), a la pantalla global internet, complica el seguimiento de los gustos, gratificaciones y consumos del adolescente. Estos otorgan una especial importancia a su grupo de (amigos o compañeros), dejarse llevar por lo que éstos proponen resulta muy tentador y alentador, usos y visionados prohibidos en la propia casa se convierten en objeto del deseo, consumo e interacción en las conversaciones y comentarios, dentro de las casas de los amigos o lugares públicos como los ciber.

El contexto de la mediaciones se produce en un conjunto de recepciones mediáticas, de complejo proceso, en el que no sólo intervienen los engranajes sociales y mecanismos cognitivos y emocionales del niño o joven receptor, sino también un proceso de “distanciamiento”, que estos sujetos receptores aceptan o rechazan, soportan o negocian, y al mismo tiempo definen. Como indica Erizadle, “el distanciamiento es una categoría construida sobre la base de datos cualitativos y compuesta con varias dimensiones; las dimensiones marcan el modo en que los receptores –niños, jóvenes, adultos- establecen relaciones de más o menos implicación (emocional, cognoscitiva, social), con todos los medios en general y con cada uno en particular.

OBJETIVOS.

1. 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.

2. 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 por parte de la población estudiantil.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

ÁMBITO ESCOLAR.

Las características socio demográficas del ámbito escolar permiten comprender y concientizar la estructura y funcionalidad en el ámbito educativo en nuestro país considerado un elemento fundamental del mismo, para lograr alcanzar funciones esenciales para un diseño adecuado de programas de intervención dirigidos al perfeccionamiento y mejora de las condiciones de los Centros Educativos para el beneficio del educando, basándose en criterios objetivos y reales.

El perfeccionamiento y mejora del entorno escolar exige modificar las condiciones de aquellos elementos institucionales, cambios que pueden afectar o mejorar a la organización, en general, al sistema de comunicación, a los procedimientos de control, al sistema de relaciones establecido entre el personal del Centro profesores, directivos, alumnos.

Como podemos ver en el ámbito escolar en la actualidad dentro de las instituciones modernas en nuestro país el niño y adolescente es la base en el campo de la educación sin discriminaciones por sus condiciones socioculturales y biológicas que posee los educandos en un centro educativo no debe existir diferencias entre los alumnos y maestros debemos saber respetar las diferentes cualidades que caracterizan como personas a un mas como estudiantes que son considerados como personas inteligentes creadores innovadores para

lograr la universalización dentro del ámbito educativo del que resulta importante una relación directa entre maestro y padres, una alianza entre escuela y familia, ya que la configuración moderna de la escolaridad implica un modo especial de producción y distribución de saberes porque todas las instituciones manejan un mismo currículo y normativas, donde el maestro en la actualidad emplea en las aulas varios métodos de enseñanza para alcanzar el aprendizaje significativo, de todos los educandos, en donde el Ministerio de Educación y Cultura, reconoce que el docente ya no es el padre del alumno sino un mediador del conocimiento permitiéndole que el estudiante sea el constructor de su conocimiento convirtiéndolo las aulas en un verdadero laboratorio, de investigación, facilitando la experimentación y descubrimiento del porqué de la existencia de las cosas en el mundo.

En el siglo XXI los niños y adolescentes aprovechan a lo máximo de las nuevas tecnologías y medios de comunicación, sin importancia de la condición económica social cultural y espiritual esta ideología debemos tener en nuestras mentes todos los que hacemos educación solo así el proceso de enseñanza aprendizaje llegaría a ser algo fructífero para nuestros estudiantes

En este sentido estoy de acuerdo con Fabián Maroto, quién afirma que todos debemos aportar con un granito de arena sin dar importancia a las actitudes individuales que posee toda persona, aportar es también un proceso de aprendizaje y no sólo un mecanismo al servicio de la misión, lo que se intenta conseguir con la participación, aportación unión de todos en los centros educativos es para mejorar y alcanzar resultados eficaces pero esto normalmente no se da en los centros educativos porque no existe una concientización de que todos los que hacemos educación somos de diferentes ámbitos sociales, culturales y biológicos, lo que nos hace identificar autónomos de nuestra propia cultura, trabajando en equipo luchando por una misma causa.

Como dice el autor Fabián Maroto del cambio educativo, no solo depende de los centros educativos, sino que debe ser la trilogía de la educación (profesores, alumnos y comunidad) son los únicos protagonistas del cambio profundo de la armonía del proceso de

enseñanza-aprendizaje y que las reformas o leyes educativas no se queden en la teoría, sino que pueden llevarse a la práctica.

Tenemos que tener en cuenta que un centro no está aislado sino que se ve influenciado por el entorno en el que se inscribe, por lo tanto el sistema de un centro está influenciado por la cultura de la sociedad.

El apoyo por parte del Director que, aunque está claramente orientado a la tarea como líder debe predicar con el ejemplo ante los compañeros profesores como personas educadoras, estas dimensiones dan lugar a un buen ámbito escolar organizativo caracterizado por un alto nivel de interés, integración y cooperación del profesorado y de todos los miembros de la comunidad educativa ya que la despreocupación, la obstrucción, la desmotivación en el rendimiento son altos niveles que desmoralizan a la calidad educativa, mientras que el empuje, la moral y la consideración permiten el desarrollo eficaz de las actividades educativas

El dominio del sistema de mantenimiento del orden, organización o grado de importancia que se atribuye al comportamiento en el entorno escolar, claridad de las normas en el establecimiento y cumplimiento de un conjunto de reglas en que los estudiantes conozcan las consecuencias que se derivan en el caso de no seguirlas.

Desde mi punto de vista ideológico en cuanto al ámbito escolar se comprende que todos los que hacemos educación y estamos inmersos dentro del sistema educativo debemos tener en nuestra conciencia un alto grado de maduración un pensamiento altamente maduro para poder cambiar nuestra actitud y aptitud frente a nuestros educandos en vista de que existe varios docentes con diferente tipo de mentalidad frente a los estudiantes por las condiciones económicas, sociales, culturales y espirituales, nosotros como docentes debemos saber tratar a todos por igualdad sin discriminación por sus características, o su etapa evolutiva, de esta manera permitiríamos que todos seamos parte integral de un cambio del sistema educativo, que son las razones que dan sentido y eficacia a lo que ocurre o deja de ocurrir en la organización y caracterización socio demográfica escolar.

ÀMBITO FAMILIAR:

Según las características socio demográficas de la familia los progenitores son una acción clave en el seguimiento de sus hijos en el sano conocimiento de sus gustos, intereses y motivaciones por parte de los padres será un motor en la guía hacia la construcción y formación integral de sus hijos fomentando la autonomía, el criterio propio frente a realidad del mundo en que vivimos

Las nuevas estructuras sociales, sus modelos económicos, de producción y consumo, afectan a la manera en la que los padres se integran en el uso y consumo que sus hijos hacen de las pantallas. La disponibilidad de tiempo es uno de los momentos más sobresalientes, esto unido a la falta de recursos por parte de los padres para manejar estrategias y procedimientos de intervención y negociación debido a sus escasas habilidades de conocimiento o preparación, es un obstáculo para que su mediación sea constructiva, derivando en normativas erróneas, enfrentamientos innecesarios, u omisiones

Durkheim manifiesta que debemos apoyar al desarrollo de los hábitos, en el derecho, en las costumbres, y no en los relatos y descripciones literarias. Se trata de aproximarse a lo normativo, cuya sanción es la fuerza dominadora y cuyo incumplimiento es merecedor de sanciones.

Otro aspecto esencial del pensamiento de Durkheim es la consideración de la familia como un objeto susceptible de generalizaciones científicas, que es lugar de un orden, aunque heterogéneo. Hay que evitar el exceso de simplismo o la renuncia a cualquier intento de sistematización.

Durkheim está impregnado de evolucionismo y se dirige a las formas antiguas de la familia, puesto que para él la familia contemporánea resumía en su seno los rasgos de la evolución histórica de toda institución. Los tipos de familias no están jerarquizados, la familia de hoy no es ni más ni menos perfecta que la de antes es distinta porque las circunstancias son distintas debido a un importante crecimiento de los hogares modificado profundamente el ciclo vital predecible para quienes ahora nacen dentro de un núcleo familiar

Según Inés Alberdi, en Ecuador, la tasa de divorcios por 10.000 habitantes es baja en comparación a otros países si analizamos la relación matrimonios y divorcios, hay 10% de

divorcios por cada 100 matrimonios, dando así un porcentaje del 81% al 82%. Si observamos las separaciones, es un porcentaje muy alto lo que influye directamente en el normal desarrollo de los niños y jóvenes, todas estas falencias perjudica al rendimiento escolar en niños y adolescentes de nuestro país obstaculizando el normal desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación integral del educando. Como aporte personal en base a lo investigado podemos decir que el ámbito familiar es el núcleo familiar que viene a ser uno de los factores primordiales que debe prevalecer en unión para que sus hijos se desarrollen sus etapas evolutivas cronológicamente y eficazmente a un nivel normal que les permitan adaptarse al medio ambiente en que vive sin barreras de poder desarrollarse como personas en primer lugar y en segundo lugar que se encuentren motivados por seguir adelante juntos luchando por una misma causa hasta llegar a una formación integral de todos quienes forman o hacen una familia.

3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO.- Desde un enfoque directo del entorno educativo, podemos decir que somos un país donde la educación es un derecho de la persona y en sí mismo, es un servicio público con función social.

Se perciben falencias en el entorno educativo, puesto que se encuentran profesionales sin ningún conocimiento académico en las instituciones educativas, las relaciones niños/objetos y niños/adultos están condicionadas por el modelo de la escuela en el cual se producen esos contactos, los mismo que deben ser desarrollados dentro del marco afectivo, social y cognitivo de los más pequeños. Y ese entorno debe estar diseñado básicamente en torno a las necesidades infantiles y adolescentes ya que los educandos se sitúan de manera espontánea en una continua relación con los materiales de su entorno. A través de esas relaciones se desarrollan y aprenden a dar respuesta a sus propias necesidades, de movimientos, de expresiones, de juegos, de investigación, de socialización y de autonomía.

La adecuación en el ambiente físico escolar debe ser la clave que fomente y permita la comunicación entre los educandos y el trabajo en grupo desde diferentes puntos parámetros lúdicos. Estas exigencias infantiles reclaman nuevos espacios de aprendizaje distintos de

los tradicionales que motiven a los niños/as a actuar de forma autónoma y en contextos de colaboración, el aprendizaje de los más pequeños pasa por un alejamiento discreto de las "fichas o láminas de trabajo" en las que algunos docentes se centran todo su quehacer diario, para realizar toda una serie de actividades previas que den sentido y coherencia a las mismas.

A la hora de diseñar el entorno educativo, cada profesor deberá tener en cuenta varios factores como; las diferencias individuales entre los niños, los materiales con los que cuenta, el espacio, el ambiente las facilidades de adaptarse al medio escolar, y así buscar su propio modelo organizativo en función de estas variables.

Además, el entorno escolar debe tener un carácter dinámico netamente realista que vincule directamente en función de los estudiantes no debemos olvidar que, el espacio en la escuela debe estar diseñado en función de las necesidades de los niños y niñas adolescentes con el fin de que puedan desarrollar todas sus capacidades cognitivas de manera eficaz

De esta manera, podemos decir que la disposición del ambiente escolar facilite todas las tareas basados dentro de un buen ambiente físico, además de ser un elemento que genera estímulos fructíferos, también incide sobre los comportamientos de los niños y niñas dependiendo de la etapa evolutiva en la que se encuentran desarrollando, por ello debemos organizar espacios flexibles, en los que no se limite la realización de diferentes tareas y juegos. Es la única manera en que garantizaremos un adecuado desarrollo infantil, sin limitaciones.

Organizar y diseñar el entorno educativo, no sólo consiste en organizar el espacio, sino también en diseñar cuidadosamente el tiempo para las diferentes actividades, los materiales que vamos a utilizar, las características de nuestros niños de manera que las actividades que planteamos logre un aprendizaje significativamente de su entorno educativo, familiar y cultural, así como sus características evolutivas. Y lo que es más importante, la capacidad

del profesor de flexibilizar y cambiar su plan de actividades diario en función de las necesidades de los educandos.

Para alcanzar un desarrollo de manera eficaz el aprendizaje significativo de los educandos debemos emplear la técnica más común como la observación de manera sistemática y continua sobre las actividades que los alumnos realizan en los distintos espacios y con diferentes materiales, nos dará las pautas necesarias para establecer las modificaciones oportunas en el que el niño/a o jóvenes como factores esenciales para su desarrollo y formación integral, para que el educando se forme correctamente por el camino de la verdad hacia la realidad, de ahí la importancia educativa de los materiales didácticos, de los espacios o rincones de trabajo, y de la forma de organizar el trabajo del campo educativo de nuestros educandos.

LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

Al hablar de la comunidad educativa estamos hablando de los alumnos, maestros, padres de familia, directivos, en si la comunidad misma del sector que se encuentra rodeada dicho establecimiento, todos estos importantes elementos que conforman la comunidad educativa unidos para promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación en cuanto a su infraestructura, al medio físico de las aulas, a su contorno del establecimiento a un buen ambiente escolar en sí lo que les permitirá lograr una adaptación equilibrada para el bienestar de los estudiantes, los que hacen la comunidad educativa deben priorizar no solo en impartir instrucción, sino más bien buscar los mejores caminos y métodos para lograr alcanzar una educación integral en nuestros estudiantes, mediante estrategias que permitan la flexibilidad para un cambio eficaz a través de un constante cambio y transformación de los elementos que forman la comunidad educativa.

En el proceso educativo no lo podemos encuadrar la responsabilidad única y exclusiva de los docente, la responsabilidad de una adecuada educación de nuestros alumnos/as debe ser compartida por todos aquellos que participan de forma directa o indirecta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros educandos. De ello se deriva una responsabilidad compartida con diferentes sectores, como son, la familia, el profesorado, el

centro, el Consejo Escolar, la Administración, Sectores Públicos y Privados, es por ello que los elementos que conforman la Comunidad Educativa juegan un rol muy importante que va más allá de los aspectos económicos y estructurales de la planta física de los establecimientos, alcanzando niveles de gran responsabilidad como aspectos de control en el presupuesto y en el control a nivel socio educativo, su inmersión en los proyectos comunitarios escolares y lo más importante en proyectos de [aprendizaje](#) que beneficien el desarrollo de las capacidades cognitivas de los adolescentes que se encuentran en proceso de formación como entes activos, ya que la [familia](#) no ve a la escuela como una guardería, sino como un sistema que orienta y guía los procesos de desarrollo de la educación de forma universal e integral, involucrando así sus actuaciones de los padres de familia y representantes que engrandecen el [conocimiento](#) de los educandos y por ende de los elementos que conforman la comunidad educativa.

Desde este punto de vista nos damos cuenta que para que exista una educación eficaz dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debemos hacer conciencia que la trilogía de la educación como el personal docentes, alumnos y padres de familia que son quienes están inmersos dentro de la educación para sus hijos, de esta manera la comunidad educativa será considerada como una de las importantes instituciones que guie, oriente, siembre lo mejor que se puede brindar a nuestros educandos ya que ellos están llenos de debilidades, falencias que necesitan de alguien para poder superar y corregir todas estas obstáculos que impiden el desarrollo de los adolescentes como persona y luego como elementos que conforman una pirámide de esperanza y fortaleza para lograr el cambio de una sociedad más justa y libre de alcanzar un país desarrollado donde no exista esos vacíos o barreras en el que el ser humano se quede estancado como un elemento inerte sin vida todos somos capaces de transformar el mundo siempre y cuando cambiemos nuestras mentalidades nuestras actitudes y aptitudes frente a las cosas que se presentan en nuestro medio.

3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACION EN LAS TIC.

La demanda, tal como la entendemos, está definida por las cantidades que uno desea consumir de un bien, o servicio, a determinadas cantidades y precios, o medio de pago, por un bien o servicio surge de la identificación de las preferencias de los consumidores por dicho bien. En consecuencia, dos asuntos cobran importancia en la demanda de la TIC, la definición del bien y cómo el consumidor ordena sus preferencias sobre ese bien y el conjunto de otros bienes disponibles.

Definir el bien significa conocerlo, saber sus usos, las ventajas y desventajas o costos asociados a su consumo; en pocas palabras, conocer los beneficios de consumirlo es detallar un bien significa definir un conjunto de atributos, o características, que satisfacen una necesidad sobre la cual un consumidor tiene preferencias.

La demanda surge así luego de un conocimiento previo y de una evaluación subjetiva de las ventajas (beneficios) y desventajas (costos) de las nuevas tecnologías de información y comunicación.

No tendrán demanda aquellos que no conozcan el servicio o quienes no tengan capacidad de pago, de ahí la importancia de la difusión de los productos nuevos a través, de la publicidad, podríamos entrar en un círculo vicioso con los productos más excluidos que no tienen acceso a información, jamás tendrán demanda, porque jamás conocerán las bondades del servicio.

La demanda del consumidor nos lleva a formular varias interrogantes para poder llegar a una investigación, entre las cuales podemos mencionar como una interrogante es sobre la definición de TIC, en qué consisten, qué tipo de bien son, cuál es el conjunto de atributos que se pueden asociar a ellas, si puede identificarse también una jerarquización dentro de este conjunto de atributos.

Pero existen factores que pueden limitar la demanda como son: la carencia de ingresos, por un lado, y el desconocimiento de la utilidad asociada al consumo del bien o servicio, de esta manera vemos que el tema de la demanda por tecnologías de información y comunicación,

nos permite realizar un análisis concreto en cuanto al mercado por el servicio, el nivel de ingreso y su distribución.

Con este enfoque podemos concientizar la relación entre pobreza económica y pobreza de las TIC con un concepto claro como carencia de bienes y servicios basados en TIC, esta carencia a su vez, es analizada desde dos dimensiones. Una dimensión está constituida por la demanda de las TIC, de los excluidos, y el otro por la evolución de las nuevas tecnologías de comunicación

- **CONECTIVIDAD.**- Se refiere a que los diferentes tipos de equipos de comunicación sean utilizados por medio de las redes, sean físicas o inalámbricas logrando satisfacer la necesidad de comunicación a través de los receptores de radio, los aparatos de televisión, los equipos terminales de telefonía, sean fijos o móviles, las computadoras, que se soportan en la capacidad de transmisión de información, sea en contenido (banda ancha líneas telefónicas fijas de voz) o en distancia (televisión o radio).

- **COMUNICACIÓN.**- Esto define el tipo de conectividad y la dimensión del uso de información recibida, por ejemplo, la televisión brinda información pero no permite el intercambio de información a menos que se use otro medio, el móvil permite la intercomunicación.

- **INFORMACIÓN.**- Es el almacenamiento, difusión, intercambio, y consumo de lo expuesto oral, escrito, mímico, etc. Lo interesante de la información es que tiene componentes de bien privado y de bien público, que genera beneficios que son cultivados y practicados por las personas de manera eficiente.

De este modo vemos que la demanda por la tecnologías de información y comunicación se dan en todo el mundo debido a que están en constante evolución las nuevas tecnologías ya que día a día van apareciendo nuevos modelos nuevas marcas con diferentes servicios y costos permitiendo que la sociedad misma se encargue de poder consumirlo o de excluir como también depende del conocimiento y la utilidad de estas tecnologías para conservar las TIC en base a los atributos que satisfagan mediante el consumo de todos los bienes o servicios que proveen las tecnologías de información y comunicación.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS

Es el escenario de la comunicación las pantallas, para los niños y adolescentes que se encuentran inmersos dentro de esta gama de tecnologías ya que últimamente ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida proliferación de diversas “pantallas” como son la televisión, computador, Internet, los videojuegos, videoconsolas o el celular. En este panorama cobran especial protagonismo los niños y los adolescentes como el público que mejor se adapta a estas novedades tecnológicas población que se encuentran a una edad que más rápidamente descubre la funcionalidad de este universo de nuevas pantallas, donde se suscita el interés de investigación al tiempo que plantea la necesidad de educar, legislar y proteger eficazmente a este grupo dentro de un contexto de cambio tecnológico continuo.

En cuanto al estudio infantil y adolescente como usuarios de pantallas y medios de comunicación ha generado el interés de los estudios desde las primeras décadas del siglo XX. Ya en la década de 1930 aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con las diferentes pantallas

Desde finales del siglo pasado la oferta de la tecnológica de las pantallas de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo las pantallas tradicionales como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles a estas pantallas las nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, internet y los teléfonos móviles.

Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades siempre y cuando sean empleadas adecuadamente, pueden aportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas pantallas nos enfrentan a diversos peligros y en ocasiones, su uso puede tener perjuicios tanto para quienes las utilizan, como para otras personas observadoras.

Pero debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y a las oportunidades que ofrecen al usuario, no sólo de las que son más frecuentes, sino también de todas aquellas que se encuentra sobre el alcance y manipulación de los menores donde se debe buscar los mecanismos apropiados, 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).

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 lo tanto, padres y educadores son un elemento clave en las etapas evolutivas de la vida de niños y adolescentes, frente a las pantallas.

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.

No obstante, en las últimas décadas del siglo XX han contemplado la llegada de nuevas tecnologías como los videojuegos, el teléfono móvil, el ordenador e Internet. Las nuevas pantallas abren un amplio abanico de posibilidades a múltiples agentes, las personas como usuarios individuales, las empresas e instituciones, las administraciones públicas, etc. Se puede afirmar que un uso con conocimiento apropiado de las nuevas tecnologías de las pantallas facilita la vida de todos ellos.

Ya que es muy importante conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población de los menores adolescentes, en cuanto a los peligros que pueden conllevar el uso de estas tecnologías

El caso de las nuevas tecnologías de las pantallas nos conlleva a una especial relevancia de la “brecha digital”. Término que se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas pantallas. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores económicos en relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky, quien habla de los

“nativos” y los “inmigrantes” digitales así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías de las pantallas, producido durante las últimas décadas del siglo XX, en los hogares como uno de los principales escenarios en los que las prácticas de comunicación tradicionales y nuevas, existen y se ajustan gradualmente a la participación activa en los procesos de comunicación relacionado con la tecnología.

No es ninguna novedad afirmar que los cambios tecnológicos están produciendo una importante transformación de los medios audiovisuales tradicionales, particularmente de la televisión, y están generando nuevos medios y servicios electrónicos audiovisuales, informáticos y telemáticos. Como indica Cebrián (2005), “está naciendo un nuevo paradigma de la comunicación, un nuevo modelo que tiene como eje las comunicaciones digitales interactivas en las que se modifica el modelo de los medios tradicionales y alumbrará un modelo totalmente nuevo.

Los consumos y mediaciones de pantallas digitales permiten acceder a varios recursos simultáneos, como los medios audiovisuales tradicionales, la televisión analógica, establecen una cadena de producción, distribución y exhibición del producto. Asimismo, esta nueva cadena de producción, incluye sistemas de distribución multicanal como la Televisión Digital Terrestre, modalidades asociadas a Internet, satélite, cable. En si se trata de un conjunto de sistemas que componen un paquete global de servicios, cuyo último destinatario es el usuario.

Desde mi punto la calidad de un programa de televisión o de las nuevas pantallas depende más de la creatividad y de la intencionalidad de su autor y de la disposición del canal que lo emite que de los avances tecnológicos que utilicemos. Podemos tener una tecnología extraordinaria, pero de que nos sirve tener una tecnología avanzada si no la sabemos utilizar y poner a nuestro servicio, más no que la tecnología nos ponga al servicio de ella, al saber utilizar estas nuevas pantallas se abre un camino lleno de nuevas posibilidades creativas que nos permita desarrollar e interpretar desde diferentes puntos para facilitar la existencia de un espectador más activo, que puede seleccionar mejor lo que quiere ver ya que los medios de pantallas se han convertido en el consumo audiovisual en un ficticio, en

el que las relaciones humanas, los conflictos bélicos, los dramas familiares, se transforman en espectáculo con apariencia de la realidad.

EL INTERNET.- Es una interconexión de redes informáticas que al usuario le permite a comunicarse a través de diferentes aparatos, esta palabra suele referirse a una interconexión en particular, abierta al público la cual es capaz de conectar tanto a organismos oficiales como educativos y empresariales; la definición de Internet admite que se la conoce vulgarmente con el nombre de “autopista de la información” debido a que es una “ruta” en donde podemos encontrar casi todo lo que buscamos en diferentes formatos ya que a base del Internet, algunas veces llamado simplemente "La Red", es un sistema mundial de redes de computadoras, como un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, tener acceso de información de cualquier índole inclusive comunicarse directamente con otros usuarios de diferentes partes del mundo.

Hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero. Físicamente, el Internet usa parte del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado Transmisión Control Protocolo, de esta manera para muchos usuarios el Internet, el correo electrónico ha reemplazado prácticamente al servicio postal para breves mensajes por escrito. El correo electrónico es la aplicación de mayor uso en la red. También se pueden realizar conversaciones "en vivo" con otros usuarios en otras localidades usando el Internet Relay Chat). Más recientemente, el software y hardware para telefonía en Internet permite conversaciones de voz en línea.

Un videojuego o juego de vídeo es un [software](#) creado para el entretenimiento en general y basado en la [interacción entre una o varias personas](#) y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una [computadora](#), una máquina, una [videoconsola](#), un dispositivo, un [teléfono móvil](#), los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere

en sí a un [visualizador](#) de [gráficos rasterizados](#), hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador mediante la iniciativa del consumidor.

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de [reproducción de sonido](#), tales como [altavoces](#) y [auriculares](#). Otros de tipo [feedback](#) se presentan como periféricos apticos que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

Existen multitud de formas de interactuar con un videojuego, aunque se podría decir que siempre es necesario un dispositivo externo, esto no es del todo correcto, ya que existen consolas portátiles, que permiten jugar mediante su pantalla táctil o mediante la fuerza con la que soplamos "sobre" el videojuego, caso de la [Nintendo DS](#), mediante sensores de presión.

Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación, deportes y aventura. Los más modernos utilizan sonido digital con [Dolby Surround](#) con efectos [eax](#) y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en [motores de videojuego](#) y [unidades de procesamiento gráfico](#).

Las desventajas de los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e impedir por completo en un [universo de fantasía](#) puede tener en el desarrollo emocional. Ocasionalmente se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de [epilepsia](#), esta crítica surge especialmente de los padres, preocupados por la intensificación de la violencia y la introducción de temas para adultos en los videojuegos infantiles.

En cuanto a las ventajas de los videojuegos se destacan por enseñar a resolver problemas técnicos, [estimulan](#) la habilidad de los jugadores en su [neuro-cinética](#), [reflejos visuales](#) y enfoque de múltiples puntos de visión. Incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea. Los videojuegos se emplean también como entretenimiento en clínicas y hospitales, así como en ciertas [terapias de rehabilitación](#). También hay facultades académicas y educativas que usan los videojuegos para potenciar

habilidades de los alumnos actualmente se ha superado el tópico que los videojuegos son infantiles.

TELEFONO MOVIL.- El teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil. Se denomina celular en la mayoría de países latinoamericanos debido a que el servicio funciona mediante una [red de celdas](#), donde cada antena repetidora de señal es una célula, si bien también existen redes telefónicas móviles satelitales. Su principal característica es su portabilidad, que permite comunicarse desde cualquier lugar. La principal función es la comunicación de voz, como el [teléfono convencional](#).

A partir del [siglo XXI](#), los teléfonos móviles han adquirido funcionalidades que van mucho más allá de limitarse solo a llamar o enviar [mensajes de texto](#), se podría decir que se han unificado con distintos dispositivos tales como [PDA](#), [cámara de fotos](#), [agenda electrónica](#), [reloj despertador](#), [calculadora](#), [micro proyector](#), [GPS](#) o [reproductor multimedia](#), así como poder realizar multitud de acciones en un dispositivo pequeño y portátil que lleva prácticamente todo el mundo de países desarrollados.

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

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

El estudio se enmarca en un ámbito geográfico, temporal y socio demográfico al incluir distintas gamas de medios y tecnologías consumidas por los adolescentes mediante una encuesta aplicada a jóvenes comprendidos entre 6 y 18 años, para conocer todo lo relacionado con su consumo de diversos medios tecnológicos, desde los más tradicionales,

como la televisión, revistas, cine y música, hasta otros más recientes, como videojuegos, ordenadores e Internet, el celular móvil enfocadas concretamente en los adolescentes

Entre los años 2006 y 2009 se dio un estudio minucioso en Ecuador donde se pudo constatar los rasgos del consumo de nuevas tecnologías por parte de niños y adolescentes ecuatorianos, los riesgos y oportunidades que se están dando en la actualidad y las estrategias de mediación que llevan a cabo los padres con sus hijos mediante una investigación valiosa para ofrecer un panorama general de la situación poblacional del menor adolescente frente a las diferentes pantallas como consumidores representativos sobre el uso de Internet y las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes, para lo cual se ha aplicado encuestas tanto a los niños y adolescentes de las diferentes instituciones de nuestro país, ya que incluye información representativa donde sobresale un alto grado de desarrollo del internet y los teléfonos móviles, el público estudiado son los jóvenes con edades comprendidas entre los 6 y los 18 años.

En el Ecuador 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 debido a que gran parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones privadas con falencias de conocimientos y uso de las mismas, con un vacío en el tratamiento de estos importantes aparatos tecnológicos en función de los niños y adolescentes para lograr un mejor conocimiento de hábitos de consumo de las diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, videojuegos y en si un adecuado equipamiento tecnológico).

El Instituto Nacional de Telecomunicaciones, incluye sus múltiples áreas de investigaciones en torno a los jóvenes y su consumo con los medios y las tecnologías, ya que en su totalidad los estudios están centrados en el grupo de jóvenes adolescentes habitualmente, desde los 6 hasta los 18 años, desde este ámbito, en Ecuador este trabajo resulta de especial interés por diversos motivos, porque se trata de una herramienta muy útil para los menores de edad frente a las nuevas tecnologías (Internet, videojuegos y telefonía móvil).

Así, queda demostrado de esta manera que existe en nuestro país distintas investigaciones centradas especialmente en las pautas de consumo de las diferentes pantallas 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, en nuestro país es nuevo este tema por diversos motivos. En primer lugar, por centrarse en el estudio de la población escolar (de los 6 a los 18 años), lo que implica que se tiene en cuenta a los menores de edad, En segundo lugar, se centra en un amplio abanico frente a las pantallas, televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y por último se centra al estudio de las actitudes y hábitos de consumo de niños y adolescentes ante los diversos medios de comunicación mediante las pantallas así como al papel que ejercen dos agentes clave en sus vidas, la familia y la escuela.

Las diferencias entre chicos y chicas a la hora de consumir las pantallas y tecnologías se demuestra que la mayoría de los menores de edad son los entes más directos en el consumo y uso de las mismas por sus habilidades, capacidades y destrezas a la hora de manejarlas, así como el grado de expansión de los diversos riesgos que pueden conllevar durante sus etapas evolutivas, sus percepciones y sus actitudes.

En resumen, como se ha podido apreciar y deducir que los menores de edad niños y jóvenes comprendidos en las edades de 6 a los 18 años están más inmersos en cuanto al consumo de las diferentes pantallas mediante las estrategias, destrezas y habilidades de estos jóvenes ellos son los pioneros en el acceso a este nuevo sistema de comunicación e interrelación con el mundo de la tecnología, sin embargo, se aprecian también ciertas carencias y debilidades en el manejo por la falta de conocimientos en los beneficios que ofrece esta gama de pantallas así como también en los peligros que se pueden suscitar al ponerse en contacto directo con estas herramientas por la mala utilización de metodologías empleadas por los menores.

3.2.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC.

Los riesgos que se presentan en la actualidad en los niños y jóvenes menores de edad mediante la utilización de las tecnologías de comunicación son la violencia y el sexo como múltiples riesgos que se derivan del uso de medios y tecnologías afectando directamente a

la parte psicológica, física y moral del adolescente a su desarrollo cognitivo y educativo, debido a la mala información de contenidos peligrosos o engañosos que influyen negativamente en la formación de valores positivos mediante el contacto con estas tecnologías de comunicación como el Internet, teléfonos móviles, consolas de videojuegos, produciendo 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, por gente desconocida como también las descargas o subidas de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos esto preocupa de modo especial el efecto que puede producir la imagen que se transmite en los medios de comunicación de la violencia sobre los jóvenes espectadores o usuarios los tipos de contenido que aparecen con frecuencia en los medios de comunicación es vulnerable la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas 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 estos problemas que se dan con los niños y jóvenes se debe por el consumo de los medios de comunicación dentro del campo de las pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado en este sentido, los autores consideran el videojuego el internet uno de los medios más potentes que influyen directamente en la deformación de la personalidad de los jóvenes, aunque incluyen otros también como la televisión hasta el momento se demuestra que la violencia en los medios influía negativamente en la conducta del menor adolescente o del sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. El efecto agresor implica que la violencia nos hace tener conductas más agresivas.

El efecto víctima conduce a que, ante tal exhibición la violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad en soledad y aislamiento.

Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia.

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 más vulnerable en abundancia de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, violencia algunas de estos problemas son evidentes en la juventud como las 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.

Estos problemas sexuales y violentos si preocupa por las consecuencias que pueden tener en los niños y adolescentes consumidores de pantallas como también se suscitan problemas de drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como el Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

En base a un análisis podemos demostrar con un claro y real ejemplo de nuestro medio de los problemas que están sujeto los menores como consumidores de las tecnologías de información y comunicación, ejemplo de los trastornos alimenticios e Internet, una adolescente puede encontrarse con ciertas páginas web que ofrezcan información errónea acerca de cómo adelgazar, 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.

Desde mi punto de vista en cuanto a los riesgos que pueden provocar en los menores adolescentes en base al consumo de los medios de tecnología de comunicación en parte si depende de estos medios para que la población de menores de edad se vean afectados por

las diversas problemáticas esto se debe al contenido y significados de los programas expuestos al público en general de los cuales los más afectados son los niños y jóvenes por su debilidad en no saber discernir las cosas que se trasmite en las diferentes pantallas de comunicación, pero en parte la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo viene determinado por distintos factores, como pueden ser las características personales del consumidor, la cantidad de tiempo que emplea una tecnología y la mediación que ejercen sus padres ante sus hijos frente a las tecnologías de comunicación, ya que los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño, cuando pasan horas y horas encerradas en su habitación, frente a las pantallas, alejadas de su entorno social, especialmente de su familia y amigos en algunas ocasiones.

3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC.

En cuanto a las oportunidades que ofrecen estas nuevas tecnologías en nuestro país encontramos diversos casos como por ejemplo se emplea como una herramienta en el aula y por otro lado, pone un énfasis especial en la educación en el uso apropiado de los medios 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. Aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso del Internet, los videojuegos y la televisión, también encontramos visiones más novedosas. El impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, como en el campo educativo; como herramienta organizativa o como vía de comunicación entre profesores, alumnos y familia, con relación a diversos temas.

Además del potencial educativo de las tecnologías en el aula, se destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo de la inteligencia y creatividad de sistema cognitivo del educando, Valkenburg asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad. A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, a través de determinadas pantallas. En el caso del Internet, brinda grandes beneficios pedagógicos en los niños y adolescentes, no podrían obtener sin él.

Como también se puede asegurar que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden aportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes.

Además permite una gama de beneficios en el campo de la educación, la socialización y la participación, las tecnologías también presentan posibles beneficios para otros campos como el de la salud. 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 el campo educativo tiene más un carácter preventivo; en consecuencia, no debemos ser alarmistas, ya que los estudios indican que la gran mayoría de niños y adolescentes que utilizan tecnologías no son usuarios de alto riesgo. Como podemos notar que al saber aprovechar al máximo los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías mediante un uso seguro y adecuado con conocimientos favorables que permitan beneficiarse de los servicios que prestan estos medios tecnológicos para el desarrollo de las capacidades cognitivas, con criterios analíticos, críticos y reflexivos, donde se pueda obtener el desarrollo integral del educando.

3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC, s

Como señalaba anteriormente, la investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un desarrollo muy altamente explorativo. Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan las 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 Carson, la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la colaboración de todos en su protección.

Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de gran interés de modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: como 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.

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, niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito educativo es comúnmente denominado media literacy y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, se puede definirse como la “alfabetización en los medios” Desde mi punto de vista en relación a este importante tema sobre la protección de los menores ante las tecnologías de información y comunicación, debemos prepararnos y actualizarnos en cuanto a estas tecnologías para así de esta manera poder orientar y guiar a nuestros estudiantes haciéndoles conocer la importancia y a la vez el peligro que pueden ocasionar al ponerse en contacto directo o indirecto con estos medios, de esta manera crearíamos una autoconciencia en cada alumno al momento de interrelacionarse o utilizar las tecnologías, enséñales así a discernir las cosas buenas y las malas que se presentan en el momento de hacer uso de estos medios de información y comunicación.

3.3.1. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN

En cuanto a las iniciativas en el ámbito de la regulación es un proceso en el que se trabaja intensamente en la actualidad, para buscar acciones de bienestar que proteja al menor dentro de un marco sistematizado frente a las nuevas tecnologías que ha venido a paso agigantado rompiendo barreras para llegar a infundir al servicio de la humanidad en especial por los menores, ya que en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador que permita desarrollar de manera libre y segura acciones que conlleven a un conocimiento de calidad en la ejecución de las diferentes actividades que el menor adolescente se encuentra frente a estas nuevas tecnologías, mediante la globalización que se dio con estos medios y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha logrado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes que se encuentran interrelacionados con los educandos como en el caso de los docentes a través de diferentes fases que permite mediar el sistema de acciones por parte de los menores adolescentes ante esta gama de servicios que presta las tecnologías.

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 ordena la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz ya que su objetivo es medir su eficacia, así como las trabas que existen para implementar estos sistemas, de acuerdo con las necesidades que tienen los estudiantes frente un amplio abanico de medios como prensa, programación televisiva, servicios on-line, móviles, cine y juegos interactivos etc.

De esta manera en base a lo expuesto en este tema llego a concretar dos aspectos fundamentales en el que se centra la regulación de los menores frente a las tecnologías, como podemos apreciar que la corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos; la protección del menor adolescente como consumidor ante la publicidad y la compatibilidad

en cuanto a la rapidez en los procesos de toma de decisiones y una mayor sostenibilidad con relación al tratamiento de estos medios por los menores en donde debe participar directamente la colaboración de diversos agentes, tanto externos como internos de carácter formal, ya que la regulación se considera como un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos perjudiciales que se publican en el Internet como (pornografía, racismo, rencor, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera).

Por otro lado, como también se puede desarrollar diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías y mediación de las mismas, de esta manera como principales funciones de la regulación es velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor ante las diferentes tecnologías, asimismo 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 para un buen porvenir.

3.3.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR

La familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres etapas: conocer, proteger y educar. El trabajo de este organismo en el ámbito de la regulación pone de relieve la importancia de esos tres pilares de los que mencione anteriormente, la regulación, la mediación familiar y la educación para la comunicación o media literacy ya que la familia desempeña un papel decisivo de intermediación y regulación del menor consumidor de pantallas, como se puede señalar que 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 en ciertos casos.

Dentro de estas acciones existen posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías, como podemos ver el trabajo de Himmelweit Oppenheim en el año 2007 consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que producen estas tecnologías al estar en contacto con los niños y adolescentes. Los autores señalan dos aspectos

claves en la regulación y mediación del consumo de las pantallas, en cuanto al tiempo y al contenido.

En cuanto a los contenidos, se debe controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser perjudiciales para su formación integral como ente activo, ayudándoles a interpretarlos de forma adecuada dichos contenidos.

Desde mi punto de vista en cuanto a las iniciativas sobre la regulación familiar los padres son los protagonistas directos que tiene la responsabilidad de educar, orientar, guiar a sus hijos para disfrutar de esta actividad de manera adecuada y fructífera para que los menores alcancen confianza y seguridad durante la manipulación de las tecnologías, en el momento, lugar y duración que emplean los miembros que participan y sus funciones que van a desempeñar cada uno de ellos, de esta manera entonces la mediación familiar en el ámbito de los menores y adolescentes frente a las pantallas, 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 la protección de sus hijos

Con esto quiero decir que la participación de los padres en cuanto a la mediación no es en un sentido negativo, sino más bien es una guía, una actividad que muchas veces implica la participación y colaboración directa de sus progenitores en el uso compartido ante una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull en el año 2002 la familia ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, en donde debe sacarle beneficios formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital.

3.3.3. ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC, s (INICIATIVA SOBRE MEDIA LITERACY)

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que tengan conocimientos necesarios para el manejo de las mismas, este tipo de educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya manifestamos anteriormente juegan un papel muy importante en el desarrollo del menor.

El término más comúnmente empleado en el ámbito de la alfabetización, para referirse a este concepto de educación es el de media literacy, el cual tiene varios sinónimos pero con un mismo significado como podemos ver, educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios, el cual se aplica en la realidad, con estas denominaciones llegamos a sintetizar el término media literacy de una forma clara, sencilla y precisa: se trata de «la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos desde un periódico hasta el Internet. 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 tecnológica

El objetivo de la media literacy, por lo tanto, es favorecer la creación de una conciencia crítica y por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónica e impresos, como afirma Torregrosa en el año 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 proactiva de protección a los menores.

De esta manera llego a deducir lo que realmente es la alfabetización e iniciativas sobre media literacy en las TIC,s, es la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías y no sólo en el ámbito de las TIC, sino como también la necesidad de aplicar algún tipo de método, estrategia, habilidad y destreza, que permita una educación formal como el que se lleva a cabo actualmente en algunas instituciones educativas donde se ponen énfasis en el uso de medios y tecnologías, como herramientas educativas mediante una actitud crítica y reflexiva, entre los jóvenes menores adolescentes, a la hora de utilizar estas herramientas como es el Internet u otros medios tecnológicos enmarcados en un plan de actuaciones con fines de protección al menor adolescente ante las nuevas tecnologías e innovadoras que se está desarrollando en nuestro país.

4. METODOLOGÍA.

El sistema de metodología que utilicé se desprende de las finalidades del mismo, de los contenidos y los principios básicos en los que se apoyan las modernas tecnologías del aprendizaje y desarrollo de las capacidades del niño y joven ante las pantallas.

4.1. CONTEXTO.

En las Instituciones Educativas que tuve la oportunidad de interrelacionarme y de poder aplicar los instrumentos de investigación, pude apreciar que dichas Instituciones tenían falencias en sus infraestructuras y lo que es más importante en el equipamiento de las nuevas tecnologías, se deduce esto porque no existe la colaboración y autogestiones de quienes están al frente de cada establecimiento educativo, para obtener los beneficios que deberían tener toda institución, a pesar de que se encuentran ubicadas en la zona Urbana, pero no tienen los recursos económicos suficientes para adquirir dichos servicios, como también los niños y jóvenes que me supieron colaborar en los diferentes grados y cursos pude apreciar que los menores que asistían a las Instituciones son de diferentes clases sociales y culturales, es de decir el 80% son de la zona rural y el 20% de la zona urbana es por eso que se pudo notar que existía un desequilibrio en sus conocimientos y manejo de las mencionadas tecnologías tanto en sus establecimientos como en sus hogares.

4.2. PARTICIPANTES:

Para seleccionar las Instituciones Educativas busque las que sean de fácil acceso y cerca de mi lugar de trabajo en horarios que disponía para poder entrevistarme y solicitar la respectiva autorización a los Srs. Rectores y Directores de los colegios y escuelas a través de las solicitudes enviadas por la Universidad Técnica Particular de Loja, en donde me supieron colaborar con los participantes de los diferentes cursos y grado con los que pude aplicar los instrumentos de investigación

Por tal motivo pude aplicar diferentes métodos como: Deductivo Inductivo, Heurístico, Descriptivo, Analítico Sintético.

4.3. MÉTODOS:

4.3.1. MÉTODO DEDUCTIVO.- Va de lo general a lo particular, lo utilicé para mejorar o precisar teorías previas en función de los nuevos conocimientos.

4.3.2. MÉTODO INDUCTIVO.- Va a partir de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado, realiza una especie de generalización por medio de la lógica este método me permitió la formulación de conclusiones y recomendaciones.

4.3.3. MÉTODO HEURÍSTICO: Se basa en teorías científicas, antes que comprender o fijar de memoria, antes que descubrir o fijar la verdad este método fue utilizado para formular el marco teórico.

4.3.4. MÉTODO DESCRIPTIVO: A través de este método pude describir la problematización, la creación del marco teórico para lo cual se valió de variables del tema.

4.3.5. MÉTODO ANALÍTICO SINTÉTICO: Me sirvió de gran ayuda para el análisis de resultados de la investigación, los cuales se presentan en las tablas estadísticas descriptivas.

Como también se pudo aplicar recursos e instrumentos que me permitieron llegar a conocer y descubrir el grado de conocimientos y uso de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país.

4.3.6. INSTRUMENTOS:

Mediante los diferentes instrumentos que nos supieron dar como material de apoyo por parte de la Universidad Técnica Particular de Loja, los mismos que pude ejecutarlos en la Instituciones Educativas, permitiéndonos el desarrollo de nuestro trabajo, para el efecto se utilizo 4 clases de cuestionarios como instrumentos.

1. Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años de edad, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
2. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 14 años de edad.

3. Cuestionario dirigidos a adolescentes de 15 a 18 años de edad
4. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes elaborado por el (ILFAM).

4.4. RECURSOS.

4.4.1. Humanos:

Para la respectiva investigación como recursos humanos se empleo la colaboración de niñas, niños, jóvenes, amigos y personal docente y administrativo de las diferentes instituciones.

4.4.2. Institucionales:

En el presente trabajo se culmino con la participación de tres instituciones Educativas entre escuelas y colegios como son.

La Escuela Fiscal Simón Bolívar.

El Instituto Superior José Peralta.

El Instituto Agropecuario Calasanz.

4.4.3. Materiales.

Cámara digital.

Hojas de papel boom

Un ordenador personal.

Esferos gráficos

Revistas

Libros

Diccionarios

Páginas web

4.4.4. Económicos

En cuanto al factor económico utilizado por mi persona para el desarrollo de la culminación del trabajo investigativo se ha invertido alrededor de unos 1200 dólares americanos

4.5. PROCEDIMIENTO.

Para la aplicación de los diferentes cuestionarios, lo primero que tuve que realizar es buscar las instituciones educativas más cercanas y de fácil acceso, luego acudí a la mismas entrevistándome con los Srs. Directores y Rectores de la Instituciones, para solicitar la

colaboración con sus estudiantes, mediante la presentación de la carta enviada por la U.T.P.L, cuyo objetivo se le explico la finalidad del trabajo a realizar con las encuestas en los diferentes cursos, en los cuales me supieron colaborar determinado los días y las horas en las que pude aplicar los instrumentos a los diferentes participantes, para lo cual se tomo la opción de poder clasificar a los niños y jóvenes de Educación General Básica y Bachillerato, distribuidos en tres grupos.

- Primer Grupo: niños de 6-9 años (2do-5to de Educación Básica)
- Segundo grupo: niños de 10-14 años (6to-10mo de Educación Básica)
- Tercer Grupo: jóvenes de 15-18 años (I a III de Bachillerato)

Pero para alcanzar todo el procedimiento ejecutado por mi persona, me pude percatar primero en hacer un análisis de los instrumentos, mediante un ensayo con mis amigos y familiares, para descubrir las debilidades que se podían presentarse en el momento de ejecutar las encuestas a los educandos y así poderles orientarles para desarrollo de los instrumentos de manera adecuada.

TABLA DEL RESUMEN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA

Universo.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Instituciones educativas de la Ciudad de Cañar del Ecuador ➤ Niños y jóvenes de nuestro país.
Población	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2500 participantes aproximadamente de las instituciones a nivel de la provincia de Azogues. ➤ Niños y adolescentes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato, distribuidos en tres grupos. 1ro.Grupo: 6-9 años (2do-5to año de Educación Básica) 2do. Grupo: 10-14 años (6to-10mo. Año de Educación Básica) 3er.Grupo : 15-18 años (I a III de Bachillerato)
Ámbito geográfico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nacional (Ecuador)
Tipo de investigación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mixta

Técnica de investigación	➤ Encuesta personal.
Instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionario para niños de 6 a 9 años. ➤ Cuestionarios para niños y jóvenes de 10 a 18 años ➤ Cuestionarios para niños y jóvenes (ILFAM)
Método	➤ Deductivo, inductivo, descriptivo, analítico sintético.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACION Y DISCUSION DE RESULTADOS.

5.1. Caracterización sociodemografica.

P1. ¿A que curso vas?

Tabla 1

P1		
No Contesta	0	0
2do de Edu. B.	0	0
3ro de Edu.B.	0	0
4To de Edu.B.	0	0
5to de Edu.B.	25	100
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados en la tabla obtenida en base a la encuesta aplicada a los niños de Quinto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Simón Bolívar ubicado en la Zona Urbana del Cantón Cañar, en la misma que se puede observar que en su totalidad del 100% de los encuestados pasan al inmediato grado superior de Educación Básica, de acuerdo a las leyes y reglamentos del Ministerio de Educación y Cultura que rige en nuestro país, y por ende que son aplicadas en cada institución educativa, para permitir que el educando alcance su grado de preparación demostrando mediante un certificado o título académico facilitándole así seguir con sus estudios hasta alcanzar una meta en sus vidas.

P2.- ¿Cuántos años tienes?

Tabla 2

P2		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	2	8
9 años o más	23	92
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando el resultado de los datos obtenidos en la tabla, según la encuesta ejecutada a los niños de Quinto año de Educación Básica, podemos deducir que el 20% de los niños en su totalidad están sobre los ocho años de edad y el 80% de los 25 niños tienen 9 años de edad, lo que se puede comprender que los educandos investigados se encuentran en una edad normal para cursar el quinto año de Educación Básica, una edad en la que sus capacidades cognitivas se encuentran en constante evolución por aprender y descubrir cosas nuevas, lo que le llevará a su formación integral de acuerdo a un proceso y método que el Sistema de Educación entrega al educador para brindar su preparación eficaz como ente activo a sus educandos.

P3.- Sexo.

Tabla 3

P3		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
Masculino	18	72
Femenino	7	28
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados de la tabla en relación al ítem numeral 3, se puede mencionar que entre los 25 niños de 5to año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar, el 72% son de sexo masculino y el 28% son de sexo femenino, lo que se puede deducir que más de la mitad del grado son varones, por lo que el ambiente escolar de aula es

bastante agitado, ya que por lo general los varones son intolerables son más inquietos que las mujercitas, en donde el maestro debe poner más énfasis en saber controlar y mantener la disciplina global de su grado o entorno educativo.

P4.- ¿Qué personas viven contigo?

Tabla 4

P4		
Opción	f	%
Padre	9	15,2542373
Madre	15	25,4237288
Un hermano o hermana	7	11,8644068
2 hermanos/as	6	10,1694915
3 hermanas/os	3	5,08474576
4 hermanos/as	2	3,38983051
5 hermanas/os	2	3,38983051
Mi abuelo/la	12	20,3389831
Otras personas	3	5,08474576
TOTAL	59	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la tabla podemos darnos cuenta que sumando las dos primeras opciones por su grado de similitud el 40% de los menores viven con sus progenitores, están protegidos por la cautela de su madre o su padre y sumando las seis opciones por su hermandad indica el 55% solo viven con sus hermanos/as, es decir que su cuidado se encuentra bajo la responsabilidad de sus familiares, mientras que el 5% de los niños de 5to año de Educación Básica no viven ni con sus padres ni con sus familiares como son los hermanos, en base a este análisis podemos mencionar que de acuerdo al porcentaje establecido podemos darnos cuenta que más de la mitad los niños de 5to año están educándose con el apoyo directo de familiares como son sus hermanos, razón por la cual en el grado encuestado a los niños se pudo observar, apreciar que existía tristeza, en sí desprotegidos por la fuerza interna del amor de sus padres.

Resultados contrastables de acuerdo con el criterio de Fabián Maroto, quién afirma que la participación en la protección de esa fuerza interna el maestro puede llenar ese vacío que existe en los niños, ya el educador/a es como ser su padre o su madre para todos los

niños deben brindarle amor comprensión, los maestros debemos ponernos en lugar de sus padres para así de esta manera brindarles y darles la oportunidad de que se sienta como que estuvieran con sus progenitores, solo así podríamos cambiar el rendimiento de cada educando.

P5.- ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

Tabla 5

P5		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	4	16
Navegar	2	8
Leer, estudiar, ir a dormir	12	48
Hablar con mi familia	7	28
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base al resultado de la tabla obtenida podemos observar y a la vez deducir con relación a las cinco variables lo que les interesa a los niños y niñas es estudiar, leer y dormir dedicando así el 48% de su tiempo a actividades escolares y actividades personales, mientras que el 52% de su tiempo de ocupación lo distribuye en otras cosas que en si son productivas para cada uno de los niños, ya que de esta manera se complementa su grado de inquietudes satisfacciones, personales y educativos, resultados que al relacionar con el criterio de Saranson de en cuanto a las actividades que los educandos deben poner más énfasis es en sus estudios dependiendo de los profesores como orientadores, guías y motivadores del aprendizaje y de su formación, Saranson sugiere que deben tener más poder en cuanto a la participación. En lo que respecta a los estudiantes sugiere que trabajarían más y mejor si existiese un “compromiso” en la escuela y en el aula que ellos han ayudado a construir cuyos fundamentos comprenden y apoyan en su formación.

P6.- ¿Tienes Ordenador En Casa?

Tabla 6

P6		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	14	56
Si	11	44
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observa los resultados de la tabla en base a la encuesta aplicada a los niños de 5to año de Educación Básica nos damos cuenta que en su mayoría no tiene un computador en sus domicilios alcanzando un porcentaje del 56% de déficit o de carencia de tener un ordenador propio, mientras que el 44% si tiene su propio computador, con estos datos obtenidos, llegamos a sintetizar que estas falencias supera más de la mitad de los encuestados, están privados de este beneficio lo que da a entender que existe una crisis económica baja, en sus hogares, ya sea por la falta de fuentes de trabajo o a su vez porque sus padres o hermanos/as que está a cargo de sus estudios no tiene alguna profesión, ocupación como para poder subsistir o también por el caso del alejamiento o separación de los padres, abandono a sus hijos es por tal motivo que no existe la colaboración para que el niño tenga las facilidades de optar por llegar a tener su ordenador en su cuarto de estudio Si analizamos la relación matrimonios y divorcios, hay 10% de divorcios por cada 100 matrimonios.

P7.- ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

Tabla 7

P7		
Opción	f	%
No contesta	13	52
En mi habitación	8	32
Habitación de un hermano	1	4
Habitación de mis padres	1	4
En la sala de estar	2	8
En un cuarto de trabajo	0	0
Es portátil	0	0
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los datos de la tabla en cuanto a la primera variable indica que el 52% de los niños encuestados de 8 a 9 años de edad del 5to año de Básica no contestan porque en realidad no poseen un ordenador en su domicilio de acuerdo a lo que se ha podido apreciar personalmente en el momento de aplicar la encuesta, mientras que sumando las seis variables restantes por su similitud da un porcentaje del 32% de los encuestados que si tienen ubicados sus ordenadores en diferentes lugares, estos resultados permite que en el ámbito escolar exista un desequilibrio en cuanto a la actividad misma del proceso de enseñanza-aprendizaje

P8.- ¿Hay conexión a internet en tu casa?

Tabla 8

P8		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	20	80
Si	5	20
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar en la tabla los resultados de la encuesta ejecutada a los 25 niños de 5to año de Básica el 80% de los educandos no tiene conexión a internet, y el 5% si tiene conexión de internet en sus computadoras, con estos resultados y estos porcentajes altamente diferenciados, desequilibrados nos podemos darnos cuenta de que existe un déficit económico muy grande en sus hogares por diferentes razones que se dan en cada familia, sean esta migración de sus progenitores y en si abandono a sus hijos o falta de conocimiento y manejo en la utilidad de este servicio tecnológico, al relacionar con el criterio de Nyaka, 2008, para superar la pobreza económica en nuestro país para que todos los educandos o personas que puedan tener acceso a internet desde sus hogares lo puedan adquirir de diferentes puntos con un porcentaje mínimo al valor a cancelar por su utilidad, ya los niños encuestados se pudo apreciar que vienen de hogares humildes y de pobreza.

P11.- ¿En qué lugar sueles usar internet?

Tabla 11

P11		
Opción	f	%
En casa	4	21,052632
En el colegio	1	5,2631579
En un ciber café	1	5,2631579
En un lugar público	2	10,526316
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	11	57,894737
TOTAL	19	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en la presente tabla los resultados son muy variables con respecto a la diferentes opciones del uso del internet, vemos que el 58% de los encuestados utilizan el internet en casa de sus familiares lo que da a comprender que no poseen internet en sus domicilios, mientras que sumando las otras opciones por su similitud da un porcentaje del 42% lo utilizan en diferentes lugares sean estas instituciones, lugar público, ciber, etc. Relacionando estos resultados con los criterios de diferentes autores, se llega a deducir que más de la mitad de los educandos sufren de esta debilidad como es la pobreza en su mayoría, factor limitante del avance del desarrollo de la tecnología y de la preparación en conocimientos de los educandos o educadores, en si en la institución encuestada si se pudo constatar que la pobreza sobrepasa los límites de la vida de la población estudiantil.

P12.- La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.

Tabla 12

P12		
Opción	f	%
Solo	1	5
Con amigos/as	4	20
Con hermanos/as	7	35
Con mi padre	1	5
Con mi madre	2	10
Con otros familiares	5	25
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	20	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la tabla se puede mencionar que de los niños encuestados del 5to año de Educación Básica de 8 a 9 años de edad el 5% de los menores suelen utilizar el internet sin compañía de otras personas y el 20% de los encuestados lo hacen en compañía de sus amigos, mientras que al sumar las cuatro opciones por su grado de semejanza llega a un porcentaje del 75% lo menores de 8 a 9 años suelen utilizar el internet en compañía de diferentes familiares y progenitores, lo que da a entender que existe en el núcleo familiar una correcta confianza con relación al grado o etapa de evolución del niño con sus allegados más directos, y por otro lado vemos que en el grupo de los docentes, educadores del sistema educativo no existe esa correlación entre alumnos maestros lo que es algo admirable que en un centro educativo no exista dicho servicio y peor un la participación directa del educador con el educando en cuanto a este nuevo sistema y servicio como es el internet.

P13.- ¿Utilizas algún teléfono celular?

Tabla 13

P13		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	2	8
Sí, el mío	17	68
Sí, el de otras personas	6	24
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Con relación a los resultados de la tabla en base a la encuesta realizada a los niños de 8 a 9 años de edad de 5to de Básica en la zona urbana del Cantón Cañar el 68% de los educandos encuestados saben y utilizan un teléfono móvil de su propiedad, mientras que sumando las dos opciones por su similitud el 32% de los niños y niñas encuestas de la Escuela Simón Bolívar no poseen su teléfono móvil propio pero lo saben utilizar el de otras personas y en un mínimo porcentaje no lo utilizan, de acuerdo a al análisis en su totalidad no utilizan un teléfono móvil propio, circunstancias que llevan a que los niños que no lo utilizan o no tienen su móvil se limitan o se marginan al poder manejar dicho

aparato, todo esto en muchos hogares de los menores se dan por el factor general que invade los hogares de nuestro país como es la pobreza.

P14.- ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

Tabla 14

P14		
Opción	f	%
No contesta	3	12
Pedí que me lo compraran	2	8
Fue un regalo	9	36
Me lo dieron mis padres	11	44
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la presente tabla como podemos darnos cuenta que el 12% de los niños encuestados no dan respuesta alguna motivos que lleva a comprender que no tiene su móvil, y al sumar las tres últimas opciones por su relación nos damos cuenta que el 88% de una u otra manera lo han conseguido su móvil propio, sean esto por diferentes motivos que se dan en la familia de cada ser humano, relacionando estos resultados podemos darnos cuenta que en la Escuela encuestada la mayoría de los encuestados poseen un teléfono móvil, el mismo que le sirve para poder comunicarse con sus semejantes y poder vivir en sociedad como seres vivientes de la humanidad dependientes unos de otros como la sociedad misma lo exige y lo permite vivir en armonía en interrelación.

5.2. Redes sociales y pantallas.

P9.- Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?

Tabla 9

P9		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	7	28
Si	18	72
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar en la tabla el resultado de la encuesta ejecutada a los niños de 8 a 9 años de 5to año de Educación Básica el 72% de los encuestados si utilizan la magnífica red internet, mientras que el 28% de la población encuestada a los educandos no lo hacen, de acuerdo a los resultados presentados podemos mencionar que ahora en la actualidad existe más actividad y acción humana por descubrir cosas mejores como podemos apreciar en la presente tabla que los niños tengan o no tengan internet en sus domicilios lo utilizan esto se debe a que día a día la humanidad va evolucionado y apareciendo la necesidad de conocer cosas nuevas, cosas que llega como una curiosidad, como los niños a esa edad son muy investigadores acuden a este tipo de comunicación a este laboratorio de interrelación escrita o verbal, donde se satisfacen sus curiosidades y a la vez sus inquietudes o sus juegos, razón por la cual el internet es manejado por menores desde diferentes ámbitos social, cultural, político y económico.

P10.- ¿Para qué sueles usar Internet?

Tabla 10

P10		
Opción	f	%
Pág. Web	7	36,8421053
Videos	2	10,5263158
E-mail	1	5,26315789
Descargas	5	26,3157895
Chatear	2	10,5263158
Red Social	2	10,5263158
TOTAL	19	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los datos de la tabla podemos darnos cuenta que en su totalidad los niños encuestados utilizan el internet en un 100% lo que nos hace comprender que el internet está incluida en toda actividad tomada y ejecutada desde diferentes campos como lo demuestra los resultados de la tabla, los menores lo utilizan de esta manera al internet para lograr y alcanzar a poner en juego sus actitudes y aptitudes dentro de las diferentes opciones que le brinda el internet desde diferentes puntos de vista hace que el niño se convierta en su propio autor de su actividad social, cultural, etc. Al constatarlos estos resultados con la información científica podemos deducir que los niños de 5to año de

Básica lo utiliza el internet como una herramienta básica ya que hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero. Físicamente, el Internet usa parte del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado TCP/IP (Transmisión Control Protocolo/Internet Protocolo, todo esto hace posible que el educando utilice el internet en diferentes campos en donde la sociedad se encuentra involucrada para el desarrollo y progreso de la misma.

P19.- ¿Y cuál de ellas tienes?

Tabla 19

P19		
Opción	f	%
PlayStation2	2	8,69565217
PlayStation 3	1	4,34782609
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	1	4,34782609
Nintendo DS	2	8,69565217
Game Boy	5	21,7391304
Ninguna de las anteriores	12	52,173913
TOTAL	23	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla nos damos cuenta que sumando las siete alternativas por su semejanza en el funcionamiento de cada equipo nos da un porcentaje del 48% de los niños encuestados tienen uno a dos juegos en sus casa, mientras el 52% de los menores encuestados no poseen ninguna clase de juegos por lo que esto hace pensar que la situación económica de cada niño es muy baja, desde mi punto de vista y en relación a las cifras obtenidas los niños viene de hogares muy sencillos, pobres que no les alcanza para poderles comprar dichos aparatos, porque en base a la información científica estos aparatos, instrumentos le permiten a los niños desarrollar su capacidad de creatividad mediante los diferentes juegos, hace que el menor desarrolle su mente su imaginación y por lo tanto su carácter de firmeza, ayudándole así de esta manera a tomar decisiones y enfrentarlos sin temor.

P22.- ¿Dónde están?

Tabla 22

P22		
Opción	f	%
Mi habitación	12	34,2857143
La habitación de un hermano	3	8,57142857
El salón o cuarto de estar	2	5,71428571
La habitación de mis padres	14	40
En la cocina	2	5,71428571
En un cuarto de juegos	0	0
Otros sitios	2	5,71428571
TOTAL	35	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando el resultado de la tabla vemos que sumando todas las opciones por su similitud nos da el 100% de los encuestados tiene por lo menos un televisor en su domicilio, con estos antecedentes de los resultados y el análisis respectivo deducimos que el 100% de la población de niños encuestados del 5to año de Básica están sumamente equipados con una pantalla como es la televisión, lo cual al contrastar con la investigación científica todo hogar está dotado por lo menos de una pantalla tradicional y fácil de manejarlo, convirtiéndose en el medio de comunicación y en muchas veces en un momentos de distracción y de juego, a través de los diferentes programas que se tramiten día a día.

P25.- ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 25

P25		
Opción	f	%
Paga semanal	1	4
Cuando necesito algo pido y me dan	15	60
En cumpleaños, fiestas, Navidad	3	12
Hago algún trabajo en casa	3	12
Hago algún trabajo fuera de casa	3	12
No me dan dinero	0	0
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla de la encuesta realizada a los niños de 5to año de Educación Básica sumando las cinco opciones por su similitud nos damos cuenta que el 100% de los niños encuestados al menos reciben un dinero ya sean por parte de sus padres u otros familiares, ya que de acuerdo a la encuesta ejecutada personalmente se pudo apreciar que los niños que asisten a la escuela son de hogares muy sencillos humildes en su mayoría, se dedican a la agricultura, y por lo menos unos 50 centavos no les faltaba para su colación, a pesar que la crisis económica en nuestro país es demasiado vulnerable en los hogares rurales, a pesar de eso los niños ven la forma de cómo conseguir su dinero para la colación u otras necesidades personales, ya que se pudo observar y apreciar que todos los encuestados asisten a una escuela donde la mayoría de los niños son de hogares muy humildes y solidarios con sus maestros y compañeros de aula, y de acuerdo al análisis por parte del INEC, el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%

P26.- ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

Tabla 26

P26		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	1	4
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	24
Tengo menos dinero del que necesito	18	72
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la tabla y al sumar las dos opciones por su grado de semejanza vemos que el 28% de los encuestados tiene el dinero suficiente para cubrir sus necesidades, mientras que el 72% de la población de niños y niñas encuestado del 5to año de Educación Básica sufren de esta falencia de no poder cubrir sus gastos con el dinero necesario, a través de estos resultados podemos deducir que la mayor parte de los encuestados son de hogares pobres, los ingresos económicos de sus padres y familiares son muy bajos o que no les alcanza para poder cubrir los gastos de sus hijos, de sus

hermanos o nietos, de acuerdo al censo por parte del INEC la población ecuatoriana sufre de una crisis económica bastante vulnerable que hasta el 2010 más de la mitad de los ecuatorianos no tienen los recursos económicos suficiente como para poder por lo menos subsistir, es por eso que los encuestados están inversos en esta magna agrupación de índice de pobreza.

P27.- Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Tabla 27

P27		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	7	28
Televisión	11	44
No lo sé	7	28
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados de la tabla producto de la encuesta realizada a los niños de 5to año de Educación Básica podemos mencionar que el 28% de la población de niños encuestados optan por tener internet en sus hogares, mientras que el 44% de los encuestados optan por quedarse con la pantalla de la televisión y el 28 % lamentablemente desconocen con que de las dos pantallas quedarse. Con estos antecedentes podemos deducir que más de la mitad de los encuestados no saben y no se sienten seguros de lo que significa el internet o tener una pantalla en sus hogares, este fracaso o desconocimiento lleva a que el niño no se adapte al medio y por ende no se puede beneficiar de los múltiples servicios que ofrecen estas pantallas he ahí viene el aporte importante por parte de los maestros, padres, en especial de los educadores hacerles conocer la importancia de las pantallas como también las desventajas de las misma de esta manera estaríamos formando entes fructífero para el futuro con capacidad de decisión y resolución de obstáculos para enfrentar a las barreas que se presentan a diario.

P28.- Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Tabla 28

P28		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	5	20
Teléfono móvil	7	28
No lo sé	13	52
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas vemos que 52% de los niños encuestados desconocen por el tipo de tecnología que pueden adquirir o llegar a tener en sus hogares, mientras que al sumar las dos opciones por su similitud en tecnología nos podemos dar cuenta que el 48% menos de la mitad de la población encuestada optan por tener esta clase de tecnología, esto se debe a que en realidad existen vacíos en sus conocimientos sobre la importancia de estos aparato o sistemas de comunicación, pero de acuerdo a la realidad en donde se pudo realizar la encuesta a los niños de 5to año de Educación Básica se pudo apreciar y constatar que unos pocos utilizaban el teléfono móvil, pero no tenían internet en sus móviles esto debido a lo que los móvil que cargaban no tenían sus capacidades como para manejar el internet, es por eso que se puede dar cuenta que la mayor parte de los encuestados no lo saben tomar y optar por una de ellos.

P29.- Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Tabla 29

P29		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Videojuegos	9	36
Televisión	10	40
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de la tabla podemos darnos cuenta que el 40% de los niños encuestados en la zona rural del Cantón Cañar conocen mucho lo que es una televisión y

para qué sirve es por eso que existe un mayor porcentaje en cuanto a este tipo de pantalla, mientras que el 36% de los niños encuestados optan por los videojuegos y el 24% desconocen por cuál de las dos alternativas tomar su decisión. Con estos antecedentes podemos deducir y de acuerdo a la información científica en cuanto a las dos variables por sus relación o semejanza vemos que saben lo que es un videojuego y lo que es una televisión sus funciones sus beneficios que les brinda a cada uno de los encuestados, en si podemos deducir que el 76% de la población investigada consumen este tipo de pantallas ya sean por diversión o por tener comunicación o estar informado de lo que sucede a su alrededor.

P30.- si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Tabla 30

P30		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	24
Televisión	13	52
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados de la tabla en base a una encuesta aplicada a los niños de 5to año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar de Cantón Cañar, ubicada en la zona rural, nos damos cuenta que el 52% de la población de los educando encuestados optan por tener una televisión y el 24% de los encuestados optan por un teléfono móvil, mientras que el 24% de los niños encuestados no lo saben por cuál de los equipos quedarse. Con estos resultados y análisis respectivo deducimos que la mayor parte de los educandos conocen y hacen uso de esta pantalla tradicionalmente como es la televisión un aparato sumamente conocido y fácil de manejarlo, es por eso que de acuerdo a las investigaciones e información científica manifiesta que la primera pantalla que apareció en nuestro país es la televisión como un medio de comunicación e información de lo que sucede en la vida cotidiana. ". Esta nueva televisión pública deberá atender a la calidad de su programación, que como indica Martínez (2005), "la calidad de un programa de televisión depende más de la creatividad y de la intencionalidad de su

autor y de la disposición del canal que lo emite que de los avances tecnológicos que utilizamos, eso por eso que en los resultados de la tabla el porcentaje es mayor por optar tener una televisión en sus hogares.

P31.- Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Tabla 31

P31		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	28
Videojuegos	7	28
No lo sé	11	44
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de la tabla como podemos darnos cuenta la población encuestada de los niños y niñas de 8 a 9 años de edad que cursan el 5to año de Educación Básica al sumar las dos opciones por su semejanza en la funcionalidad de los equipos o de sus componentes vemos que el 56% de la totalidad de encuestados saben elegir sus aparatos o tecnologías, mientras que el 44% de los encuestados desconocen en su totalidad de lo que son un videojuego un móvil. De acuerdo a este resultado y en base a la información científica podemos decir que Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola, un dispositivo, (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador, razón por la cual la mayor parte de los encuestados optaron por estos tipos de aparatos tecnológicos como se pudo apreciar al momento de ejecutarlo al encuesta a los niños y niñas del 5to de Básica.

4.6. Redes sociales y mediación familiar:

P17.- ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

Tabla 17

P17		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	4	16
Si	21	84
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla producto de la encuesta realizada a los niños de 5to año de Educación Básica comprendidos entre las edades de 8 a 9 año de edad, como podemos darnos cuenta que el 84% de la población encuestada en la zona rural del Cantón Cañar utilizan los diferentes juegos sean estos videojuegos o juegos del ordenador, mientras que el 16% de los encuestados carecen de esta actividad juvenil. Al constatar con la información científica podemos deducir que la mayoría de los niños y niñas suelen utilizar estos tipos de juegos en especial del ordenador debido a la facilidad del manejo a diferencia de lo que es los videojuegos en una consola u otro aparato de difícil manejo de coordinación del teclado u otra actividad que impida su habilidad de satisfacer su inquietud o su curiosidad, por lo general estos juegos permiten en parte el desarrollo de la creatividad y habilidad de los movimientos y acciones mentales, pero al encontrarse mayor tiempo de dedicación frente a estas pantallas produce adicción.

P18.- ¿Con qué aparatos juegas?

Tabla 18

P18		
Opción	f	%
PlayStation2	4	16
PlayStation 3	6	24
Xbox 360	0	0
Wii	1	4
PSP	1	4
Nintendo DS	1	4
Game Boy	4	16
Ordenador	8	32
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a la tabla de los resultados de la encuesta aplicada a los niños de 5to año de Educación Básica sumando las dos primeras con la última alternativa por su semejanza nos podemos darnos cuenta que el 88% de los encuestados utilizan más para su entretenimiento en el momento de ocio como el PlayStation 2 y 3 como también el ordenador, mientras que el 12% de los niños juegan con los otros tipos de aparatos, con estos resultados nos damos cuenta que la mayoría de los niños juegan con los aparatos más conocidos y más fáciles de adquirir por el valor que tienen esas pantallas, ya que es muy difícil para ellos adquirir los demás aparatos por el costo y el desconocimiento de las mismas, al constatar con la información científica nos damos cuenta que el niño a esa edad es más novedoso y curioso por descubrir algo nuevo convirtiéndose un experto en el manejo dentro de este panorama cobran especial protagonismo los niños como el público que mejor se adapta a estas novedades, siendo el segmento de edad que más rápidamente descubre la funcionalidad de este universo de nuevas pantallas, donde suscita el interés de investigación al tiempo que plantea la necesidad de educar, legislar y proteger eficazmente a este grupo en un contexto de cambio tecnológico continuo y poco controlable.

P21.- ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Tabla 21

P21		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	25	100
Dos	0	0
Tres	0	0
Cuatro o más	0	0
TOTAL	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados obtenidos en base tabla mediante la encuesta realizada a los niños de 5to año de Educación Básica nos podemos darnos cuenta que el 100% de los encuestados tienen un televisor que si funciona en cada uno de sus hogares esto se debe a que todos los niñas/os en sus casa tienen este tipo de pantalla por ser el más conocido

y el más fácil para el manejo, de acuerdo a la información científica vemos que esta pantalla, todavía es considerada por muchos participantes como el medio «rey», que abarca hoy en día el interés de múltiples investigaciones, aunque con la proliferación durante la década de 1990 de las denominadas «tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnologías nunca antes visto, pero en si la televisión como pantalla tradicional es bien acogida por los niños encuestados a diferencia de las otras pantallas que no lo pueden obtener ni usarlas correctamente como debe ser el tratamiento de las mismas, razón por la cual es que la población encuestada posee este tipo de pantalla conocida y tratada por todos los participantes de la encuesta realizada.

P23.- Cuando ves la tele, sueles estar con.

Tabla 23

P23		
Opción	f	%
Solo	5	17,241379
Mi padre	4	13,793103
Mi madre	7	24,137931
Algún hermano/a	12	41,37931
Otro familiar	0	0
Un amigo/a	0	0
Otras personas	1	3,4482759
TOTAL	29	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla producto de la encuesta realizada a los niños de 8 a 9 años de edad cuando ven la televisión suelen estar con sus progenitores y hermanos que sumando estas tres alternativas por su similitud nos da el 80% de los encuestados que su tiempo de ocio o entretenimiento lo emplean en usar ese tipo de pantalla como la televisión, mientras que el 17% de los niños encuestados lo hacen solo sin compañía de otras personas, ya que en mínimo porcentaje suelen estar con personas distintas a su familia, con estos antecedentes nos podemos dar cuenta que la mayoría de la población encuestada siempre están con sus familiares por lo general no pasan solos, de esta manera vemos que si existe preocupación por sus hijos o hermanos, quienes están

protegiéndolos y orientándolos para que no se descarrilen hacia el mal y bien utilizado y comprendido los programas que brinda este tipo de pantalla.

5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades:

P15.- Con el móvil sueles.

Tabla 15

P15		
Opción	f	%
Hablar	10	34,4827586
Enviar mensajes	3	10,3448276
Jugar	12	41,3793103
Navegar	0	0
Otras cosas	4	13,7931034
TOTAL	29	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas nos podemos dar cuenta de que sumando las tres primeras opciones por su similitud, el 86% de los niños de 8 y 9 años de edad del 5to año de Educación Básica suelen utilizar esta medio de comunicación para diferentes actividades, mientras que el 14% de los encuestados lo emplean este dispositivo para otras cosas, con estos resultados al relacionar con la información científica vemos que el teléfono móvil por ser un dispositivo electrónico que permite tener acceso a la red de comunicación. Ya que a partir del [siglo XXI](#), los teléfonos móviles han adquirido funcionalidades que van mucho más allá de limitarse solo a llamar o enviar [mensajes de texto](#), se podría decir que se han unificado con distintos dispositivos tales como [PDA](#), [cámara de fotos](#), [agenda electrónica](#), [reloj despertador](#), [calculadora](#), [micro proyector](#), [GPS](#) o [reproductor multimedia](#), así como poder realizar multitud de acciones en un dispositivo pequeño y portátil que lleva prácticamente todo el mundo de países desarrollados. A este tipo de evolución del teléfono móvil se le conoce como [Smartphone](#), por estas facilidades y servicios que presta este pequeño dispositivo portátil los menores lo utilizan de manera productiva.

P16.- ¿Con quién sueles comunicarte?

Tabla 16

P16		
Opción	f	%
Con mi madre	13	39,3939394
Con mi padre	11	33,3333333
Con mis hermanos	3	9,09090909
Con otros familiares	4	12,1212121
Con los amigos/as	2	6,06060606
TOTAL	33	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Al observar el resultado de la tabla nos podemos darnos cuenta que sumando las dos primeras alternativas por el grado de similitud, el 74% de los niños de 5to año de Educación Básica lo utilizan el pequeño dispositivo portátil en su mayoría para comunicarse con sus padres, mientras que el 26% de los encuestados suelen utilizar el teléfono móvil para poder comunicarse con familiares y amigos, con estos antecedentes podemos deducir que de la población encuestada los niños están más comunicados con sus progenitores a través de este pequeño dispositivo y al confrontar con la información científica en vista de que el teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la información y comunicación entre seres humanos, de esta manera los niños de la escuela que pude apreciar personalmente que en su mayoría halaban mucho de su celular de las marcas de las funciones que tienen y como lo utilizaban para mantenerse interrelacionados con sus semejantes de su entorno.

P20.- ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 20

P20		
Opción	f	%
Solo	3	14,2857143
Con mi madre	1	4,76190476
Con mi padre	0	0
Con mis hermanos	10	47,6190476
Con los amigos	5	23,8095238
Con otras personas distintas	2	9,52380952
TOTAL	21	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Al observar los resultados de la tabla de la encuesta realizada a los niños del 5to año de Educación Básica al momento de jugar vemos que sumando las dos alternativas cuarta y quinta da un porcentaje del 70% lo hacen con sus hermanos y amigos, mientras que el 14% se sienten solos al momento de realizar esta actividad y en un mínimo porcentaje del 4% les acompañan sus madres lo hacen solo estas actividades, estos resultados se dan por el motivo de que en su mayoría los padres pasan trabajando fuera del hogar no tienen mucho tiempo para dedicarse a sus hijos mientras que sus hermanos y amigos continuamente juntos al realizar estos tipos de actividades, como se pudo constatar al momento de que se pudo aplicar la encuesta a los niños donde se apreció que no existe mucha relación con sus padres por el motivo de que por la situación económica no pasan juntos a sus hijos, y peor aún con sus madres porque ellas no les daban tiempo para asistir a realizar estas actividades como es el juego ante las pantallas.

P24.- De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa. Tabla 24

P24		
Opción	f	%
Ordenador portátil	4	6,34920635
Impresora	3	4,76190476
Scanner	1	1,58730159
Web cam	1	1,58730159
MP3/MP4/apoda	1	1,58730159
Cámara de fotos digital	5	7,93650794
Cámara de video digital	4	6,34920635
Televisión de pago	5	7,93650794
Equipo de música	14	22,2222222
Teléfono fijo	5	7,93650794
DVD	17	26,984127
Disco duro multimedia	3	4,76190476
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	63	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar los resultados en la tabla de la encuesta aplicada a los niños de 5to año de Educación Básica de la zona rural sumando las dos opciones que más existen en sus hogares por su semejanza nos damos cuenta que el 48% de la población están dotados de estos aparatos, mientras que al sumar las demás opciones por su similitud nos da un porcentaje del 52%, entre las gamas de opciones que se plantea para conocer

lo que tienen en sus hogares, producto de este análisis nos damos cuenta que en un mínimo porcentaje los niños encuestados tiene todos los instrumentos o equipos en sus domicilios, pero al relacionar estos resultados con la información científica y la apreciación personal vemos que toda la población si tienen por lo menos un aparato.

SEGUNDA PARTE GRUPO 2 Y 3

P1.- ¿En qué curso estás?

Tabla 1

P1				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
6to. De primaria	0	0	0	0
7to. De primaria	0	0	0	0
8ro. De ESO	0	0	0	0
9do. De ESO	0	0	0	0
10mo. De ESO	30	100	0	0
1er0 Bachillerato	0	0	0	0
2do. Bachillerato	0	0	0	0
3ro. Bachillerato.	0	0	25	100
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, el grupo 2 contesta que del total de los educandos se encuentra cursando el décimo año de Educación, mientras que en el grupo tres los 25 estudiantes encuestados se encuentra en el tercer año de Bachillerato con estos resultados vemos que la población encuestada están preparándose y formándose como futuros entes activos de la sociedad.

P2.- ¿Cuántos años tienes?

Tabla 2

P2				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	0	0	0	0
12 años	0	0	0	0
13 años	2	6,6666667	0	0
14 años	17	56,6666667	0	0
15 años	9	30	1	4
16 años	1	3,3333333	6	24
17 años	1	3,3333333	18	72
18 años o más	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando el cuadro de la tabla del grupo 2 los estudiantes del décimo año de Educación vemos que el 56% de los encuestados se encuentran sobre los 14 años de edad, mientras que al sumar las otras opciones contestadas podemos darnos cuenta que el 44% de los encuestados están entre los 13, 15, 16, 17 años de edad con estos resultados deducimos que los estudiantes del tercer curso se encuentra en una edad cronológica desde 13 a los 17 años, lo contrario del grupo 3 en base los resultados de los cuadros vemos que la población encuestada el 4% atraviesan sobre los 15 años de edad y sumando las dos opciones por su semejanza de edades cronológicas el 96% se encuentran entre los 16 y 17 años, deduciendo así de esta manera que la mayoría de los encuestados del tercer año de Bachillerato están a un paso de ser mayores de edad.

P3.- Sexo.

Tabla 3

P3				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	0	0	0
Masculino	9	30	6	24
Femenino	21	70	19	76
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de los cuadros del grupo dos nos damos cuenta que el 30% de los encuestados son varones y el 70% son mujeres con estos resultados vemos que más de la mitad del tercer curso de los encuestados son de sexo femenino, a diferencia del grupo 3 que el 24% son varones y el 76% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato son mujeres, con estos antecedentes vemos que en los dos grupos existen más mujeres encuestadas que varones, estos resultados coinciden con lo que se pudo apreciar personalmente al momento de ejecutar la encuesta en las diferentes instituciones educativas de la zona rural del Cantón Cañar, esto se debe a que la mayoría de los jóvenes se dedican a otro método y horario de estudio por la situación económica misma de sus padres que no les alcanza, entonces tienen que buscar un trabajo para poder continuar con sus estudios a través de las instituciones particulares y a distancia.

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

Tabla 4

P4				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Mi padre	16	21,621622	19	28,787878
Mi madre	23	31,081081	21	31,818181
Un hermano/a	9	12,162162	6	9,090909
2 Hermanos/as	10	13,513514	9	13,636363
3 Hermanos/as	2	2,7027027	4	6,060606
4 Hermanos/as	0	0	1	1,51515152
5 Hermanos/as o más	1	1,3513514	0	0
Mi abuelo/a	8	10,810811	2	3,030303
Otras personas	5	6,7567568	4	6,060606
Total	74	100	66	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del cuadro 2 de los estudiantes encuestados del tercer curso, que al sumar las siete primeras opciones por el grado de parentesco del núcleo familiar nos damos cuenta que el 82% de los encuestados de 13 a 17 años de edad viven en su mayoría con sus progenitores como son sus padres y con sus familiares más directos en parentesco, mientras que el 18% de la población encuestada viven con sus abuelitos y otras personas distintas a su núcleo familiar, a diferencia del 3 grupo en base a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Bachillerato al unir el porcentaje de las seis primeras opciones por su similitud nos damos cuenta que el 91% de los encuestados viven directamente con sus familiares que conforman el núcleo familiar, mientras que 9% de los adolescentes viven con sus abuelitos y otras personas, con estos antecedentes de los resultados de los dos cuadros podemos deducir que la población adolescente encuestada más de la mitad de la totalidad de educandos se encuentran bajo la tutela de sus padres y familiares en general.

P5.- ¿Cuál es la profesión de tu padre?

Tabla 5

P5				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,333333	1	4
Está desempleado	1	3,333333	1	4
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	8	26,666667	4	16
Desempeña un oficio	10	33,333333	9	36
Realiza un trabajo técnico	2	6,666667	2	8
Realiza un trabajo de grado universitario	3	10	4	16
No lo sé/otro	5	16,666667	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar el resultado del cuadro 2 sumando desde la cuarta opción hasta la séptima por su similitud vemos que el 78% de los encuestados sus padres se ocupan o tiene una profesión para poder sustentar su convivir en familia y

sumando las dos primeras con la última opción por sus características vemos que el 22% de los padres de los encuestados no tiene un trabajo para adquirir ingresos económicos, a diferencia con el grupo 3 mediante los resultados de la tabla y sumando la cuarta hasta la séptima opción de acuerdo a sus características nos da el 76% de los padres de los estudiantes encuestada del tercer año de Bachillerato proveen de una ocupación o un trabajo para sus ingresos económicos y el 24% de los padres de los adolescentes investigados no lo tienen, con estos antecedentes de los cuadros analizados estadísticamente y de acuerdo a la información científica vemos que en si existe pobreza en los hogares de la población investigada ya que en el ecuador el factor que afecta a las familias en si al mundo es la falta de fuentes de trabajo y preparación de la sociedad mediante la tecnología alcanzar el cambio del índice de la crisis económica de nuestro país.

P6.- ¿Cuál es la profesión de tu madre?

Tabla 6

P6				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Está desempleada	1	3,3333333	0	0
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	20	66,666667	18	72
Desempeña un oficio	0	0	2	8
Realiza un trabajo técnico	3	10	2	8
Realiza un trabajo de nivel universitario	3	10	2	8
No lo sé/otro	3	10	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del grupo 2 con relación a la encuesta aplicada a los adolescentes del tercer curso comprendidos entre las edades de 13 a 17 años de edad sumando las opciones de acuerdo a sus características generales vemos que el 87% de las madres de los encuestados se proveen de un oficio u ocupación que les ayudan a solventar económicamente a sus esposos, y unificando las otras opciones por su grado de similitud el 13% de las madres se encuentran desocupadas sin empleo, a diferencia con el grupo 3 vemos que de acuerdo a los resultados y sumando las opciones por su semejanza nos da como resultado que el 96% de las madres se dedican a realizar

un trabajo para solventar económicamente sus hogares, mientras que el 4% de las madres de los encuestados carecen de un trabajo. Con estos resultados de los dos grupos deducimos que existe más pobreza en el segundo grupo de los progenitores encuestados todas estas debilidades económicas que se encuentran atravesando los padres y madres de la población investigada se debe a que en realidad en la zona rural donde se aplicó la encuesta no existen fuentes de trabajo y si la hay pero es muy escaso.

P54.- ¿Tienes móvil propio?

Tabla 54

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	20	3	12
Sí	22	73,3333333	22	88
No, pero uso el de otras personas.	2	6,6666667	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en el resultado del grupo 2 y al sumar la primera con la tercera opción por su similitud vemos que el 27% de los encuestados de los adolescentes del tercer curso del Instituto José Peralta del Cantón Cañar no poseen un teléfono móvil propio, ya que el 73% de los adolescentes encuestados tiene su propio celular, algo similar se puede observar sucede con el grupo 3 que el 12% no tiene su móvil y el 88% tiene un móvil propio, con estos resultados vemos que la situación económica de los encuestados de los dos grupos se encuentra a un nivel no muy bajo, lo que da a entender según lo constatado personalmente al momento de que se pudo aplicar la encuesta y verificando con la información científica vemos que la población estudiantil busca la manera de cómo conseguir su dinero para obtener su móvil u otros aparatos, de esta manera deducimos que los adolescentes investigados realizan algún trabajo en casa o fuera para satisfacer lo deseado.

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

Tabla 55

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,3333333	3	12
A los 8 años o menos	1	3,3333333	1	4
A los 9 años	0	0	0	0
A los 10 años	3	10	1	4
A los 11 años	1	3,3333333	2	8
A los 12 años	5	16,6666667	7	28
A los 13 años	12	40	1	4
A los 14 años	1	3,3333333	2	8
A los 15 años	0	0	3	12
Con más de 15 años	0	0	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar el resultado del grupo 2 el 40% de los encuestados de los adolescentes del tercer curso obtuvieron su primer móvil a los 13 años de edad, mientras que algo similar sucede con el grupo 3 que el 28% de los encuestados del tercer años de Bachillerato obtuvieron su primer celular a los 12 años de edad con estos resultados concretos vemos que la población estudiantil se provee con sus teléfonos móviles normal para hacer uso de estas redes inalámbricas a pesar de que en nuestro país es un poco retrasado en cuanto a la tecnología a diferencia con otros países que según la información científica como en el caso de EE.UU. España, Europa etc., los estudiantes a pequeñas edades tiene su móvil propio y saben cómo manejarlo, esto se da debido a que la crisis económica en nuestro país es bastante vulnerable que afecta directamente al conglomerado estudiantil.

P56.- ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

Tabla 56

P56				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	6	20	3	12
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	10	33,3333333	3	12
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	8	26,6666667	11	44
Me los compraron otros familiares	0	0	0	0
Me lo compré yo mismo	2	6,6666667	4	16
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión	3	10	2	8
Lo heredé de otra persona	1	3,3333333	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas de grupo 2 y sumando la segunda, tercera y sexta opción por su similitud nos damos cuenta que el 70% de los encuestados del tercer año de Educación, llegaron a tener su teléfono móvil por parte de sus padres y familiares por diferentes motivos, algo similar sucede con el grupo 3 que sumando las opciones por su relación familiar vemos que el 64% de los adolescentes investigados del tercer año de Bachillerato obtuvieron su celular en diferentes momentos que se presentaron en su vida, comparando estos resultados de los cuadros analizados nos damos cuenta que de una u otra manera todos los encuestados manejan este tipo de pantalla digital, a pesar de que la situación económica según el censo del INCE manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%.

P57.- ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

Tabla 57

P57				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,3333333	3	12
Comprado nuevo	17	56,6666667	13	52
De segunda mano	6	20	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante la observación de los resultados de los cuadros de del grupo 2 de los estudiantes encuestados vemos que el 57% tiene actualmente un teléfono celular nuevo, mientras que el 43% unificando las dos alternativas por su similitud no tiene y si lo tiene es de segunda mano, algo similar sucede con el grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato vemos que el 52% de los encuetados tiene su móvil nuevo, mientras que el 48% de los adolescentes investigados tiene de segunda mano o no lo tienen, al constatar estos resultados de los dos gropos investigados podemos deducir que más de la mitad de la población que fue encuetada supieron responder que a pesar de que la crisis económica que existe en nuestro entorno por la falta de fuentes de trabajo lo hacen un esfuerzo por adquirir un celular nuevo esto se debe a que la tecnología misma exige tener móviles con una tecnología avanzada sin importancia del costo que tiene dicho aparato.

P58.- ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

Tabla 58

P58				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,3333333	3	12
Yo mismo	11	36,6666667	12	48
Mis padres	12	40	8	32
Otros	0	0	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los cuadros del grupo 2 de la encuesta realizada a los adolescentes del tercer curso de Educación con los datos más relevantes para este análisis nos damos cuenta que el 40% cubren los gastos los padres de los encuestados por el consumo que lo hacen con sus celulares y el 36% cubren por su propia cuenta, mientras que al observar el resultado del grupo 3 vemos que el 48% de los encuestados realizan sus pagos por su propia cuenta, y en un bajo porcentaje del 32% lo cubren sus gastos sus padres, con estos resultado de los cuadros de la encuesta realizada a los adolescentes de los niveles de educación media vemos que el grupo dos más de la mitad están

solventados económicamente por sus padres, mientras que en el grupo 3 la mayoría de los encuestados se solventan sus gastos por el uso de sus celulares ellos mismos, dando como resultado que los adolescentes que se encuentra a punto obtener su título de Bachiller su posición económica es más dependiente de cada uno de ellos mismos, al constarles este resultado con la información científica en la cual manifiesta que los menores adolescentes entre los 17 a 18 años en un 60% son independientes de sus padres por la etapa evolutiva misma que tiene los adolescentes.

P59.- ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

Tabla 59

P59				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	6	20	3
Es de tarjeta	13	43,333333	11	44
Es de contrato	0	0	2	8
No lo sé	11	36,666667	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados del cuadro 2 vemos que el 43% de los encuestados lo utilizan tarjetas para cubrir el consumo de su móvil, con este resultado nos damos cuenta que el menos de la mitad de los encuestados solo utilizan tarjetas, mientras que el 57% lo hacen el pago por medios de otros servicios o simplemente lo tienen solo para recibir comunicación según los resultados expuestos en la presente tabla, de igual forma sucede con el grupo 3 que el 52% de los menores adolescentes utilizan tarjetas o de contrato para cubrir el pago de sus teléfonos celulares y el 48% no saben cómo cubrir para el pago de sus móviles, de acuerdo a estos resultados nos damos cuenta que la población encuestada más de la mitad atraviesan un determinado nivel de crisis económica ya que sus pagos por los celulares no, lo hacen directamente como lo hacen en su minoría a través de una tarjeta o un contrato normalmente como debería ser para mantener este tipo de red inalámbrica.

P60.- ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil? Tabla 60

P60				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	6	20	3	12
No lo sé	11	36,666667	6	24
5 dólares o menos	9	30	7	28
Entre 5 a 10 dólares	3	10	6	24
Entre 10 y 20 dólares	1	3,3333333	2	8
Entre 20 y 30 dólares	0	0	1	4
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTP, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante la observación del cuadro del grupo 2 de los adolescentes del tercer curso y sumando desde la tercera hasta la quinta opción por su similitud vemos que el 43% de los encuestados sus egresos por el consumo de su teléfono es de 5 hasta 20 dólares mensuales esto significa que casi la mitad de la población investigada si invierten en el consumo económico de sus aparatos electrónicos como el celular, mientras que de acuerdo a los resultados del grupo 3 nos podemos darnos cuenta que sumando a si mismo las opciones desde la tercera hasta la sexta, representa un porcentaje del 64% de los menores adolescentes sus egresos por el consumo de sus celulares va entre los 5 dólares hasta los 30 dólares americanos, con estas cifras de consumo podemos deducir que mensualmente existe un egreso bastante alto al utilizar este tipo de sistema de comunicación es por eso que de acuerdo a lo que se puede relacionar con la información científica tipificada por algunos autores según las telecomunicaciones hay un demanda muy notable por el consumo económico de estas redes inalámbricas.

P91.- ¿Cómo lo consigues?

Tabla 91

P91				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Descargándolos de internet	1	10	1	12,5
Los grabo de un amigo	2	20	1	12,5
Los compro en una tienda o en la calle	7	70	6	75
TOTAL	10	100	8	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de las tabla de la encuesta aplicada a los adolescentes del tercer curso vemos que el 70% de los encuestados lo consiguen sus los diferentes tipos de juegos en una tienda de su localidad ya que la encuesta aplicad a los menores adolescentes se lo hizo en una zona rural, por tal motivo la mayor parte de estos juegos son adquiridos por los encuestados en las tiendas de la calle y el 30% lo hacen mediante la descarga del interne o a su vez por medio de una grabación de sus amigos. De igual forma sucede con el grupo 3 que más del 75% de los encuetados lo adquieren los diferentes tipos de juegos en las tiendas de la calle esto se debe a que el ambiente mismo donde se desarrollan se presta para este tipo de adquisición, mientras que el 25% de la población encuestada también lo hacen utilizando el internet o a su vez por medio de la grabación de los aparatos de sus amigos, con estos resultados y con la apreciación personal cuando se dio la encuesta en estos establecimientos con los estudiantes se pudo constatar que la mayoría tenían diferentes tipos de juegos, esto se pudo observar a la hora del receso de las horas clases.

P101.- ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?

Tabla 101

P101				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi habitación	21	33,3333333	13	27,6595745
En la habitación de un hermano/a.	14	22,2222222	11	23,4042553
En la habitación de mis padres	18	28,5714286	20	42,5531915
En la sala de estar	5	7,93650794	2	4,25531915
En la cocina	4	6,34920635	1	2,12765957
En un cuarto de juegos	1	1,58730159	0	0
TOTAL	63	100	47	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar el resultado de la tabla del grupo 2 en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer curso, en base a estos resultados notables que se encuentra podemos deducir y concretar que el 100% de los encuestados se encuentran eficientemente equipados con la pantalla como es la televisión ya que este aparato se encuentra en todos los hogares de sus domicilios ubicados en sus sitios adecuados para su utilización por parte de los mismos, de igual forma vemos que el grupo 3 se da la misma situación se encuentra equipados eficazmente con sus televisores, con estos resultados podemos ver que la televisión es uno de los mayores porcentajes que los encuestados provienen de este sistema de comunicación según la información científica vemos que la televisión está experimentando significativos cambios que afectan a los modelos de comunicación, en los que se pasa de las comunicaciones lineales (básicamente unidireccionales) a las interactivas, en las que emisor y receptor alternan sus funciones. También se producen cambios culturales, con el paso de una cultura escrita e impresa a otra audiovisual y multimedia. Señala este autor Cebrián (2005), que “sólo en las generaciones recientes, nacidas después de la integración social de la televisión y de los computadores, se aprecia un cambio claro hacia la asimilación como parte de su personalidad de la cultura audiovisual, la cultura de impactos sensoriales y de lógicas narrativas icónicas, más que racionales. En efecto, aunque son varias las décadas

de cultura audiovisual, el cambio de mentalidad en los agentes institucionales y educativos, es deficiente.

P115.- ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas que tengas en casa? Tabla 115

P115				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Ordenador portátil	8	5,59440559	10	7,87401575
Impresora	15	10,4895105	15	11,8110236
Scanner	7	4,8951049	10	7,87401575
Webcam	8	5,59440559	5	3,93700787
USB o disco duro externo	10	6,99300699	8	6,2992126
Mp3/ Mp4/iPod	9	6,29370629	7	5,51181102
Cámara de fotos digital	14	9,79020979	13	10,2362205
Cámara de video digital	8	5,59440559	6	4,72440945
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Ingenio, etc.)	6	4,1958042	6	4,72440945
Equipo de música	21	14,6853147	18	14,1732283
Teléfono fijo	10	6,99300699	12	9,4488189
DVD	24	16,7832168	14	11,023622
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	3	2,0979021	2	1,57480315
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	1	0,78740157
TOTAL	143	100	127	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de la tabla de la encuesta aplicada al tercer curso grupo 2 vemos que al sumar las opciones por el nivel de funcionalidad y de semejanza podemos apreciar que el 100% de los encuestados se proveen de los equipos y cosas digitales que en un hogar no debe faltar este tipo de cosas, ya que según este resultado vemos que si lo tienen, con esto queremos indicar que los encuestados conocen y saben el manejo de los mencionados aparatos, de igual forma sucede con el grupo 3 todos los encuestados manifiestan de acuerdo al resultado del cuadro que el 100% de la población investigada a través de la encuesta personal que se pudo ejecutarlo en los estudiantes del tercer año de bachillerato los mismo que si se proveen de este tipo de cosas ya que la tecnología hoy en día se encuentra de punta en un marco de alto grado de evolución.

P116.- ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 116

P116				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Paga semanal	2	5,40540541	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	19	51,3513514	19	57,5757576
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	7	18,9189189	6	18,1818182
Hago algún trabajo en casa.	4	10,8108108	5	15,1515152
Hago algún trabajo fuera de casa	3	8,10810811	2	6,06060606
No me dan dinero	2	5,40540541	1	3,03030303
TOTAL	37	100	33	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cinco primeras opciones, por su similitud, el 95% de los adolescentes de 13 a 17 años de edad del tercer curso recibe el dinero de sus padres u otros miembros de la familia, mientras que a un 5% no les dan dinero, de igual forma sucede con el grupo 3 sumando sus opciones por su similitud, el 97% de los encuestados de los jóvenes del tercer año de Bachillerato reciben el dinero de sus progenitores u otros familiares, y el 3% no reciben dinero de nadie carecen de este factor económico, esto se puede deber a que la situación económica de sus padres es un poco difícil, los encuestados asisten a un colegio donde la mayor parte de los jóvenes son de condiciones de un nivel medio. Resultados contrastables con lo expuesto por los autores, (2009) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario.

P117.- ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

Tabla 117

P117				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
Tengo más dinero del que necesito	1	3,33333333	1	4
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	20	66,6666667	17	68
Tengo menos dinero del que necesito	8	26,6666667	7	28
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los cuadros del grupo 2 de la encuesta aplicada los jóvenes del tercer curso y sumando entre la segunda y tercera opción por su similitud vemos que el 70% de los estudiantes encuestados tienen el dinero para poder subsistir y continuar con sus estudios ya que el recurso económico en sus hogares de una u otra manera los hacen llegar a sus manos para que cubra sus gastos escolares, mientras que el 26% no lo tiene el dinero para solventar sus egresos por sus estudios, de igual manera se puede mencionar que el grupo 3 el 72% se proveen de este recurso económico en sus hogares a diferencia lo que sucede que el 28% de los encuestados de los jóvenes del tercer año de Bachillerato carecen de este factor importante para poder solventar sus estudios como debe ser. Resultados contrastables con lo expuesto por los autores, (2009) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario.

II REDES SOCIALES Y PANTALLAS

P7.- ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar? Tabla 7

P7				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,3333333	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	12	40	9	36
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	23,333333	4	16
Leer, estudiar, irme a dormir	7	23,333333	7	28
Hablar con mi familia	3	10	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo al resultado de la tabla del grupo 2 con relación a la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer curso comprendido entre las edades de 13 a 17 años de edad sumando las cuatros opciones por su similitud, el 97% de los jóvenes encuestados luego de realizar la cena se dedican a varias actividades que les enriquece su cultura general y por ende su desarrollo cognitivo mediante actividades inversas dentro del proceso de aprendizaje, a diferencia lo que sucede con el grupo 3 que sumando las opciones por su semejanza da un porcentaje del 100% se dedican a las actividades de mejoramiento y enriquecimiento de su ego como persona dependientes de los que le rodea a su alrededor, con estos resultados notables en el que hacer de la juventud vemos que si se preocupan por auto prepararse a través de las mencionadas actividades que se encuentra fuera del horario de clases todo estas fortalezas les permiten día a día ser mejores en el desenvolvimiento personal y colectivo.

P8.- ¿Qué lees?

Tabla 8

P8				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Nada	2	6,6666667	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	8	26,6666667	7	28
Otras lecturas: libros, revistas o comics	20	66,6666667	17	68
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De igual forma al observar los cuadros de los resultados del grupo 2 vemos que sumando las dos opciones semejantes por sus características nos damos cuenta que el 93% de los jóvenes encuestados si se dedican a realizar tareas educativas para que de esta manera paulatinamente ir mejorando su vocabulario y por ende sus capacidades y habilidades desenvolvimiento con el único objetivo de ser cada día mejor en el desarrollo de sus actividades personales y educativas, de igual forma sucede lo mismo con el grupo 3 de acuerdo a los resultados observados en los jóvenes del tercer año de Bachillerato, el 96% se encuentra vinculados e inversos por realizar actividades que permitan prepararse y así sentirse capaces de enfrentar a los problemas que el mundo lo rodea, de esta forma y con estos resultados de los dos grupos vemos que si existe la concientización por parte de los encuestados para ser cada día mejores entes de la sociedad con capacidad de saber discernir las cosas.

P9.- ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

Tabla 9

P9				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	1	3,33333333	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	5	16,6666667	2	8
Entre 30 minutos y una hora	5	16,6666667	7	28
Entre una y dos horas	12	40	10	40
Entre dos y tres horas	4	13,3333333	3	12
Más de tres horas	3	10	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los cuadros de la tabla del grupo 2 nos podemos darnos cuenta que al sumar las opciones desde la tercera hasta la séptima por su similitud, el 97% de los jóvenes encuestados se manifiestan que su dedicación a sus estudios es de 30 minutos hasta más de tres horas al día o semanales con estos resultados nos podemos darnos cuenta que hoy en día la población estudiantil en su mayoría están empeñados por prepararse y cambiar su futuro ya que solo así el modo de sus vidas tendrían un cambio útil y provecho ante las dificultades que el hombre se enfrenta con la realidad del mundo, de igual manera vemos que el grupo 3 con los jóvenes del tercer año de Bachillerato el 90% es decir la mayoría están empeñados por ser cada día mejores su dedicación por sus estudios lo hacen de una manera progresiva para alcanzar el nivel máximo del desarrollo de sus capacidades cognitiva ya que solo de esta manera el ser humano cumplirá con su meta de ser activo e útil a sí mismo y a los demás.

P10.- ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? Tabla 10

P10				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	7	23,3333333	3	12
Entre 30 minutos y una hora	11	36,6666667	6	24
Entre una y dos horas	9	30	9	36
Entre dos y tres horas	2	6,6666667	6	24
Más de tres horas	1	3,3333333	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Desde mi punto de vista y en base a los resultados de las tablas del segundo grupo de los jóvenes del tercer año comprendidos entre las edades de 13 a 17 años de edad vemos que sumando sus opciones por el grado de similitud, el 99% de los encuestados se preparan se capacitan en las diferentes instituciones so en sus hogares para alcanzar un rendimiento eficaz dentro del sistema educativo, de igual forma nos podemos dar cuenta que el grupo 3 también se dedican en su mayoría a educarse ocupando así su tiempo para ser los entes guiadores y orientadores a la futura generaciones ya que la vida siempre está en constante transformación hacia el nuevo siglo donde se necesita hombres y mujeres de cambio al universo, con estos resultados nos damos cuenta que todos estamos en lucha por el nuevo milenio donde se reine la paz y se elimine la corrupción, para no ser uno más del montón, la educación siempre está por delante para ofrecernos las mejore oportunidades de servir y vivir dignamente como seres inteligentes.

P14.- ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar? Tabla 14

P14				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No contesta	4	13,3333333	2	8
Si	26	86,6666667	23	92
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados de las tablas de los cuadros de las encuesta aplicados a los jóvenes comprendidos entre la edades de 13 a 18 años de edad como en el caso del grupo 2 vemos que el 86% de los encuestados se ayudan del internet o de su ordenador para realizar su deberes o trabajos de investigación, al igual que grupo 3 nos podemos darnos cuenta que el 92% de los jóvenes del tercer año de Bachillerato suelen acudir al servicio del internet y de su computador, con estos resultados comprensibles y entendibles nos damos cuenta que los dos grupos están al tanto de estaos magníficos sistemas de comunicación y de investigación, al constatar estos resultados con la información científica según los autores expertos en este sistema vemos que el hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero. Físicamente, el Internet y el ordenador como trasmisor de la red usan parte del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado TCP/IP (Transmisión Control Protocolé), es por eso que casi en su totalidad de la población investigada acuden a estos medios de información y comunicación para así de esta manera alcanzar los objetivos propuestos por los educandos y demás personas.

P15.- ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

Tabla 15

P15				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	20	60,6060606	20	55,5555556
CD interactivo	1	3,03030303	0	0
Enciclopedias digitales	3	9,09090909	5	13,8888889
Word, Power Point, Excel, etcetera.	9	27,2727273	11	30,5555556
TOTAL	33	100	36	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando el cuadro de los resultados de la encuesta aplicado al tercer año de Educación sumando entre la opciones más relevantes contestadas por lo jóvenes encuetados vemos que el 88% de los estudiantes encuestados utilizan más páginas web, Word, Power, Point, Excel a través de estos programas como se conocen científicamente los jóvenes suelen utilizar todos estos tipos de páginas para conseguir información que les ayuda ampliar sus conocimientos a retroalimentar sus capacidades de cognitivas, es así que el grupo 3 de jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato por sus respuestas ante esta opción nos damos cuenta que el 86% de los encuestados se apoyan en estas páginas para realizar sus trabajos sus deberes y así día a día a paso agigantado construir un mundo diferente del que vivimos, en base a estos programas vemos que los jóvenes hoy en día son más abiertos a la realidad en la que vivimos ya no son los mismos de siempre se muestran como unos expertos en el manejo de estos programas debido a que el mismo sistema educativo lo obliga a ser parte del manejo de investigación de estos tan importantes laboratorios de descubrimiento y enriquecimiento de sus debilidades.

P61.-El móvil te sirve principalmente para.

Tabla 61

P61				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Hablar	20	18,8679245	20
Enviar mensajes	13	12,2641509	18	12,1621622
Chatear	7	6,60377358	9	6,08108108
Navegar por Internet	5	4,71698113	7	4,72972973
Jugar	8	7,54716981	10	6,75675676
Como reloj o como despertador	9	8,49056604	16	10,8108108
Ver fotos y /o vídeos	5	4,71698113	10	6,75675676
Hacer fotos	4	3,77358491	8	5,40540541
Grabar vídeos	8	7,54716981	10	6,75675676
Como agenda	4	3,77358491	8	5,40540541
Como calculadora	5	4,71698113	11	7,43243243
Escuchar música o la radio	13	12,2641509	16	10,8108108
Ver la televisión	0	0	1	0,67567568
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	4,71698113	4	2,7027027
TOTAL	106	100	148	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de la tabla que del grupo 2 de los jóvenes encuestados vemos que sumando todas las opciones por su similitud, el 100% de los adolescentes investigados responden que el teléfono móvil utilizan para muchas cosas que benefician en si a su necesidad personal y en otros casos a sus familiares, de igual manera nos podemos darnos cuenta que sucede lo mismo con el grupo 3, de acuerdo al resultado de la opciones contestadas por los jóvenes encuestados del 3ro año de Bachillerato el 100% lo utilizan este importante y valioso aparato como es el celular, con los resultados obtenidos de los grupos deducimos que este aparato es utilizado en su totalidad por la población estudiantil encuestada en las diferentes instituciones educativas no descarta que es el mejor aparato para manejarlo de manera manual y segura, atreves de este aparato realizan muchas actividades como las que se encuentra en la opciones antes indicadas, contrastando estos resultados con la información científica a partir del siglo XXI, los teléfonos móviles han adquirido funcionalidades que van mucho más allá de limitarse solo a llamar o enviar mensajes de texto, se podría decir que se han unificado con distintos dispositivos tales como PDA, cámara de fotos, agenda electrónica, reloj

despertador, calculadora, micro proyector, GPS o reproductor multimedia, etcétera, así como poder realizar multitud de acciones en un dispositivo pequeño y portátil que lleva prácticamente todo el mundo de países desarrollados. A este tipo de evolución del teléfono móvil se le conoce como Smartphone.

P62.- ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?

Tabla 62

P62				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Con mi padre	11	15,7142857	12
Con mi madre	13	18,5714286	10	13,3333333
Con mis hermanos/as	9	12,8571429	11	14,6666667
Con mis familiares	12	17,1428571	13	17,3333333
Con mis amigos/as	12	17,1428571	18	24
Con mi novio/a	13	18,5714286	11	14,6666667
TOTAL	70	100	75	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Al observar el resultado de la tabla nos podemos darnos cuenta en el grupo 2 que sumando las dos primeras alternativas por el grado de similitud, el 64% de los jóvenes encuestados del tercer curso Educación lo utilizan el pequeño dispositivo portátil en su mayoría para comunicarse con sus padres, y familiares que el 36% de los encuestados suelen utilizar el teléfono móvil para poder comunicarse con amigos y novios, con estos antecedentes podemos deducir que de la población encuestada los educandos están más comunicados con sus progenitores a través de este pequeño dispositivo, de igual forma vemos que sucede con el grupo 3 el 69% de los adolescentes encuestados logran comunicarse por este medio más con sus padres y familiares y el 31% con sus novias/os y amigos y al confrontar con la información científica en vista de que el teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la información y comunicación entre seres humanos, de esta manera los jóvenes de las instituciones que se pudo apreciar personalmente que en su mayoría halaban mucho de su celular de las marcas de las funciones que tenían y como lo utilizaban para mantenerse interrelacionados con sus semejantes de su entorno, 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 lo 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.

P70.-Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador? Tabla 70

P70				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	1	3,33333333	0
No	12	40	16	64
Si	17	56,6666667	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas del cuadro del grupo 2 nos damos cuenta que el 57% de los estudiantes del décimo año de Educación utilizan varios juegos ya sean del ordenador o videojuegos los mismos que están enmarcados dentro de esta gran gama de consumo de pantallas y sumando las dos alternativas por sus similitud el 43% no lo saben o no les gusta realizar estos tipos de juegos, de igual manera vemos que sucede con el grupo 3 que el 36% de la población investigada de los jóvenes del tercer año de Bachillerato se encuentran inversos en la utilización de estas juegos que se encuentra en las pantallas del ordenador y de los videojuegos, y el 64% es decir más de la mitad de los encuestados no son consumidores de este tipo de juegos, con estos resultados podemos concretar que en los jóvenes del último año de Educación no están en condiciones o no tiene el tiempo y las facilidades como lo tienen los jóvenes del tercer curso en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías, estas diferencias pueden venir marcadas por factores económicos en relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky, quien habla de los “nativos” y los “inmigrantes” digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de

“nativos digitales”. Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono móvil, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Por el contrario, las personas que no han nacido inmersas en este entorno de nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a utilizarlas, son los denominados “inmigrantes tecnológicos”, de esta manera vemos que de una u otra forma la juventud encuestada si hacen uso de las nuevas tecnologías mediante los diferentes tipos de juegos unos en más proporción y otros en menos.

P71.-De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas.

Tabla 71

P71				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	PlayStation 2	13	48,1481481	7
PlayStation 3	2	7,40740741	2	11,7647059
Xbox 360	0	0	0	0
Wii	2	7,40740741	1	5,88235294
PSP	0	0	1	5,88235294
Nintendo DS	3	11,1111111	1	5,88235294
Game Boy	4	14,8148148	3	17,6470588
No tengo ninguna	3	11,1111111	2	11,7647059
TOTAL	27	100	17	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar en base a los resultados del cuadro 2 que corresponde a los estudiantes que se encuentra cursando el décimo año de Educación, vemos que el 89% de los encuestados tienen sus diferentes aparatos de videojuegos, mientras que el 11% carecen de este tipo de beneficios, de igual forma nos podemos darnos cuenta en el grupo 3 que el 82% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato también poseen estos tipos de aparatos y en un bajo porcentaje dando así el 12% que carecen de estos sistemas tecnológicos, con estos resultados notables de los dos grupos vemos que más de la mitad de la población encuestada están dotados de estos aparatos en sus domicilios, deduciendo así que la tecnología avanza a mediante estos diferentes aparatos, donde les permiten estar en contacto con el mundo de la ciencia y la tecnología.

P72.- ¿Juegas con la PlayStation?

Tabla 72

P72				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
No	4	13,33333333	0	0
Sí	14	46,66666667	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a la tabla del grupo 2 nos damos cuenta que el 47% de los jóvenes encuestados utilizan este aparato electrónico por ser el más conocido en la sociedad, mientras que el 43% no lo utilizan este tipo de juego o desconocen las funciones del mencionado aparato, similar forma sucede con el grupo 3 con los jóvenes del tercer año de Bachillerato vemos que el 36% utilizan este tipo de instrumento electrónico ya que el cómo podemos apreciar el resultado del cuadro de la tabla 3 el 64% no contestan por el simple motivo de que son juegos que necesitan tiempo, y más que todo es una tecnología que necesita tener conocimiento en el manejo.

P73.-PlayStation2 ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 73

P73				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Pro Evolución Soccer 2008	4	12,1212121	2	7,14285714
FIFA 08	2	6,06060606	1	3,57142857
Need of speed: Pro Street	4	12,1212121	6	21,4285714
Pro Evolución Soccer 2009	3	9,09090909	1	3,57142857
FIFA 09	4	12,1212121	1	3,57142857
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	15,1515152	6	21,4285714
God of War II Platinum	3	9,09090909	4	14,2857143
Los Simpson: el videojuego	3	9,09090909	5	17,8571429
Singstar: canciones Disney	1	3,03030303	1	3,57142857
Ninguno	4	12,1212121	1	3,57142857
TOTAL	33	100	28	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas del cuadro 2 nos podemos darnos cuenta sumando las opciones por su similitud de funcionamiento vemos que el 88% de los jóvenes encuestados del décimo año de Educación están inversos en su mayoría en la utilización de los diferentes tipos de juegos, y en un bajo porcentaje con el 12% no forman parte de esta gama de juegos que ofrecen las nuevas tecnologías, de igual manera sucede con el grupo 3 en un porcentaje más elevado como es el 97% de los jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato son los que disfrutan de esta gama de juegos que les brinda las nuevas tecnologías en un mínimo porcentaje como el 3% de los investigados no lo utilizan o no saben cómo manejarlo y aprovechar de estas nuevas pantallas electrónicas al contrastar estos resultados con la información científica vemos que los juegos son [softwares](#) creados para el entretenimiento en general y basado en la [interacción entre una o varias personas](#) y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una [computadora](#), una máquina, una [videoconsola](#), un dispositivo (un [teléfono móvil](#), por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un [visualizador](#) de [gráficos rasterizados](#), hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador, permitiendo de esta manera el desarrollo de la creatividad del jugador pero con su debido control y tiempo ya que el mucho consumo de estos juegos perjudica la mentalidad del jugador, existen ventaja y desventaja al ser protagonista en el uso de estos juegos y aparatos electrónicos.

P74.- ¿Juegas con la Playstation3?

Tabla 74

P74				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	43,3333333	16	64
No	12	40	9	36
Si	5	16,6666667	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando la tabla de cuadro 2 nos damos cuenta que el 17% si utilizan el PlayStation 3 mientras que el 43% no lo utilizan de esta manera vemos que lo jóvenes del décimo año de Educación no poseen en su totalidad este tipo de aparato electrónico, a diferencia de que podemos observar los resultados de las tablas del cuadro 3 nos damos cuenta que 100% de los estudiantes no poseen este tipo de aparato al constar estos resultados con la información científica esto se da porque estos instrumentos como es el PlayStation 3 fue lanzada el 11 de noviembre de 2006 en [Japón](#) el [17 de noviembre](#) de 2006 en [Norteamérica](#), y el 23 de marzo de 2007 en el Ecuador. Dos variantes estaban disponibles en el momento del lanzamiento: un modelo básico con 20 [GB](#) de [disco duro SATA](#) 2,5" y un modelo profesional con disco duro de 60 GB y varias características adicionales como doble número de puertos [USB](#) y retro compatibilidad con juegos de su antecesora PlayStation 2. El modelo de 20 GB no fue comercializado en Europa y Australia, desde entonces, a todos los modelos se le han hecho varias revisiones en su hardware para disminuir su costo de producción y su precio de venta.

P75.-PlayStation3 ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 75

P75				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Pro Evolución Soccer 2009	3	15	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	5	1	100
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	0	0
FIFA 09	3	15	0	0
Assasins Creed	0	0	0	0
Grand turismo 5 prologue	0	0	0	0
Prince of Persia	5	25	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	1	5	0	0
Grand Theft Auto IV	0	0	0	0
Fifa 08	2	10	0	0
Ninguno	5	25	0	0
TOTAL	20	100	1	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar el resultado del cuadro 2 de los jóvenes del décimo año de EGB. El 75% de los encuestados se proveen de los diferentes juegos, mientras que el 25% no lo hacen uso de estos videojuegos, en comparación con el grupo 3 que solo utilizan una sola clase de juegos dando un porcentaje del 100%, estos resultados constatando con la información científica nos damos cuenta que la mayoría de los jóvenes investigados de 13 a 15 años están más al tanto en la utilización de la tecnología por su gama de facilidades para su entretenimiento con la tecnología que presta las nuevas pantallas, es decir estos juegos están más al servicio de jóvenes adolescentes que se encuentran en una etapa evolutiva muy desarrollada con relación al avance de la misma tecnología.

P76.- ¿Juegas con la Xbox 3600?

Tabla 76

P76				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	43,333333	16	64
No	14	46,666667	8	32
Sí	3	10	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo al cuadro de resultados del grupo 2 vemos que 10% de los encuestados utilizan el juego Xbox 3600, mientras que el 90% no lo emplean este tipo de juego, por su desconocimiento en el manejo y la funcionalidad de mismo, de igual manera sucede con el grupo 3 que una mínima parte de los investigados alrededor del 4% lo utilizan este tipo de juego, constatando con la información científica vemos que esto sucede a que este tipo de juegos no son muy conocidos por los estudiantes de las instituciones educativas del Cantón Cañar, en donde se pudo apreciar que los jóvenes que asisten a estos centros educativos nos están en las condiciones de poder adquirir estos aparatos por su situación economía en especial y porque existen otros tipos de juegos que reemplazan a estos juegos.

P77.-Xbox 360? Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 77

P77				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Grand Theft Auto IV	1	10	1
Gares of war clásicas	0	0	0	0
Hallo 3	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	25
FIFA 08	0	0	0	0
Call of duty: modern warfare	1	10	0	0
Assasin's creed	1	10	1	25
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	0	0
Ninja Gaiden II	2	20	1	25
Ninguno	5	50	0	0
TOTAL	10	100	4	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de los cuadros del grupo 2 el 50% de los jóvenes investigados están conectados y saben cómo utilizaros estos juegos unos por la facilidad misma del manejo, mientras que la otra mitad no lo utilizan estos juegos por el simple hecho del instrumento que tiene que saber su utilidad y manipulación, a diferencia del cuadro 3 nos damos cuenta que sumando sus opciones por el grado de funcionalidad y de manipulación el 100% lo aplican este aparato con todos los juegos antes mencionados, de esta manera deducimos que la tecnología en los jóvenes investigados están inmersos a la utilización de los diferentes modelos de aventuras como son los juegos.

P78.- ¿Juegas con Nintendo Wii?

Tabla 78

P78				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	14	46,6666667	16
No	11	36,6666667	7	28
Si	5	16,6666667	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Con estos resultados que podemos apreciar en la tabla del grupo 2 el 16% de los educandos del tercer año de EGB. Lo emplean este tipo de juego como el Nintendo Wii, es decir una mínima parte de la población encuestada se benefician de este tipo de juego, de igual forma en el grupo 3 en una mínima parte de los jóvenes del tercer año de EGB. gozan de este juego, por lo que al constatar mediante la información científica y de acuerdo al grado de apreciación que se pudo obtener al momento de aplicar la encuesta en estos centros educativos nos damos cuenta que este tipo de juego en su mayoría no es conocido y manipulado por los jóvenes, esto es por lo que este tipo de juego no es común para los estudiantes ya que es un tipo de juego avanzado y no es muy conocido en nuestro país por la demora en llegar a los centro de juegos de estar.

P79.-NintendoWii: ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 79

P79				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Wii Paly	3	15,7894737	2	40
Mario Kart	2	10,5263158	1	20
Wii Fit	1	5,26315789	1	20
Super Mario galaxy	1	5,26315789	1	20
Super smash bros brawl	3	15,7894737	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	2	10,5263158	0	0
Big Brain academy	2	10,5263158	0	0
Trivial	1	5,26315789	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	0	0
Mario Party 8	2	10,5263158	0	0
Ninguno	2	10,5263158	0	0
TOTAL	19	100	5	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo al cuadro del resultado del grupo 2 nos podemos darnos cuenta que sumando las alternativas por su similitud, el 90% tiene estos tipos de juegos, mientras que el 10% no lo tiene es así que más de la mitad de la población encuestada tienen uno o dos tipos de juegos que se encuentran el aparato del Nintendo Wii, con diferencia a que en la tabla del grupo 3 sumando las cuatro primeras opciones por el tipo de juego vemos que el 100% lo tiene estos tipos de juegos, con estos resultados y en constatación con la

información científica nos podemos darnos cuenta que la población encuestada la mayor parte de los jóvenes tiene estos tipos de juegos antes mencionados en el ítem, el problema es que no tiene en su mayoría este tipo de aparato debido a la situación económica y la falta de conocimiento de este tipo instrumento.

P80.- Juegos con el PSP.

Tabla 80

P80				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	13	43,3333333	16
No	15	50	6	24
Si	2	6,66666667	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

Observando el cuadro de resultado de la tabla del grupo 2 vemos que el 97% una cifra mayoritaria de los jóvenes del tercer año de EGB no juegan con este aparato electrónico ya que al mirar el resultado de la tabla 3 vemos que 68% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato una cifra menor, con estos antecedentes y en base a la contratación científica nos damos cuenta que en este sentido, puede parecer que la investigación en torno a los jóvenes y los medios sea un tanto crítica y pesimista.

P81.-PSP. ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 81

P81				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Pro Evolution Soccer 2008	1	8,33333333	0
FIFA 08	1	8,33333333	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	2	16,6666667	1	33,3333333
Teeken: DarkResurrectionPlatinum	1	8,33333333	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	0	0	1	33,3333333
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	0	0
FIFA 09	1	8,33333333	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0	0	0
God of war: Chains of Olympus	1	8,33333333	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	5	41,6666667	1	33,3333333
TOTAL	12	100	3	100

P82.- ¿Juegas con el Nintendo DS?

Tabla 82

P82				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	17	68
No	12	40	7	28
Si	6	20	1	4
TOTAL	30	100	25	100

P83.- Nintendos DS. ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 83

P83				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
New Super Mario Bross	4	20	1	50
Cocina conmigo	2	10	0	0
Magia en acción	1	5	0	0
42 juegos de siempre	0	0	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	2	10	0	0
Mario Kart DS	4	20	0	0
Más Brain Training	1	5	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	5	0	0
Imagina ser mamá	1	5	0	0
Ninguno	4	20	1	50
TOTAL	20	100	2	100

P84.- ¿Juegas con los Gameboy?

Tabla 84

P84				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
No	11	36,6666667	6	24
Si	7	23,3333333	3	12
TOTAL	30	100	25	100

P85.- Game Boy: ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 85

P84				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Super Mario Bros	5	38,4615385	3	23,0769231
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	2	15,3846154
PoKémonYellow	0	0	1	7,69230769
Final FantasyTacticsAdvance	0	0	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	2	15,3846154	2	15,3846154
DragonBall Z	3	23,0769231	1	7,69230769
Asteria y Lobelia	1	7,69230769	1	7,69230769
Los Simas toman la calle	0	0	1	7,69230769
Pochemos Esmeralda	1	7,69230769	1	7,69230769
Ninguno	1	7,69230769	1	7,69230769
TOTAL	13	100	13	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar en base a los cuadros de las tablas de los dos grupos 2 y 3 desde la pregunta 81 a la 85 en si por la similitud que tiene las opciones vemos que el 99.9% de los encuestados tanto de los estudiantes del décimo año EGB, como los encuestados del tercer año de Bachillerato en las instituciones que se pudo ejecutar las encuestas utilizan varios tipos de juegos, los mismos que están al alcance de toda la población investida en nuestro medio en la zona rural del Cantón Cañar, vemos que en un su mayoría gozan y disfrutan de estos medios de juegos a través de los diferentes aparatos electrónicos ya que al constatar con la información científica de acuerdo al aparte del efecto educativo, diversos autores han destacado en la capacidad de los videojuego para desarrollar la inteligencia, concretamente un tipo de inteligencia como la espacial. Es el caso de Valkenburg en el año 2004, quien además cita otras posibles ventajas, como mejoras en la coordinación ojo-mano, en la capacidad de atención visual o en la creatividad y añade además una serie de beneficios sociales, como el hecho de jugar junto a los demás, este interés por los efectos sobre las relaciones sociales es muy común en el ámbito científico. Algunos autores como Shulman (1996) u Orleans y Laney (2000) han tratado la cuestión de si el uso de los diferentes juegos provoca el aislamiento del menor adolescente o, por el contrario, puede llegar a facilitar o fomentar las relaciones

sociales considerando en qué medida es consciente de las razones que les llevan a este uso intensivo, así como de los riesgos que pueden plantear los videojuegos.

Respecto a las razones del uso, está claro que el componente lúdico, los videojuegos me entretienen se convierte en el motivo fundamental que lo explica: más de uno de cada dos jóvenes están de acuerdo con esta frase. Quienes más valoran esta cualidad son los jóvenes de 10 a 18 años la cifra alcanza casi el 100% de los jóvenes investigados independientemente de su condición económica. Como dice Prensky (2001) los nativos digitales juegan de un modo distinto, y su concepción del juego cambia: ya no sólo tiene un carácter lúdico, sino también eminentemente social.

Existen en el mercado diversos dispositivos para el entretenimiento digital: los específicos, liderados por las videoconsolas (Xbox, PlayStation, Wii) y las consolas portátiles (Gameboy, PSP, Nintendo DS). Además de estas plataformas, el celular, el ordenador e Internet, a través de los juegos en red, emergen como escenarios cada vez más habituales para desarrollar esta actividad.

P86.- ¿Juegas con el ordenador?

Tabla 86

P86				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	43,3333333	17	68
No	8	26,6666667	1	4
Si	9	30	7	28
TOTAL	30	100	25	100

P87.-Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos?

Tabla 87

P87				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Los Simas 2 y sus hobbies	3	21,4285714	3	30
Los Simsmegaluxe	1	7,14285714	0	0
World of Warcraft	0	0	1	10
World of Warcraft - the Burning Crusade	2	14,2857143	0	0
Los Simas: cocina baña-accesorios	0	0	2	20
Call of Duty: Modern Warfare	1	7,14285714	1	10
Activa tu mente	1	7,14285714	1	10
Sacre 2: Fallen Ángel	0	0	0	0
Brain Trainera 2	0	0	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0	0	0
Ninguno	6	42,8571429	2	20
TOTAL	14	100	10	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede apreciar con los resultados de los cuadros de los dos grupos 2 y 3 al unir las dos ítems de las tablas por la relación que tiene las opciones de las tablas de los jóvenes investigados de 10 a 18 años de edad vemos que en la tabla del ítem 86 tanto del segundo grupo como del tercer grupo tiene ordenadores en sus domicilios en un porcentaje del 28 al 30% de los encuestados poseen de esta pantalla, es decir menos de la mitad de la población carecen de este servicio, de igual manera como indica la tabla del ítem 87 con sus resultados en base a encuesta aplica en la zona rural de los jóvenes que hacen uso de los diferentes juegos, en cuanto al grupo 2 el 57% utilizan estos tipos de juegos como indica en la tabla respectiva, mientras que el grupo 3 utilizan estos tipos de juegos a través del ordenador en un 80%, constando estos resultados con los algunos autores vemos que es un porcentaje es bueno porque el ordenador se encuentra a disposición de los seres vivos y muy fácil de manejarlo gracias a las orientaciones que en el mismo ordenador va apareciendo para que sean aplicadas las funciones de acuerdo al modelo de juegos que sean utilizados.

P88.-De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? Tabla 88

P88				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
Menos de una hora	9	30	2	8
Entre una hora y dos	4	13,3333333	4	16
Más de dos horas	1	3,33333333	0	0
No lo se	3	10	1	4
Nada	1	3,33333333	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados de la tabla del grupo 2 en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB. Vemos que el 30% de los encuestados, menos de una hora de lunes a viernes ocupan su tiempo para los videojuegos y al sumar las dos alternativas entre la tercera y cuarta opción por su similitud el 16% emplean su tiempo entre una a más de dos horas en la utilización de los videojuegos, llegando así a un 13% de los encuestados no están conscientes o no utilizan los videojuegos de esta manera nos damos cuenta que más de la mitad de los educandos si se dan tiempo para utilizar este tipo de juegos, de igual manera sucede con el grupo 3 sumando sus opciones por su similitud vemos que el 24% de los menores adolescentes si utilizan los videojuegos entre semana y el 64% manifiestan según el resultado de la tabla desconocer por el uso de estos sistemas, con estos antecedentes vemos que más de toda la población encuestada suelen tener tiempo para dedicarse a este tipo de juegos, con estos resultado y contrastando con la información científica vemos que si asciende a un buen porcentaje debido a que los videojuegos actualmente muchas instituciones como en el caso de las investigadas están introduciendo estos tipos de videojuegos como soporte para ayudar a interiorizar conceptos trabajados en clase y además ayudan a los educandos desde bien pequeños a coger agilidad y práctica con el ordenador, ya que en el mercado podemos encontrar videojuegos que se pueden utilizar a partir de dos años. Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los

videojuegos violentos. Incluso existe una colección de juegos cuya carátula versa "la alternativa inteligente a los videojuegos violentos". Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos.

P89.-El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

Tabla 89

P89				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
Menos de una hora	9	30	2	8
Entre una hora y dos	3	10	4	16
Más de dos horas	1	3,33333333	1	4
No lo se	2	6,66666667	2	8
Nada	3	10	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del cuadro del grupo 2 sumando las dos opciones por la similitud que tiene la segunda con la tercera, los estudiantes encuestados del tercer año de EGB. Utilizan los videojuegos en un 40% de su tiempo los fines de semana entre menos de una hora hasta máximo de dos horas y en un porcentaje mínimo del 3% más de dos horas emplean su tiempo, de igual manera sucede con el grupo 3 sumando las dos alternativas por su semejanza nos da un porcentaje del 24% que los estudiantes del tercer año de Bachillerato emplean su tiempo entre menos de una hora hasta dos horas los fines de semana, mientras que el 4% emplean su tiempo en los videojuegos más de dos horas con estos resultados obtenidos nos podemos darnos cuenta que la población de los estudiantes encuestados utilizan su tiempo en los videojuegos los días sábados y domingos, menos de la mitad de los educandos, ya que la mayoría de los estudiantes investigados no están conscientes del tiempo que emplean en los videojuegos, estos resultados constatando Según los autores Bandura (1984) y Castillejo (1987), que para la utilización de este tipo de juegos depende de la conducta del adolescente para adentrarse a este tipo de entretenimientos.

P90.- ¿Tienes juegos piratas?

Tabla 90

P90				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	17	68
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	8	26,6666667	2	8
Sí, tengo alguno	7	23,3333333	4	16
Sí, casi todos los que tengo	3	10	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla del grupo 2 como resultado de la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB. Sumando la tercera con la cuarta opción por su grado de similitud, el 33% de los encuestados poseen juegos piratas adquiridos mediante copias y grabaciones de los juegos originales, mientras que el 67% no poseen los juegos de la piratería, de igual manera sucede con el grupo 3 con los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 24% de los jóvenes encuestados poseen estas clases de juegos producto de la piratería y el 76% no se dedican a adquirir juegos de piratería, con estos resultados y constatando con la información científica vemos que los juegos son los momentos más distraídos de los menores adolescentes.

P100.- ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Tabla 100

P100				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	1	4
1	12	40	8	32
2	3	10	5	20
3	11	36,6666667	7	28
Más de tres 3	4	13,3333333	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados de la tabla del grupo 2 sumando las cuatro opciones por su similitud el 100% de los estudiantes del décimo año de EGB. Posen de uno a más de tres pantallas como es la televisión, mientras que el 94% de los jóvenes investigados del tercer año de Bachillerato están equipados con la pantalla más conocida en nuestro país, con estos resultados altamente notables en el equipamiento con la pantalla como es la televisión y al constatar con la información científica según el autor por Prensky (2008), la televisión, esta pantalla, todavía considerada por muchos el medio «rey», abarca hoy en día el interés de múltiples investigaciones, aunque con la proliferación durante la década de 1990 de las denominadas «tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnologías nunca antes visto.

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 la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, internet y los teléfonos móviles, de esta manera vemos que la población investigada están totalmente equipadas con este tipo de pantalla más conocida y más comercial en el mercado para poder adquirir sin mayor esfuerzo económico

P118.-De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

Tabla 118

P118				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	12	40	6	24
Televisión	7	23,333333	14	56
No lo se	11	36,666667	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar los resultados de las tablas del cuadro perteneciente al grupo 2 vemos que el 40% de los encuestados de los jóvenes del décimo año de EGB, se encuentran más vinculados con la tecnología del internet, este porcentaje se debe por los beneficios que brinda este medio de información en base a un adecuado uso del mismo, mientras que el 23% de los adolescentes del décimo año, están relacionados con una de las pantallas más conocidas y utilizadas por los mismos como es la televisión, esta notable diferencia que existe de porcentaje entre el internet y la televisión, nos damos cuenta que la mayoría de los jóvenes investigados están más interrelacionados con el internet. De igual forma vemos que lo que sucede con los resultados del cuadro 3 en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 24% de la población de jóvenes se encuentran más relacionados por la famosa tecnología como es el internet, mientras que el 56% de los adolescentes investigados se relacionan directamente una de las pantallas generales que existe en todos los hogares como es la televisión, con estos antecedentes vemos que el grupo 2 a diferencia del grupo 3 tiene un porcentaje más alto por el internet y el grupo tres a diferencia del grupo 2 tiene un porcentaje más elevado por la televisión.

P119.-De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gustaría más?

Tabla 119

P119				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	10	33,3333333	6	24
Teléfono móvil	11	36,6666667	14	56
No lo se	9	30	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la encuesta aplicada a los jóvenes del décimo año de EGB, del grupo 2 el 37% de los jóvenes investigados comprendidos entre los 10 a 14 años de edad su manera de optar en tener un medio de comunicación es por el teléfono móvil, el

33% de los encuestados optan por el internet, de igual manera podemos ver en el grupo 3 que 56% de los jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato deciden por tener su teléfono móvil, mientras que el 24% se vinculan por el internet, mediante estos resultados obtenidos en los dos grupos nos damos cuenta que más de la mitad de la población encuestada deciden por el teléfono móvil, estos resultados constatando con la información científica vemos que los jóvenes deciden por este aparato electrónico digital porque es su principal característica es su portabilidad, que permite comunicarse desde cualquier lugar y en si por sus servicios y a la vez por sus beneficios que brinda al ser humano mediante un uso moderado para cubrir sus necesidades

P120.-De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gustaría más?

Tabla 120

P120				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	9	30	17	68
Video juegos	8	26,6666667	3	12
No lo se	13	43,3333333	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar los resultados del cuadro del grupo 2 de los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, vemos que el 30% de los jóvenes optan por este sistema de comunicación debido a su funcionalidad y acceso a esta tecnología, mientras que el 27% de los estudiantes se relacionan con los videojuegos, de igual forma vemos que el grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 68% se relacionan directamente con el internet y el 12% se interrelacionan con los videojuegos, con estos antecedentes en base a los resultados obtenidos de la opción uno por la similitud que tiene en los dos grupos, vemos que en su mayoría de los estudiantes encuestados demuestran un alto porcentaje en relación al uso del internet, al constatar estos resultados con la información científica nos damos cuenta 80% de los jóvenes investigados suelen

por el internet debido a que es una “ruta” en donde podemos encontrar casi todo lo que buscamos en diferentes formatos de acceso de información de cualquier índole inclusive comunicarse directamente con otros usuarios en otras computadoras.

P121.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 121

P121				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	7	23,3333333	5	20
Televisión	17	56,6666667	16	64
No lo se	6	20	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, el 23% de los jóvenes investigados se interrelacionan con los videojuegos, mientras que el 56% están más relacionados con la televisión, de igual manera vemos que en el grupo 3 existe una relación similar con estas dos opciones, el 20% se relacionan con los videos juegos y el 64% con la pantalla de la televisión, en base estos resultados obtenidos de los dos grupos y constatando con la información científica nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población encuestada se encuentran vinculados con una de las pantallas más conocidas en nuestro medio la televisión esto se debe a que los estudiantes que asisten a las instituciones educativas son de bajos recursos económicos, su sustento es en base a la agricultura en su mayoría.

P122.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 122

P122				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
1. Teléfono móvil	13	43,33333333	9	36
2. Televisión	7	23,33333333	9	36
No lo se	9	30	7	28
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados del grupo 2 de los estudiantes de 10 a 14 años de edad del décimo año de EGB, el 43% optan por tener su teléfono móvil y el 23% optan por el televisor, mientras que en el grupo 3 el 36% de los encuestados del tercer año de Bachillerato se relaciona con el teléfono móvil, y en un porcentaje equilibrado del 36% optan por la televisión, con estos antecedentes nos podemos dar cuenta que en su mayoría de la población encuestada responden que más se relacionan con el teléfono móvil, constatando estos resultados con la información científica vemos que el teléfono móvil es más utilizado por los adolescentes por ser un aparato electrónico inalámbrico que presta una gama de servicios útiles para esta juventud siempre y cuando enmarcado en un marco de un correcto uso .

P123.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 123

P123				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
1. Teléfono móvil	13	43,33333333	9	36
2. Televisión	7	23,33333333	9	36
No lo se	9	30	7	28
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de los datos obtenidos del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, el 43% les fascina tener un teléfono móvil y el 37% de los encuestados optan tener aparatos electrónicos como mp3,mp4,pod, de igual forma podemos apreciar en el grupo 3 el porcentaje de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 60% se vinculan directamente por su móvil y el 16% por otros aparatos electrónicos mp3,mp4.pod, mediante estos resultados obtenidos de los dos grupos vemos que más de la mitad de la población de los estudiantes encuestados se interrelacionan con el teléfono móvil.

P124.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 124

P124				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
Teléfono móvil	16	53,33333333	17	68
Video juegos	6	20	3	12
No lo se	7	23,33333333	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar que el grupo 2 de los jóvenes encuestados el 53% de los estudiantes más de la mitad se relacionaba con el teléfono móvil y el 20% se relacionan con los videojuegos, mientras que el 68% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato se interrelacionan con el móvil y en un bajo índice del 12% con los videojuegos, de acuerdo con los resultados expuestos en los dos grupos nos damos cuenta que en su mayoría de los jóvenes estudiantes se vinculan con el teléfono móvil, mediante la información científica este porcentaje es vulnerable debido al acceso y utilidad que presta el celular de manera más fácil para toda la juventud investigada.

P125.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 125

P125				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
Wii	3	10	3	12
PlayStation 3	4	13,33333333	5	20
No lo se	22	73,33333333	17	68
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar los resultados del cuadro del grupo 2 vemos que el 73% no se encuentran vinculados con los aparatos electrónicos como Wii, PlayStation 3 dando así un bajo porcentaje por esto aparatos el 23% se relaciona y utilizan estos aparatos electrónicos, de igual forma sucede con el grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 68% no utilizan estos aparatos electrónicos, el 32% se vinculan con estos aparatos digitales, con estos antecedentes y en base a la información científica al constatar nos podemos darnos cuenta que existe un alto porcentaje que no lo utilización los aparatos de juegos, con esto queremos deducir que estos aparatos electrónicos no están al alcance de la población investigada para su utilización.

P126.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 126

P126				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
PSP	3	10	6	24
Nintendo DS	6	20	2	8
No lo se	21	70	17	68
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas de los dos grupos 2 y 3 de los estudiantes encuestados comprendidos entre los 10 a los 18 años de edad vemos que el 70% de la población no utilizan estos aparatos electrónicos para realizar diferentes juegos y en un bajo índice del 32% aproximadamente lo utilizan estos mencionados sistemas electrónicos, de acuerdo a estos antecedentes obtenidos por la población investigada podemos deducir que en su mayoría no están en condiciones de poder obtener los aparatos electrónicos ni de poder utilizarlos, estos resultados al constatar con la información científica se debe a que estos aparatos no están a disposición de los jóvenes por el costo de los mismos y por otra parte por su manejo.

III REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR

P11.- ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

Tabla 11

P11				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	26,6666667	16	64
Si	22	73,3333333	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del grupo 2 de la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 73% de los estudiantes reciben ayuda al momento de realizar sus tareas, esta ayuda que reciben los educandos es por parte de sus padres, de algún familiar o de amigos, mientras que el 27% no reciben alguna ayuda al momento de realizar sus tareas, es decir que en un mínimo porcentaje los estudiantes del décimo año no reciben la ayuda en sus tareas, a diferencia que en el grupo 3 como se puede observar vemos que el 64% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato no reciben ninguna ayuda al momento de realizar sus tareas y en un bajo índice como el 36% si reciben alguna ayuda en el momento de hacer sus tareas, con estos antecedentes nos podemos darnos cuenta que en el grupo 2 más de la mitad de los estudiantes reciben cualquier ayuda orientación por personas que le rodea en ese momento de ejecutarlo sus tareas, mientras que en el grupo 3 más de la mitad no reciben ninguna ayuda en sus tareas, esta diferencia se deduce que los estudiantes que se encuentran a punto de obtener su título son personas más conscientes y responsables de las cosas que tiene que cumplir en su vida para un buen porvenir de los mismos.

P12.- ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

Tabla 12

P12				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Voy a una academia	2	7,6923077	0	0
Tengo un profesor particular	1	3,8461538	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	9	34,615385	6	46,1538462
Me ayuda mi padre	5	19,230769	4	30,7692308
Me ayuda mi madre	9	34,615385	3	23,0769231
TOTAL	26	100	13	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de cuadro del grupo 2 que corresponde a los estudiantes del décimo año de EGB, sumando las opciones desde la tercera hasta la quinta por su similitud nos damos cuenta que el 88% de los adolescentes investigados reciben ayuda al momento de realizar sus tareas por parte de sus progenitores y sus hermanos y hermanas y el 12% de los estudiantes acuden a otros medios para obtener algún tipo de orientación al realizar sus tareas, en cambio en el grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato como podemos apreciar los resultados obtenidos sumando las alternativas desde la tercera hasta la quinta por la similitud el 100% de los encuestados reciben orientaciones, ayudas al momento de ejecutarlos sus tareas, con estos antecedentes notables de los dos grupos nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población investigada al momento de realizar sus tareas reciben ayuda por parte de sus padres y familiares en general, constatando con la información científica esto se da porque en si la familia es la clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos para alcanzar una formación integral de sus hijos y hermanos.

P13.-Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente? Tabla 13

P13				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	21	70	13	52
En la habitación de un hermano/a	0	0	0	0
En una sala de estudio	7	23,3333333	10	40
En la sala de estar	2	6,6666667	2	8
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante el resultado que se puede apreciar en el cuadro del grupo 2 vemos que el 70% de los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, utilizan su habitación para realizar sus trabajos, mientras que el 30% no tiene un lugar fijo al momento de realizar sus tareas, de igual manera sucede con el grupo 3 en los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 52% lo realizan sus tareas en su habitación personal y el 40% de los investigados lo ejecutan en el cuarto de estudio, siendo así que en un bajo índice como el 8% utilizan otros lugares para realizar sus trabajos, con estos resultados obtenidos de los dos grupos nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población encuestada utilizan sus habitaciones como cuarto de estudio, esto se debe a que en sus domicilios no todos tienen sus habitaciones bien compartidas.

P18.- ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 18

P18				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
No	8	26,6666667	7	28
Si	22	73,3333333	17	68
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 73% de los jóvenes encuestados poseen un computador en sus casas, mientras que el 27% de los adolescentes carecen de este importante recurso de trabajo, de igual manera sucede con el grupo 3 con los jóvenes del tercer año de Bachillerato en base a los resultados que se puede apreciar en la tabla vemos que el 68% de los estudiantes encuestados poseen este importante medio de trabajo para realizar algunas de sus tareas y el 32% carecen de este beneficioso recurso, de acuerdo a los resultados obtenidos por los dos grupos en cuanto a este importante medio de trabajo como es el ordenador nos damos cuenta que existe un alto índice de los estudiantes encuestados están dotados de este importante recurso como medio de ayuda al momento de realizar sus trabajos, estos resultados constando con la información científica vemos que en la mayoría de los hogares poseen este magnífico aparato de trabajo debido a que el computador es un procesador de información y orientación para cubrir cualquier necesidad dentro de sus labores diarias del ser humano.

P19.- ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

Tabla 19

P19				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	8	26,6666667	9	36
En mi habitación	10	33,3333333	3	12
En la habitación de un hermano/a	0	0	2	8
En la habitación de mis padres	5	16,6666667	0	0
En la sala de estar	2	6,6666667	3	12
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	4	13,3333333	3	12
Es portátil	1	3,3333333	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados que puedo apreciar en el cuadro del grupo 2 veo que el 33% de los estudiantes del décimo año EGB, tiene su ordenador en sus habitaciones mientras que el 17% tiene ubicado en la habitación de sus progenitores y el 20% tienen el ordenador en otros lugares, lo que da a comprender que menos de la mitad de los

estudiantes encuestados tienen su ordenador ubicado en sus habitaciones y más de la mitad en otros lugares como en las habitaciones de sus padres u otros sitios, de igual manera podemos apreciar que en el grupo 3 que corresponde a los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 12% de los estudiantes tienen ubicado su ordenador en sus habitaciones, mientras que el 32% de los estudiantes tiene los ordenadores en otros sitios, con estos resultados nos podemos darnos cuenta que en bajo porcentaje los estudiantes encuestados no tienen su ordenador en un cuarto de estudio.

P20.- ¿Tienes internet en tu casa?

Tabla 20

P20				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	2	6,66666667	6	24
No	15	50	14	56
Sí	13	43,33333333	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar en base a los resultados obtenidos del cuadro del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 43% de los estudiantes tiene internet en sus casas mientras que el 57% de los adolescentes investigados carecen de este importante medio de información y comunicación, de igual manera podemos ver que en el grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 20% poseen internet en sus domicilios y el 80% no poseen en sí de este servicio de comunicación, de acuerdo a estos resultados podemos apreciar que menos de la mitad de la población investigada carecen de este importante medio de comunicación, al constar con la información científica esto se debe a que en todos los lugares del mundo al menos el 1% de la población gozan de este importante servicio, pero en su totalidad sufren de esta debilidad de poder tener su internet propio en su casa, por motivos de situación económica, ya que los estudiantes que asisten a las instituciones donde se pudo aplicar las encuestas se pudo observar que son educandos de bajos recursos económicos porque sus subsistencia se basa en la mayoría viven de la agricultura.

P21.- ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?

Tabla 21

P21				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No	1	8,33333333	0	0
No lo sé	3	25	0	0
Sí, tengo un filtro	0	0	1	16,6666667
Sí, tengo un antivirus	7	58,3333333	4	66,6666667
Sí, pero no sé lo que es	1	8,33333333	1	16,6666667
TOTAL	12	100	6	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 58% de los encuestados tiene instalado un sistema de protección para sus ordenadores en este caso un antivirus, mientras que el 42% no lo tiene y desconocen de la utilización de estos sistemas de protección para sus computadoras, de igual forma podemos ver que en el grupo 3 el 66% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato tiene instalado en sus ordenadores un sistema de antivirus para proteger a sus ordenadores, mientras que el 44% no lo tienen instalado estos sistemas de portación para sus computadoras, con estos antecedentes nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población encuestada si poseen un sistemas de protección para sus ordenadores.

P22.-Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

Tabla 22

P22				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
No	1	3,33333333	0	0
Si	28	93,3333333	25	100
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados de las tablas del grupo 2 perteneciente a los estudiantes del décimo año de EGB, el 93% suelen utilizar internet tengan o no tengan en sus domicilios, mientras que el 7% no lo utilizan el internet, de igual manera vemos que sucede con el grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 100% de los estudiantes encuestados hacen uso de este importante medio de comunicación, con estos resultados obtenidos de los dos grupos en cuanto a su uso de esta tecnología el 99.9% están conectados a esta magnífica red del internet, en base a estos antecedentes de alto porcentaje al constatar con la información científica la población investigada hacen uso del internet porque es un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede tener acceso de información de cualquier índole inclusive comunicarse directamente con otros usuarios en otras computadoras ya que hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero.

P28.- ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

Tabla 28

P28				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Familia	4	10,5263158	1
Amigos/as	2	5,26315789	2	6,89655172
Estudios	8	21,0526316	2	6,89655172
Deporte	1	2,63157895	1	3,44827586
Lectura	2	5,26315789	3	10,3448276
Televisión	6	15,7894737	2	6,89655172
Videojuegos	3	7,89473684	5	17,2413793
Hablar por teléfono	2	5,26315789	0	0
A nada	10	26,3157895	13	44,8275862
TOTAL	38	100	29	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos darnos cuenta en base a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, del grupo 2 el 26% de los estudiante afirman que desde que utilizan el internet no les ha perjudicado en nada, mientras que en un bajo porcentaje se han descuidado en otras actividades que están relacionadas

directamente con su convivir diario, de igual forma podemos apreciar en base a los resultados del grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 44% están conscientes de que no les ha interrumpido el uso del internet así mismo manifiestan que en un mínimo porcentaje se han descuidado de las otras actividades por el uso de esta importante tecnología, constatando estos resultados con la información científica se debe deduce que más de la m mitad de la población investigada están interrelacionados con esta importante tecnología de información y comunicación debido a los benéficos que presta este sistema, como la adquirir información de todo tipo y desde diferentes puntos de información que son útiles para la integración al mundo como personas y aun mas como estudiantes que a diario necesitan estar conectados a este medio de comunicación para mejorar su rendimiento escolar, cultural, social y espiritual.

P44.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? Tabla 44

P44				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	9,375	4	11,4285714
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	4	12,5	2	5,71428571
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	3,125	4	11,4285714
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	3,125	2	5,71428571
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	2	6,25	1	2,85714286
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	3	9,375	2	5,71428571
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	5,71428571
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	3,125	2	5,71428571
No estoy de acuerdo con ninguna	17	53,125	16	45,7142857
TOTAL	32	100	35	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados del grupo 2 nos damos cuenta que la mayoría de los estudiantes no están de acuerdo con ninguna de las alternativas que se expone en la presente ítem, similar manera sucede con el grupo 3 la mitad de los estudiantes del tercer año de bachillerato no están de acuerdo en su totalidad, ya que según los

resultados obtenidos podemos deducir que en un bajo porcentaje están de acuerdo con algunas de las alternativas que se puede realizar a través del internet.

P45.- ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?

Tabla 45

P45				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	23	76,6666667	21	84
Si	7	23,3333333	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados que se puede ver en el cuadro del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 77% de los adolescentes encuestados no tiene problemas con sus progenitores por el uso que hacen del internet, mientras que el 23% tiene discusiones se molestan sus padres por el uso de este sistema de comunicación, de igual manera vemos que el grupo 3 de los estudiantes de tercer año de Bachillerato en base al cuadro de los resultados de la tabla nos damos cuenta que el 84% de los adolescentes encuestados no tienen ninguna clase de problemas al ser consumidor de esta pantalla como es el internet, y en un mínimo porcentaje de los estudiantes investigados si tienen problemas al hacer uso del internet, estos resultados constatando con la información científica vemos que más de la mitad de la población investigada es consumidor de esta importante pantalla, por ser el medio de comunicación e información más apropiados para adquirir cualquier clase de conocimientos pero esta útil pantalla al ser utilizada adecuadamente nos da buenos beneficios, de lo contrario produciría causa en los educando que están directamente relacionados con esta importante red accesible para todo el mundo.

P46.- ¿Por qué motivos?

Tabla 46

P46				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	42,8571429	3	75
Por el momento del día en que me conecto	1	14,2857143	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	3	42,8571429	1	25
TOTAL	7	100	4	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro de la tabla del grupo 2 vemos que los padres se molestan con sus hijos por el uso del internet debido al tiempo en un 43% y por la cosas actividades que realizan mientras están conectados a la red en un 43%, y en un mínimo porcentaje del 14% se debe al momento que su hijo se conecta a esta red de comunicación, esto quiere decir que sus progenitores se disgustan con sus hijos que se encuentran en el décimo año de EGB, por el tiempo y las cosas que se consume y se dedica a estar conectado con esta importante red, de igual forma podemos apreciar que en el grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 75% de los encuestados sus padres se molestan por el tiempo de consumo, mientras que el 25% de los investigados sus progenitores se disgustan por el contenido que hacen sus hijos al momento de utilizar esta red.

P47.- ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

Tabla 47

P47				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
No	27	90	24	96
Si	3	10	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando el resultado de la tabla del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que 90% de los encuestados no reciben ninguna clase de observaciones ni castigos al momento de hacer uso del internet y en un bajo nivel de los encuestados como el 10% reciben alguna castigo cuando se encuentran conectados al internet, de igual manera podemos ver que en los estudiantes del tercer año de Bachillerato del grupo 3 el 96% de los encuestados no son castigados de ninguna manera por el uso que hacen del internet, con estos resultados podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población encuestada no son castigados de ninguna manera por el uso que hacen del internet, mientras que en un 10% de los adolescentes investigados tienen alguna clase de observaciones por estar conectados al internet, esto quiere decir que sus padres en su mayoría siempre están pendientes de sus hijos en cuanto al uso del internet como consumidores directos de esta importante medio de información y comunicación.

P48.- ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado a internet? Tabla 48

P48				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Me preguntan qué hago	21	55,2631579	15	41,6666667
Echan un vistazo	3	7,89473684	5	13,8888889
Me ayudan, se sientan conmigo	3	7,89473684	4	11,1111111
Están en la misma habitación	1	2,63157895	0	0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	1	2,63157895	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	4	10,5263158	3	8,33333333
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	2,63157895	3	8,33333333
No hace nada	4	10,5263158	6	16,6666667
TOTAL	38	100	36	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados de las tablas del grupo 2 el 55% de los padres de los estudiantes del décimo año de EGB, nos damos cuenta que más de la mitad de los encuestados sus progenitores están siempre pendientes de lo que hacen mientras están conectados al internet, de igual forma vemos que el grupo 3 de acuerdo a los resultados

de las tablas de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 47% de los encuestados sus progenitores están empeñados en el control adecuado del uso de la tecnología del internet, con estos antecedentes nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población investigada están controlados por su padres en el manejo adecuado de las nuevas tecnologías, a están relacionados directamente con nuestros educandos es así que por el servicio y benéficos que brinda esta tecnología debemos estar más pendientes de nuestros educandos para permitir un uso adecuado y moderado de estos medios de comunicación.

P49.-Cuando navegas por internet, según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer? Tabla 49

P49				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Comprar algo	5	12,5	6	13,9534884
Chatear o usar el Messenger	1	2,5	1	2,3255814
Dar información personal	17	42,5	14	32,5581395
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	2,5	2	4,65116279
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	3	7,5	2	4,65116279
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	2,5	1	2,3255814
Ver vídeos o fotos	2	5	2	4,65116279
Colgar videos o fotos	3	7,5	3	6,97674419
Enviar mensajes a teléfonos móviles	0	0	1	2,3255814
Enviar correos electrónicos	0	0	1	2,3255814
Jugar	3	7,5	2	4,65116279
No me prohíben nada	4	10	8	18,6046512
TOTAL	40	100	43	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en base a los resultados del cuadro del grupo 2 vemos que los estudiantes del décimo año de EGB, el 43% de sus progenitores están pendientes en el control del uso del internet prohibiéndoles que al conectarse a esta red no estén dando información personal, y el 57% de los padre permiten que realicen diferentes actividades mientras estén conectados al internet, de igual manera vemos que en el grupo 3 de acuerdo a los resultados que se puede apreciar en la tabla del cuadro 3 perteneciente a los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 33% de los padres de los

encuestados los limitan dar información personal lo que quiere decir que les están ayudando a prevenir que no sean objeto de cualquier amenaza o estaba al momento de estar conectados a esta famosa red de comunicación y el 67% de los progenitores les permiten que realicen cualquier actividad mientras están haciendo uso del internet, en base a esto resultados de los dos grupos nos damos cuenta que más de la mitad de los padres de los adolescentes investigados están pendientes y empeñados en el buen uso de esta red para evitar cualquier situación errónea en el consumo de la tecnología.

P98.- ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

Tabla 98

P98				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Familia	1	4,16666667	1
Amigos/as	2	8,33333333	0	0
Estudios	5	20,83333333	1	10
Deporte	2	8,33333333	2	20
Lectura	1	4,16666667	1	10
Televisión	3	12,5	2	20
Hablar por teléfono	2	8,33333333	0	0
A nada	8	33,33333333	3	30
TOTAL	24	100	10	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes del décimo año de EGB, en el cuadro 2 vemos que el 33% de los encuestados manifiestan que no le han quitado tiempo a nada mientras hacen uso del los videojuegos, mientras que el 20% afirman según los resultados han quitado tiempo a sus estudios mientras están haciendo uso de los aparatos de los videojuegos, de igual manera podemos darnos cuenta que él los estudiantes del tercer año de Bachillerato según los resultados obtenidos en base a la tabla del cuadro del grupo 3, el 30% están conscientes que no les ofende en nada mientras hacen uso de estos videojuegos, ya que el 20% de los estudiantes investigados mientras están conectados a los videojuegos le han quitado su tiempo a los deportes, y en un mínimo porcentaje a los estudios y otras actividades, con estos resultados

obtenidos vemos que la mayoría de la población encuestada de los dos grupos por el uso de los videojuegos en un bajo índice se han despreocupado en sus actividades diarias, pero esto no significa que en su totalidad se han descuidado de sus estudios y de sus deberes que tienen que cumplir como estudiantes, ya que al constar estos resultados con la información científica podemos deducir que los videojuegos en su gran parte son divertidos y por ende permiten poner en práctica la creatividad desarrollando la inteligencia y habilidad de los estudiantes pero siempre y cuando sean utilizados de manera adecuada y constructiva.

P104.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

Tabla 104

P104				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi habitación	20	45,4545455	11	36,6666667
En la habitación de un hermano/a.	5	11,3636364	2	6,6666667
En la habitación de mis padres	12	27,2727273	13	43,3333333
En la sala de estar	5	11,3636364	2	6,6666667
En la cocina	1	2,27272727	2	6,6666667
En un cuarto de juegos	1	2,27272727	0	0
TOTAL	44	100	30	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando la tabla de los resultados del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 45% de los estudiantes encuestados al momento de ver la televisión lo hacen en sus habitaciones, mientras que el 27% de los alumnos al momento de hacer uso de la pantalla como es la televisión lo hacen en las habitaciones de sus padres y en un bajo porcentaje suelen hacer uso de la televisión en otros sitios de sus domicilios, en relación al resultado del grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato nos damos cuenta que el 37% suele ver la televisión en sus habitaciones, mientras que el 43% lo hacen uso de la pantalla de la televisión en las habitaciones de sus padres y de la misma manera en un bajo porcentaje ven la televisión en otros lugares de sus domicilios, con estos resultados y constatando con la información científica vemos que toda la

población investigada en las diferentes instituciones educativas de una u otra manera suelen hacer uso de este medio de información en diferentes sitios de sus hogares unos en más porcentajes y otros en menos, llegando a deducir que los estudiantes siempre son consumidores y espectadores de este medio de información.

P105.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

Tabla 105

P105				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	Solo	13	23,2142857	16
Con mi padre	6	10,7142857	7	13,4615385
Con mi madre	10	17,8571429	10	19,2307692
Con algún hermano/a	16	28,5714286	15	28,8461538
Con otro familiar	6	10,7142857	4	7,69230769
Con un amigo/a	5	8,92857143	0	0
TOTAL	56	100	52	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos ver en las tablas del cuadro del grupo 2, los resultados obtenidos en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, nos podemos darnos cuenta que sumando desde la segunda hasta la quinta opción por su similitud vemos que el 68% de los estudiantes encuestados suelen hacer uso de la televisión junto con su progenitores y familiares, mientras que el 32% se encuentran solos o a su vez con sus amigos, de igual manera sucede con el grupo 3 al observar los resultados de la tabla de los estudiantes del tercer año de Bachillerato nos damos cuenta que sumando desde la segunda hasta la quinta opción por su grado de similitud el 69% de los adolescentes ven la televisión acompañados de sus padres y familiares, mientras que el 31% de los estudiantes del último año de EGB usan esta pantalla como medio de comunicación ya sea solos y en otros momentos con sus amigos, lo que da a entender que todos los estudiantes hacen uso de este medio de comunicación solos o en compañía de sus familiares y amigos.

P106.- ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? Tabla 106

P106				
Opción	Grupo: 2 (10-14 años 10mo EGB.		Grupo 3: 15-18 años 3ro Bachillerato.	
	f	%	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	8	19,5121951	7	17,5
Comer	10	24,3902439	11	27,5
Navegar por internet	1	2,43902439	2	5
Hablar por teléfono	5	12,195122	10	25
Leer	3	7,31707317	0	0
Dormir	3	7,31707317	3	7,5
Charlar con mi familia	5	12,195122	5	12,5
Jugar	6	14,6341463	2	5
TOTAL	41	100	40	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar los resultados que se presentan el grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, nos damos cuenta que los encuestados al momento de ver la televisión entre la actividades que más suelen hacer es servirse los alimentos dando un porcentaje del 24%, mientras que el 20% de su tiempo al momento de ser espectadores de la televisión hacen actividades escolares y en un bajo índice hacen otras actividades mientras están viendo la televisión como hablar por teléfono, dialogar con su familia, dormir, jugar y leer, es decir que la televisión está en todo momento de realizar sus actividades escolares y personales, algo similar sucede con el grupo 3 según los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 28% de los adolescentes mientras ven la televisión se dedican a servir los alimentos y en el 18% hacen tareas escolares mientras están frente a televisión como medio de comunicación y en un regular porcentaje realizan otras actividades personales y colectivas, con estos resultados notables y reales nos podemos darnos cuenta que la pantalla de la televisión siempre está presente en los momentos que hacen sus actividades de diferentes índoles lo que quiere decir que son los más directos consumidores de este importante medio de información y comunicación que atrae a ser espectadores directos de esta pantalla más conocida y utilizada por la población investigada.

P107.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

Tabla 107

P107				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
No	26	86,666667	21	84
Si	4	13,333333	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la tabla del grupo 2 vemos que el 87% de los padres de los estudiantes encuestados no se molestan por el uso que hacen de esta pantalla, mientras que el 13% de la población de los estudiantes sus progenitores se molestan por el uso que hacen los adolescentes de la televisión, de igual forma sucede con el grupo 3 vemos que los estudiantes del tercer año de Bachillerato sus resultados en base a la tabla expuesta el 84% de los padres de los encuestados no se disgustan por que sus hijos hacen uso de la televisión y el 12% se molestan con sus menores adolescentes por el uso que le dan al televisión, mediante estos resultados vemos que más de la mitad de la población encuestada de los dos grupos de jóvenes sus progenitores no se incomodan por que sus hijos están siendo consumidores y espectadores de este medio de comunicación esto se debe a que la televisión al ser utilizada en momentos adecuados y con programas beneficios permite que el estudiante se mantenga informado de las cosas que se suscitan en los diferentes lugares del mundo.

P108.- ¿Por qué motivos?

Tabla 108

P108				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	27	75	24	96
Por el momento del día en el veo la tele	3	25	1	4
Por los programas que veo	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a la observación de los resultados del cuadro del grupo 2 el 75% de los estudiantes del décimo año de EGB, sus padres se molestan por el tiempo que pasan viendo la televisión y mientras que el 25% de sus progenitores en cambio se incomodan por el momento en que hacen uso de la televisión, con estos resultados nos damos cuenta que más de la mitad de los padres se fastidian por el tiempo que se dedican solo a ver la televisión, en relación con los resultados que podemos ver en la tabla del grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato, el 96% de los padres se disgustan con sus hijos por el tiempo que sus menores se dedican a la pantalla de la televisión, y el 4% en cambio se molestan por el momento que hacen durante el día en ver la televisión.

P109.- ¿Te castigan o te premian con la tele?

Tabal 109

P109				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	
No	27	90	24	96
Si	3	10	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar con los resultados del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, podemos apreciar que el 90% de los padres de los adolescentes

no reciben ninguna clase de castigo ni les premian por encontrarse haciendo uso de la televisión ya que el 10% de los padres de los adolescentes encuestados les castigan a sus hijos, de igual manera vemos que en el grupo 3 los progenitores de los alumnos del tercer año de Bachillerato el 96% también no les castigan ni los premian, y el 4% de los padres de los estudiantes si les castigan por el uso que hacen del pantalla de la televisión, con estos antecedentes y constatando con la información científica llegamos a deducir que existe un alto porcentaje de los padres de la población encuestada no les castigan por el tiempo y uso que hacen sus hijos en cuanto a uno de los medios de comunicación, ya que esto se da porque en si la televisión es una de las pantallas más conocidas y utilizadas por todo el mundo, considerada como el medio de poder informarse con más frecuencia y menos costo por la utilidad de este importante medio de comunicación.

P110.-Cuando ves la tele en familia ¿quién decide que programa mirar? Tabla 110

P110				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 2: 15-18 años (Aplicado a 3ro de B)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Yo mismo	7	23,3333333	8	32
Mis hermanos/as	0	0	0	0
Mi padre	7	23,3333333	2	8
Mi madre	1	3,3333333	1	4
Entre todos, lo negociamos	15	50	13	52
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados que podemos mirar en el cuadro del grupo 2 el 50% de los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, al seleccionar los programas que quieren ver lo hacen de una manera recíproca entre todos los que se encuentran en ese momento de ver la televisión, mientras que en un 23% lo decide ver los programas que el solo lo decide y sumando las otras alternativas por su similitud familiar vemos que el 27% lo negocian entre conjuntamente con sus padres y familiares, como podemos ver los resultados del cuadro del grupo 3 vemos que el 52% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato, cuando van a ver la televisión en familia existe un dialogo para decidir ver qué programas pueden ser beneficiosos para sus hijos, mientras que el 32% lo decide

solo los programas a ver en la televisión, con estos resultados nos damos cuenta que más de la mitad de los estudiantes investigados de los dos grupos llegan mutuo acuerdo para ser partícipes como espectadores ante la televisión.

P112.- ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?

Tabla 112

P112				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	2	8
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	9	30	15	60
Si hay programas que no me dejan ver	21	70	8	32
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro del grupo 2 en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que en un 30% los padres si lo dejan ver toda clase de programas, mientras que el 70% de los padres les prohíben a sus hijos ver algunos programas que se transmiten a través de la televisión, de igual manera podemos observar en el cuadro del grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 60% de los progenitores les dan sea libertad de poder ver todos los programas de la televisión, ya que el 32% de los padres de los estudiantes si les limitan ver algunos programas, con estos antecedentes vemos que más de la mitad de la población de los educandos encuestados sus padres les dan esa amplitud para ser partícipes de todos los programas que se presentan en la televisión y en un bajo porcentaje los progenitores les limitan ver algunos programas televisivos, esto se da porque si existe programas que pueden afectar a la conducta del menor adolescente.

P113.- ¿De qué tipo?

Tabla 113

P113				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Películas	8	26,6666667	5	31,25
Dibujos animados	2	6,6666667	1	6,25
Deportes	2	6,6666667	2	12,5
Series	3	10	1	6,25
Concursos	0	0	0	0
Documentales	2	6,6666667	0	0
Noticias	2	6,6666667	2	12,5
Programas del corazón	8	26,6666667	3	18,75
Reality Shows	3	10	2	12,5
TOTAL	30	100	16	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados del grupo 2 nos damos cuenta que los estudiantes del décimo año de EGB, el 27% de los encuestados son limitados en ver programas de televisión como las películas, y el 27% programas del corazón con estos porcentaje que más llama la atención en cuanto a la limitación de poder ver los programas que se transmiten en la televisión vemos que más de la mitad de los estudiantes no pueden ver películas ni programas del corazón esto se debe a que estos tipos de programas afectan directamente a la actitud del menor adolescente convirtiéndoles en agresivos o a su vez muy sumisos o débiles en su fuerza de carácter, mientras que en el grupo 3 los resultados que podemos ver es que los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 31% son limitados a ver los programas de las películas por sus padres y el 19% de los estudiantes son limitados a ser observadores de los programas del corazón, con estos antecedentes vemos que la mayoría de los progenitores de los estudiantes encuestados son limitados a ver películas y programas del corazón, porque son dos cosas que pueden distorsionar la conducta del estudiante a ser alterado, agresivo, a sentirse solo a ser independiente por encontrarse en momentos sentimentales, porque en si en la actualidad si existe programas que se transmiten en la televisión, que dañan al mentalidad del adolescente.

IV REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR.

P16.- La última vez que te dieron las notas, ¿Cuál de estas asignaturas aprobaste? Tabla 16

P16				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,33333333	0	0
Todas	17	56,6666667	24	96
Matemáticas	5	16,6666667	0	0
Lengua y Literatura	1	3,33333333	0	0
Historia/ Geografía	2	6,6666667	0	0
Idiomas	0	0	1	4
Conocimiento del Medio Ciencias	1	3,33333333	0	0
Otra	3	10	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, el 57% de los estudiantes manifiestan que aprobaron todas las materias y en bajo porcentaje aprobaron en las otras materias, de igual manera sucede con el grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 96% de los adolescentes encuestados afirman que si aprobaron en todas las materias y en un 4% en idiomas, con estos resultados obtenidos en base a la encuesta aplicada a los estudiantes de 10 a 18 años de edad en las diferentes instituciones educativas nos podemos darnos cuenta que en su mayoría aprobaron todas las materias, con estos resultados se nota que si existe dedicación, motivación por sus estudios para así de esta manera alcanzar su formación integral como entes activos proactivos, solucionadores de problemas que se presenta en la vida diaria.

P17.- ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia? Tabla 17

P17				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	27	90	17	68
Si, algunos (menos de la mitad)	3	10	8	32
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, el grupo 2 contesta que del total de los profesores el 10%, menos de la mitad, usan internet para explicar su materia, mientras que por el contrario el 90% no lo hacen, por lo que se deduce que esto se puede a que las instituciones encuestadas se encuentran en una zona urbana alejada de la ciudad y no hay una debida capacitación en tecnologías para los maestros, y si la hay, es escasa. Algo similar se puede observar en el grupo 3 donde el 68% de los encuestados dijo que ninguno de sus profesores usa internet para enseñar su clase frente a un bajo del 32% que si lo hace. 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.

P23.-De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet? Tabla 23

P23				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Menos de una hora	12	40	15	60
Entre una y dos horas	8	26,6666667	7	28
Más de dos horas	0	0	1	4
Nada	3	10	0	0
No lo sé	7	23,3333333	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro del grupo 2 vemos que al sumar las dos alternativas por su similitud contestan que el 67% del tiempo los estudiantes diariamente se encuentran conectados al internet entre menos de una hora hasta dos horas diariamente, por el contrario el 37% no saben o no utilizan el internet durante los días laborables. Algo similar sucede con el grupo 3 en los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 68% de los estudiantes utilizan su tiempo conectados al internet entre menos de una hora hasta dos horas, mientras que en un bajo porcentaje del 12% no lo utilizan o no saben cómo navegar en el internet, con estos resultados nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de los estudiantes encuestados hacen uso del internet como una tecnología de información útil para el desarrollo de su aprendizaje esto se debe a que la mayor parte de su tiempo se encuentran fuera de sus domicilios.

P24.-El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet? Tabla 24

P24				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Entre una y dos horas	17	56,6666667	9	36
Más de dos horas	2	6,6666667	2	8
Nada	5	16,6666667	9	36
No lo sé	6	20	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en el cuadro del grupo 2 los estudiantes del décimo año de EGB, al sumar las dos alternativas por su similitud en las opciones vemos que los encuestados contestan que entre el sábado y domingo el 63% de su tiempo se encuentran conectados al internet entre una y más de dos horas, esto se deduce que se debe a que el fin de semana hay más tiempo por lo que no asisten o no tiene que estudiar para el siguiente día de calces, por lo contrario vemos que el 37% de los estudiantes no se conectan y no saben cómo poder navegar en el internet, similar manera sucede con el grupo 3, los estudiantes del tercer año de Bachillerato, afirman que el 44% de su tiempo

están conectados al internet, mientras que el 56% más de la mitad no se conectan a esta tecnología como medio de comunicación, con estos resultados podemos deducir que existe una notable diferencia entre los dos grupos el segundo grupo más de la mitad utilizan internet los días fin de semana y el grupo teres menos de la mitad utilizan esta tecnología .

P25.- ¿En qué lugar sueles utilizar internet?

Tabla 25

P25				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi casa	11	28,2051282	5	11,3636364
En el colegio	3	7,69230769	3	6,81818182
En un ciber	10	25,6410256	19	43,1818182
En un lugar público	6	15,3846154	10	22,7272727
En casa de un amigo	2	5,12820513	3	6,81818182
En casa de un familiar	7	17,9487179	4	9,09090909
TOTAL	39	100	44	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar los resultados del grupo 2 vemos que los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, al sumar las opciones de acuerdo a su similitud vemos que los estudiantes contestan que el 92% utilizan diferentes lugares para poder conectarse al internet, mientras que en un 8% lo hacen en sus instituciones educativas esto quiere decir que los establecimientos educativos donde se encuentran estudiando no están debidamente equipados con esta nueva tecnología , de igual manera podemos ver los resultados del grupo 3 los estudiantes contestan que el 93% utilizan el internet en diferentes lugares como sus domicilios, amigos , ciber, lugar público, mientras que el 7% utilizan esta tecnología en los colegios donde se encuentran estudiando, en base a estos resultados podemos deducir que las instituciones educativas donde se pudo aplicar la encuesta no se encuentran debidamente equipadas, existe un bajo índice de la tecnología, por lo puede ser porque no existe el recurso económico para poder equipar dichas instituciones.

P26.-La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar.

Tabla 26.

P26				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Sólo	16	41,025641	14	33,3333333
Con amigos	12	30,7692308	18	42,8571429
Con hermanos	7	17,9487179	6	14,2857143
Con mi padre	0	0	1	2,38095238
Con mi madre	2	5,12820513	1	2,38095238
Con mi novio/a	2	5,12820513	1	2,38095238
Con un profesor/a	0	0	1	2,38095238
TOTAL	39	100	42	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, al sumar las alternativas desde la tercera hasta la quinta vemos que el 23% de los estudiantes contestan que al momento de hacer uso del internet se encuentran con sus progenitores y familia, mientras que el 41% afirman utilizar el internet cuando están solos y en un 31% cuando están con sus amigos, con estos resultados nos damos cuenta que en su mayoría al utilizar el internet se encuentran solos y en bajo porcentaje en compañía de sus familiares y amigos, de esta manera vemos que también el grupo 3 sucede lo mismo en un bajo porcentaje lo hacen en compañía de sus padres y familiares en un 18%, mientras que el 33% lo hacen solos al momento de estar conectados al internet, y en un 43% contestan que cuando están conectados al internet lo hacen con sus amigos.

P27.- ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

Tabla 27

P27				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	16	50	16	59,2592593
Algún hermano/a	3	9,375	5	18,5185185
Mi novio/a	1	3,125	1	3,7037037
Algún amigo	2	6,25	3	11,1111111
Mi padre	2	6,25	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	8	25	2	7,40740741
TOTAL	32	100	27	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del grupo 2 los estudiantes contestan que 50% han aprendido a manejar el internet por si solos sin la ayuda de otras personas y el 25% han recibido ayuda de parte de sus familiares y amigos para aprender a manejar el internet, y el 25% han recibido la ayuda de parte de sus profesores en los colegios para aprender a manejar esta importante tecnología, de igual manera podemos apreciar los resultados del grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato afirman que el 59% de los investigados aprendieron solos a manejar el internet , mientras que el 34% contestan que recibieron ayuda de parte de sus familiares y progenitores y en bajo índice lo enseñaron sus maestros del colegio, en base a estos resultados nos damos cuenta que más de la mitad de la población investigada aprendieron a manejar el internet por si solos y en un bajo porcentaje los maestros lo enseñaron a navegar en el internet con estos resultados vemos que los estudiantes en su mayoría se auto educan frente a esta tecnología lo que puede suceder que los docentes no se encuentran con capacidad de enseñarlos o a su vez las instituciones no se proveen del equipamiento adecuado.

P29.- ¿Para qué sueles usar internet?

Tabla 29

P29				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Para visitar páginas web	14	26,4150943	17	26,1538462
Envío de SMS	3	5,66037736	8	12,3076923
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	5	9,43396226	10	15,3846154
Para usar el correo electrónica (e-mail)	10	18,8679245	13	20
Televisión digital	1	1,88679245	0	0
Radio digital	1	1,88679245	0	0
Para usar programas	8	15,0943396	7	10,7692308
Para descargar música, películas o programas	9	16,9811321	8	12,3076923
Comprar o vender	1	1,88679245	0	0
Foros o listas de correo	1	1,88679245	1	1,53846154
Blogs	0	0	1	1,53846154
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
TOTAL	53	100	65	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados obtenidos del grupo 2 vemos que el 26% de los estudiantes del décimo año de EGB, el internet salen utilizar en su mayoría para visitar páginas web y

en un 18% para usar el correo electrónico, mientras que el 31% utilizan el internet para ver películas y programas, y en bajo índice para conectarse a otras actividades, es decir que más de la mitad de los encuestados utilizan el internet para ver actividades de diversión y de trabajos de estudio debido a la facilidad que presta esta importante tecnología, de acuerdo a lo que podemos ver en el grupo 3 en los estudiantes del tercer año de Bachillerato también el 26% utilizan esta tecnología para visitar páginas web, mientras que el 12% utilizan para chatear con otras personas y el 15% para ver videos, fotografías, y el 10% para escuchar música, con estos resultados vemos que los dos grupos utilizan el internet más para visitar páginas web, pero en si podemos deducir que la juventud siempre hace uso del internet para satisfacer sus necesidades de toda clase.

P30.-Cuando visitas páginas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?

Tabla 30

P30				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Deportes	11	20	5	9,615
Software e informática	1	1,818	3	5,769
Programación de televisión	1	1,818	0	0
Noticias	2	3,636	4	7,692
Educativos	9	16,36	10	19,23
Culturales	2	3,636	2	3,846
Juegos	9	16,36	7	13,46
Música	20	36,36	15	28,85
Humor	0	0	3	5,769
Concursos	0	0	2	3,846
Adultos	0	0	1	1,923
TOTAL	55	100	52	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados obtenido del grupo 2 vemos que el 20% de los estudiantes encuestado al momento de visitar las pagina web más les interesa los deportes, mientras que el 16% se dedican a visitar paginas educativas, como también contestan que el 16% de los jóvenes utilizan estas páginas para jugar, siendo así que en su mayoría de los jóvenes en un 36% más utilizan las paginas para escuchar música una de las actividades que más les interesa a los jóvenes investigados, algo similar vemos que el

grupo 3 también se relacionan con el grupo 2 porque los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 19% utilizan estas páginas para visitar programas educativos y el 28% para escuchar música con estos antecedentes vemos que los estudiantes encuestados de las instituciones más de la mitad utilizan las páginas web para escuchar música como actividad favorita.

P31.- ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet? Tabla 31

P31				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Con chat	14	46,67	6	24
Con Messenger	6	20	6	24
Con las dos anteriores	3	10	4	16
Con ninguna de las anteriores	7	23,33	9	36
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del grupo 2 los estudiantes contestan entre las dos opciones por su similitud que el 67% de los encuestados utilizan el internet para chatear o para poder enviar mensajes, es decir que total de la población de los educandos el 10% utilizan el Internet para conectarse mediante mensajes escritos, mientras tanto que el 23% afirma que no suelen emplear el internet en el chateo o envió de mensajes, similar forma sude con los jóvenes del tercer año de Bachillerato perteneciente al grupo 3 vemos que el 48% emplean esta tecnología para chatear y enviar mensajes, deduciendo estos resultados obtenidos nos damos cuenta que el total de la población de jóvenes de 15 a 18 años de edad el 16% utilizan el internet en estas dos opciones más comunes que brinda esta tecnología de comunicación y en bajo porcentaje del 36% no suelen emplear el internet para estas actividades de interrelación humana.

P32.-Mientras chateas o estás en el Messenger

Tabla 32

P32				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	6	20	7	28
Siempre me muestro como soy	24	80	17	68
A veces finjo ser otra persona	0	0	1	4
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como se puede observar el resultado del grupo 2 los estudiantes del décimo año de EGB, cuando están conectados al internet chateando o mensajando contestan que el 80% demuestran su actitud como son sin fingir con otro tipo de personalidad y el 20% no se dan cuenta de su actitud que demuestran al momento de utilizar el internet, de esta manera vemos que también el grupo 3 el 68% se muestran como son durante el tiempo y momento que hacen uso del internet para chatear, mientras que el 28% no contestan sobre su comportamiento ante estas actividades que realizan a través del internet, con estos resultados de los dos grupos nos damos cuenta que más de la mitad de la población de los estudiantes encuestados utilizan la tecnología del internet para relacionarse y poder tener información manteniéndose así comunicados con sus semejantes.

P33.-Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

Tabla 33

P33				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	4	13,33	6	24
Nunca	18	60	16	64
A veces	8	26,67	3	12
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 vemos que el 60% de los estudiantes contestan cuando están chateando o menssajer no suelen utilizar paginas como el webcam, mientras que el 27% utilizan esporádicamente la páginas webcam, deduciendo nos damos cuenta que los estudiantes del décimo año de EGB, más de la mitad no utilizan estas páginas para chatear o menssajer, de igual manera observamos en base a los resultados del grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 64% mientras chatean no utilizan estas página webcam y en un 12% lo hacen periódicamente, es decir que en su mayoría los jóvenes no suelen utilizar la páginas webcam, debido a que existe un desconocimiento en el manejo de estos programas.

P34.-Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? Tabla 34

P34				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Con mis amigos	20	58,82	16	45,71
Con mi familia	11	32,35	11	31,43
Con amigos virtuales	3	8,824	8	22,86
TOTAL	34	100	35	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en el grupo 2 los educando de 10 a 14 años de edad contestan que el 59% cuando están chateando o menssajer suelen hablar más con sus amigos y amigas y el 32% hablan con su familia y en bajo porcentaje con sus amigos virtuales a través del internet, lo que sucede de la misma con el grupo 3 de jóvenes de 15 a 18 años de edad según los resultados de las tablas vemos que el 46% afirman que mientras chatean logran hablar con sus amigos y en un 31% lo hacen con su familia, mientras que en un 23% mientras chatean o menssajer suelen hablar con amigos virtuales, con estos resultados vulnerables de los dos grupos podemos llegar a confirmar que la mayoría de la población de estudiantes encuestados mientras están conectados al

internet en el chateo y mensajer suelen hablar comunicarse e interrelacionarse con sus amigos, es decir que puede existir más confianza con sus amigos .

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

Tabla 35

P35				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	5	16,67	5	20
No tengo ninguno	17	56,67	8	32
Tengo, pero no los conozco	2	6,667	8	32
Tengo y he conocido alguno	6	20	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados que se puede observar de la tabla del grupo 2 vemos que un bajo índice de los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, el 7% de los adolescentes investigados tienen amigos virtuales, pero la falencia es que no tienen la oportunidad de conocerlos directamente y mientras que el 20% de los mismos es decir un poco más de la población encuestada tiene ese privilegio de poder tener amigos virtuales y al mismo tiempo de poderlos conocer personalmente, en si vemos que la tercera parte de los jóvenes encuestados cuando se conectan al internet y se ponen en contacto con amigos para posterior conocerlos personalmente, de igual forma podemos ver que en el grupo 3 sucede algo similar con los jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato, el 32% de estos jóvenes tiene amigos virtuales pero desgraciadamente no tienen la oportunidad de conocerlos personalmente, mientras que el 16% de estos jóvenes adolescentes a través del internet han conocido amigos virtuales.

P36.- ¿Sueles usar internet para jugar en red?

Tabla 36

P36				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	16	53,33	18	72
Si	14	46,67	7	28
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, nos podemos darnos cuenta que el 53% más de la mitad de los estudiantes cuando utilizan el internet contestan que no suelen jugar en red, mientras que el 47% afirman que si utilizan el internet para jugar mientras están conectados a esta magnífica tecnología, de esta manera también podemos observar y deducir con relación al grupo 3 vemos que el 72% cuando suelen conectarse al internet no lo utilizan para entretenerse, mientras que el 28% de los jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato contestan que si utilizan el internet para poder jugar, con estos antecedentes de los dos grupos podemos deducir que en su totalidad la mayoría de los estudiantes encuestados de los dos grupos suelen utilizar el internet para actividades como pueden ser escolares, sociales, culturales pero menos para jugar ya que en un bajo índice hacen esta actividad para jugar entretenerse su tiempo de ocio o diversión.

P37.- ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?

Tabla 37

P37				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Juegos de comunidad virtual (The Simas, etcétera)	2	10,53	5	33,33
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	3	15,79	2	13,33
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	5,263	2	13,33
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	10,53	2	13,33
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	4	21,05	2	13,33
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	10,53	1	6,667
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	2	10,53	0	0
A ninguno	3	15,79	1	6,667
TOTAL	19	100	15	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos observar en el grupo 2 que corresponde a los estudiantes del décimo año de EGB, contestan que en relación a las diferentes opciones que se puede apreciar en la tabla de los diferentes tipos de juegos en un diferenciados porcentaje unos más y otros menos pero lo hacen uso de los diferentes juegos que actualmente han

hecho uso de los mismos, es decir que el 100% de los estudiantes encuestados del grupo 2 están haciendo uso actualmente de estos juegos de entretenimiento y a su vez de desarrollo de la inteligencia y creatividad, desarrollando sus habilidades y destrezas, mientras que en el grupo 3 en base a los resultados que se presenta en la tabla también hacen uso de estos juegos en un 99.9% la única diferencia es que no suelen utilizar los juegos de rol en red, a pesar de este pequeño inconveniente en el grupo 3, pero en base a los resultados obtenidos de los dos grupos nos damos cuenta que en su mayoría todos los estudiantes encuestados hacen uso de estas actividades de distracción de entretenimiento, ya que al vincularse con estos tipos de juegos y constatando con la información científica deducimos que los diferentes tipos de juegos permiten que los jóvenes encuestados desarrollen al 100% sus capacidades, su creatividad sus habilidades, destrezas, en si convertirle al educando en un ente activo para que pueda buscar diferentes caminos de solución a los obstáculos que se presenta en sus entorno.

P38.- ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

Tabla 38

P38				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	33,33	5	62,5
Jugar en red te permite hacer amigos	3	16,67	1	12,5
No estoy de acuerdo con ninguna	9	50	2	25
TOTAL	18	100	8	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados del grupo 2 el 50% contestan que no están de acuerdo con ninguna opción de poder ser amigos por medio de los juegos a través del internet ni jugar con sus amigos en red y sumando las dos opciones por el grado de similitud vemos que el 50% de los encuestados suelen hacer amigos y utilizar juego en red, es decir que la mitad de la población contestan que los juegos en red les permiten hacer amigos, jugar con sus amigos, mediante el uso de esta importante tecnología que está en un 99.9% al alcance de los jóvenes investigados, como también podemos ver que en el grupo 3 los resultados de los estudiantes del tercer año de Bachillerato sumando sus dos alternativas

por la similitud en sus opciones vemos que el 75% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que a través de la red se hacen amigos, suelen jugar con sus amigos de una u otra forma pero lo utilizan la red como un medio de sociabilización con sus semejantes, mientras que en 25% afirman que no están de acuerdo con ninguna de las dos alternativas, esto se debe a puede ser que no es necesario hacerse amigos por internet o jugar con sus amigos ya que en el medio mismo en que todos vivimos se puede hacer estas actividades de socialización con sus semejantes sin necesidad de esta red.

P39.- ¿Sueles utilizar redes sociales, tuenti, Facebook?

Tabla 39

P39				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	26,67	8	32
Si	22	73,33	17	68
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a estos resultados que podemos observar en el grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, el 73% de los jóvenes encuestados suelen utilizar diferentes redes sociales en especial tuenti y Facebook, mientras que el 27% no utilizan ninguna de estas redes sociales, es decir que más de la mitad de los jóvenes de 10 a 14 años de edad sueles hacer uso de estas importantes redes sociales lo que vemos que la mayoría de los adolescentes contestan que a través de estas redes les permite vivir en interrelación con sus semejantes del entorno, a diferencia de lo que podemos apreciar en el grupo 3 en base a los resultados obtenidos vemos que el 68% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato suelen utilizar estas redes sociales, ya que el 32% contestan que no utilizan estas redes, con estos resultados obtenidos de los dos grupos podemos deducir que más de la mitad de la población de los estudiantes encuestados hacen uso de las redes sociales, y al constatar estos resultados con la información científica deducimos que esto se debe, a que al utilizar estas redes sociales como medio de comunicación les permiten

ser más sociables con sus allegados como seres humanos que necesitamos estar en interrelación para alcanzar un desarrollo normal de sus vidas.

P40.- ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?

Tabla 40

P40				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Facebook	19	55,88	16	51,61
Orkut	1	2,941	0	0
Hi5	4	11,76	6	19,35
Tuenti	2	5,882	1	3,226
MySpace	1	2,941	2	6,452
WindowsLiveSpace	2	5,882	1	3,226
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	1	3,226
Otras redes sociales	5	14,71	4	12,9
TOTAL	34	100	31	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos apreciar en base a los resultados del grupo 2 los estudiantes del décimo año de EGB, contestan ser consumidores directos de todas las redes que se enuncian en las diferentes opciones, a más de esas también suelen utilizar otras redes sociales es decir que el 100% de los jóvenes encuestados son quienes hacen uso de estas redes, de igual manera vemos que en el grupo 3 también los estudiantes del tercer año de Bachillerato suelen utilizar estas redes sociales, como también indican que utilizan diferentes redes sociales, es decir que el 100% de los jóvenes de 14 a 18 años de edad están haciendo uso de las redes sociales, con estos resultados obtenidos de los dos grupos vemos que en su totalidad de los encuestados contestan que son adolescentes que utilizan estas redes, pero también indican que los dos grupos no utilizan dos clase de redes sociales esto se debe a que puede ser que no conocen o a su vez no les gustan conectarse a través de estas redes sociales, pero esto no impide para que estos jóvenes no se encuentren al tanto en el manejo y comunicación por medio de estas famosas redes.

P41.- ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

Tabla 41

P41				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	2	6,667	0	0
No	18	60	21	84
Si	10	33,33	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos asimilar en el grupo 2 los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, el 67% contestan que no han hecho ninguna página web o blog, mientras que el 33% afirma si ser protagonistas en la elaboración de algunas páginas web como indica los resultados de la tabla, similar manera vemos que sucede con el grupo 3 los resultados obtenidos de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 84% no suelen crear algún tipo de páginas como las que indica en el presente ítem, mientras que el 16% es decir en un mínimo porcentaje de los estudiantes contestan que si hacen alguna página o blog, con estos resultados podemos darnos cuenta que en el grupo 2 existe más adolescentes que si elaboran páginas web mientras que en el grupo 3 se nota que existe un bajo porcentaje de los estudiantes en crear páginas web o blog existe una notable diferencia entre los dos grupos de estudiantes, es normal este pequeño antecedente que se dan en los estudiantes, porque en realidad no todos somos iguales en capacidades siempre existe un balance entre seres humanos.

P42.- ¿Con que contenido?

Tabla 42

P42				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Deportes	5	25	2	33,33
Software e informática	2	10	0	0
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	2	10	0	0
Educativos	0	0	1	16,67
Culturales	1	5	1	16,67
Juegos	3	15	0	0
Música	4	20	2	33,33
Humor	1	5	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	2	10	0	0
TOTAL	20	100	6	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas de grupo 2 vemos que los estudiantes del décimo año de EGB, suelen hacer diferentes páginas web o blog con algunos de los contenidos que se presentan en las opciones como deportes, software e informática, noticia, culturales, juegos, música, humor, historia personal, sumando todas estas variedades de contenidos vemos que el 100% de los estudiantes elaboran páginas con los contenidos antes mencionados, mientras que en el grupo 3 de acuerdo a los resultados obtenidos de los estudiantes del tercer año de Bachillerato contestan que si hacen páginas web o blog con algunos de los siguientes contenidos como deportes, educativos, culturales, música, sumando estas opciones vemos que el 100% de los jóvenes de 14 a 18 años de edad realizan o crean páginas con los contenidos antes descritos, en si al comparar estos resultados de los dos grupos podemos deducir que el grupo 2 realizan páginas con más contenidos mientras que el grupo 3 utilizan menos contenidos para la elaboración de las páginas web o blog.

P43.- ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propio? Tabla 43

P43				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Expresar mi opinión	3	18,75	4	40
Compartir información con conocidos	6	37,5	3	30
Darme a conocer y hacer amigos	2	12,5	1	10
Escribir sobre lo que me gusta	1	6,25	1	10
Me sirve de desahogo	3	18,75	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	1	6,25	1	10
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	16	100	10	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados que se puede observar en el grupo 2 vemos que los estudiantes contesta los más beneficioso que permite tener una página web o blog propio en un 19% facilita poder expresar con absoluta libertad sus opiniones personales, y en 38% contestan que al tener su propia página les permite compartir información con personas conocidas, como punto relevante también contestan que les sirve como punto de desahogo para su vida, de igual forma podemos ver los resultados del grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato contestan y afirman que un 40% les permiten expresar sus opiniones personales con más confianza y libertad, mientras que el 30% para compartir información con sus conocidos entre los puntos más sobresalientes que les brinda ventajas al tener sus propias páginas o blog propios, de esta manera vemos que de acuerdo a los resultados obtenidos todos los estudiantes encuestados en su mayoría utilizan las páginas web o blog para realizar diferentes actividades pero entre las más sobresalientes son las que se pudo resaltar e indicar con sus porcentajes relevantes como indica en las respectivas tablas de los dos cuadros con sus índices de respuesta a lo que más les beneficia dentro de sus actividades diarias.

P50.-Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? (familia, amigos, profesores)

Tabla 50

P50				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,333	2	8
Un principiante	8	26,67	6	24
Tengo un nivel medio	20	66,67	15	60
Mi nivel es avanzado	1	3,333	2	8
Soy todo un experto	0	0	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a lo que podemos ver los resultados del grupo 2 el 67% de los estudiantes encuestados contestan que se consideran en un nivel medio cuando hacen uso del acceso a internet y en un 27% manifiestan que se ubican como un principiante ante la red del internet y en un porcentaje mínimo se consideran como conocedores en el manejo del internet, de igual forma podemos observar los resultados del grupo 3 de los jóvenes del tercer año de Bachillerato nos damos cuenta que el 60% de los estudiantes cuando hacen uso del internet se consideran en un nivel medio mientras que en un 24% de los jóvenes investigados afirman que se consideran como unos principiantes cuando hacen uso del internet y se encuentran ante sus amigos u otros familiares y en un 8% se consideran con unos expertos en el manejo del internet, con estos resultados obtenidos nos damos cuenta que más de la mitad de los grupos investigados se consideran como unos principiantes cuando hacen uso del internet y están frente o en compañía de sus padres y familiares o amigos con esto nos da a entender que la tecnología como es el internet no se encuentra bajo la manipulación de la juventud en su totalidad como debe ser existe falencias en los jóvenes encuestados al momento de hacer uso del internet, tal vez se debe esto a que en las instituciones educativas donde se aplicó la encuesta no existe este importante medio de comunicación no están bien equipadas dichas instituciones o los maestros no están capacitados en conocimientos para brindar esta ayuda a sus educandos en cuanto a su manejo y servicio del internet.

P102.-De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? Tabla 102

P102				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
	No contesta	0	0	1
Menos de una hora	9	30	5	20
Entre una hora y dos	9	30	9	36
Más de dos horas	4	13,33	9	36
No lo se	5	16,67	0	0
Nada	3	10	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de las tablas en lo que corresponde al grupo 2 vemos que el 30% de los estudiantes encuestados contestan que de lunes a viernes ven la televisión en un tiempo de menos de una hora, y de una hora a dos horas el 30% de los jóvenes, el 13% ven la televisión más de dos horas de lunes a viernes, mientras que en un 27% manifiestan que no saben el tiempo que se encuentran ante esta pantalla de la televisión, similar manera sucede con el grupo 3 al observar los resultados del cuadro de los estudiantes del tercer año de Bachillerato contestan que el 20% hacen uso de la pantalla de la televisión menos de una hora, el 72% entre una y más de dos horas contestan los estudiantes encuestados que hacen uso de su tiempo de esta pantalla de la televisión, con estos resultados obtenidos de los dos grupos de los jóvenes de 10 a 18 años de edad nos damos cuenta que más de la mitad de los estudiantes su tiempo se dedican a hacer uso de la televisión como medio de comunicación e información dentro de la juventud adolescente, ya que constatando estos resultados con la información científica vemos que la televisión es un medio de comunicación que se encuentra al servicio de toda la población humana por su fácil manejo y el importante servicio que brinda a todo el universo ya que según el censo del INEC del 2010 manifiestan que en un 95% de los hogares se encuentran equipados con esta pantalla de la televisión.

P103.-El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves la televisión casa? Tabla 103

P103				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		(Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Menos de una hora	9	30	2	8
Entre una hora y dos	13	43,33	11	44
Más de dos horas	2	6,667	7	28
No lo sé	4	13,33	1	4
Nada	2	6,667	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados que podemos apreciar en el cuadro 2 los estudiantes del décimo año de EGB, contestan que el 30% de su tiempo durante los fin de semana se dedican a ver la televisión y sumando las dos alternativas entre la tercera y la cuarta opción vemos que el 50% de los estudiantes es decir la mitad de su tiempo se dedican a ver la televisión en sus casas durante fin de semana y el 20% no se dan cuenta del tiempo que hacen de la utilidad de la pantalla de la televisión, a diferencia del grupo 3 con los resultados obtenidos de los estudiantes del tercer año de Bachillerato vemos que el 8% de los estudiantes su tiempo ven la televisión menos de una hora, y sumando las dos opciones por el tiempo que hacen uso de la televisión el 72% contestan que ven entre una y más de dos horas hacen uso de su tiempo frente a esta pantalla.

V REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

P51.-Señala cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase “internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación” Tabla 51

P51				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		(Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	3,333	2	8
Poco	18	60	10	40
Bastante	6	20	8	32
Mucho	5	16,67	5	20
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados que podemos ver en el grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, contestan que el 60% de los encuestados están de acuerdo un poco con el internet por sus beneficios, y sumando las dos últimas opciones el 37% de los jóvenes manifiestan que están totalmente de acuerdo con la utilidad y el servicio que brinda el internet a toda la población investigada, de igual manera podemos ver que sude similar en el grupo 3 según los resultados que se puede apreciar en las tablas el 40% están poco de acuerdo con la facilidad que brinda el internet, mientras que el 52% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato manifiestan que están totalmente de acuerdo con los beneficios que brinda el internet y la rapidez y ahorro de tiempo para facilitar el trabajo personal y colectivo en el desarrollo de las diferentes actividades que como seres humanos necesitamos

P52.-Señala cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase “internet puede hacer que alguien se enganche”

Tabla 52

P52				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		(Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	2	6,667	0	0
Nada	8	26,67	15	60
Poco	17	56,67	4	16
Bastante	2	6,667	3	12
Mucho	1	3,333	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTP, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar en el cuadro del grupo 2 según lo que contestan los estudiantes del décimo año de EGB, el 27% no están de acuerdo que por medio del internet no se conectan con otras personas y en un 57% están de acuerdo pocos, mientras que el 10% confirman que están totalmente de acuerdo que mientras están en el internet se conectan con otras personas, similar forma sucede con los estudiantes del tercer año de Bachillerato en donde el 60% no están de acuerdo que cuando hacen uso del internet no se conectan con otras personas, y en un 16% están poco de acuerdo con la conectividad de las personas mediante el internet, mientras que el 24% de los estudiantes contestan que si están de acuerdo con la interrelación con otras persona a través de la utilización

del internet, con estos resultados nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población encuestada poco están de acuerdo con el enganche o conectividad con otras personas cuando hacen uso del internet o mientras están conectados a esta importante red.

P53.-Señala cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase “internet puede hacer que me aísle de mis amigos y familiares”

Tabla 53

P53				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		(Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,333	0	0
Nada	12	40	12	48
Poco	10	33,33	6	24
Bastante	5	16,67	4	16
Mucho	2	6,667	3	12
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados de la tabla del grupo 2 vemos que los estudiantes del décimo año de EGB, el 40% contestan que no les afecta en nada al hacer uso del internet, el 33% manifiestan que poco les afecta con sus amigos y familiares cuando hacen uso de esta red, mientras que el 24% afirma que si les afecta mucho en la relación con sus amigos y familiares al hacer uso del internet, como también podemos ver que el grupo 3 en base a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer año de Bachillerato vemos que el 48% contestan que no les afecta en nada y el 24% contestan que poco les afecta en la relación con sus amigos y familiares al hacer uso del internet, mientras que al sumar las dos últimas alternativas por su similitud el 28% de los estudiantes encuestados del último año afirman que afecto mucho en la relación con sus semejantes, amigos y familiares mientras están conectados al internet se margina.

P63.-Si me quedara dos semanas sin móvil

Tabla 63

P63				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,33	3	12
Mi vida cambiaría a mejor	1	3,333	0	0
Mi vida cambiaría a peor	0	0	3	12
No pasaría nada	22	73,33	19	76
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del cuadro 2 vemos que el 735 de los estudiantes del décimo año de EGB, manifiestan que al quedarse sin el celular móvil no pasa nada no cambia sus vidas para nada, de igual manera podemos mencionar que en el grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 76% contestan que no pasa nada si se quedan unas dos semanas sin el móvil, no les afecta en nada, con estos resultados notables que se pudo constatar en base a los resultados de las tablas de los dos grupos podemos deducir que en su mayoría la población encuestada indica que al quedarse sin el móvil durante dos o más semanas no pasa nada, sus vidas no cambian.

P64.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

Tabla 64

P64				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	6	20	4	16
No	16	53,33	17	68
Si	8	26,67	4	16
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Según los resultados que se puede observar en el cuadro del grupo 2 vemos que el 53% de los estudiantes encuestados contestan que no discuten con sus progenitores por el uso que hacen con el móvil, mientras que el 27% afirman que si se molestan sus padres

por el uso que hacen con sus celulares, de igual manera sucede con el grupo 3 en base a los resultados obtenidos de los estudiantes del tercer año de Bachillerato vemos que el 68% de los padres no se molestan por el uso que hacen del celular, y el 16% contestan que si discuten con sus padres por el uso que hacen con sus móviles, con estos antecedentes nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de la población de los dos grupos encuestados sus progenitores no se molestan por el uso que hacen sus hijos con el móvil, es decir esto se debe que los padres están conscientes que en los estudiantes este aparato electrónico inalámbrico son muy útiles siempre y cuando sean utilizados de manera adecuada y formal para evitar errores en la utilización de los mismos y con los mismos y en bajo índice se molestan sus padres por el uso que hacen de los móviles.

P65.- ¿Por qué motivos?

Tabla 65

P65				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que lo uso	3	37,5	4	57,14
Por el momento del día en que lo uso	1	12,5	1	14,29
Por el gasto que hago	4	50	2	28,57
TOTAL	8	100	7	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos darnos cuenta en base a los resultados que se presenta en el cuadro de grupo 2 vemos que el 50% de los estudiantes sus padres se molestan por el gasto que se presenta al hacer uso de los móviles, mientras que el 38% de los encuestados contestan que su padres se disgustan por el tiempo de uso que hacen sus hijos con el móvil, y en bajo índice como el 13% por el momento durante el día que usan su celular, al igual podemos apreciar los resultados del grupo 3 de los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 57% de los estudiantes sus progenitores se molestan por el tiempo que permanecen haciendo uso del móvil, y el 26% se molestan sus padres por el gasto y en bajo porcentaje del 14% se debe al momento que hacen uso del celular, con estos resultados obtenidos de los dos grupos nos damos cuenta que la mayoría de los progenitores de los estudiantes encuestados se molestan por el gasto y el tiempo que sus

hijos hacen uso del celular móvil, esto se debe a que puede ser por la situación económica y por el mal uso que le dan durante el tiempo no permitido lo cual les impide realizar otro tipo de actividades y por estar con su móvil las cosas no lo realizan de manera cómo debe ser con responsabilidad como estudiantes.

P66.- ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?

Tabla 66

P66				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,33	3	12
No	19	63,33	20	80
Si	4	13,33	2	8
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 nos podemos darnos cuenta que el 63% de los estudiantes del décimo año de EGB, no son castigados ni premiados, mientras que el 13% de los jóvenes son castigados por el uso que hacen del móvil, de igual manera sucede con el grupo 3 el 80% de los jóvenes encuestados del tercer año de Bachillerato contestan que no son castigados ni premiados por el uso que hacen con el celular móvil, mientras que el 8% manifiestan que si son castigados por el uso que hacen con sus móviles, con estos resultados podemos deducir que más de la mitad de la población investigada de los dos grupos no reciben ninguna clase de castigos ni premios por el uso del móvil, esto se debe a que sus padres están de acuerdo de que sus hijos tengan un medio de comunicación disponible para su uso personal, familiar y colectivo, ya que a través de estos aparatos pequeños digitales la humanidad se mantiene comunicados desde diferentes puntos del planeta tierra para alcanzar una mejor y rápida comunicación con sus semejantes.

P67.- ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

Tabla 67

P67				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Cuando estoy en clase	18	64,29	6	20,69
Cuando estoy estudiando	4	14,29	5	17,24
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	7,143	2	6,897
Cuando estoy durmiendo	0	0	2	6,897
No lo apago nunca	4	14,29	14	48,28
TOTAL	28	100	29	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2 nos damos cuenta que el 64% contestan los estudiantes que el móvil suelen apagar cuando se encuentran en clases, mientras que el 14% manifiestan que apagan su cajita móvil cuando están estudiando y el 21% lo apagan cuando realizan otras actividades, de esta forma también podemos darnos cuenta que el grupo 3 sucede similar manera el 21% lo apagan cuando están en clase y el 17% cuando se encuentran estudian haciendo actividades escolares, mientras que el 48% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato manifiestan que no lo apagan nunca su celular, con estos resultados podemos deducir que en el grupo dos la mayoría de los jóvenes encuestados pagan su móvil cuando se encuentran en clases y el grupo 3 afirma que en su mayoría no lo apagan nunca sus celulares, en bajo índice lo apagan cuando están en clase, esto se puede debido a que existen otras formas de no apagar el celular pueden poner en silencio u en vibración su móvil lo que muchas veces puede afectar a sus estudios en muchos de los casos.

P68.- ¿Suele recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

Tabla 68

P68				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	7	23,33	4	16
Nunca	2	6,667	1	4
Algunos días	16	53,33	14	56
Casi todos los días	3	10	6	24
Todos los días	2	6,667	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados del cuadro el grupo 2 de los estudiantes del décimo año de EGB, el 53% suelen recibir mensajes mientras están descansando en sus camas periódicamente y en bajo índice reciben todos los días, similar forma sucede con el grupo 3 el 56% reciben mensajes algunas noches mientras están en sus camas y el 24% casi todos los días, en base a los resultados obtenidos de los dos grupos nos podemos darnos cuenta que más de la mitad de los estudiantes suelen recibir mensajes periódicamente mientras están descansando en sus camas, es decir que según lo que podemos apreciar que los estudiantes están más relacionados.

P69.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 69

P69				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	4	14,81	0	0
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	3,704	1	5
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	6	22,22	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	16	59,26	19	95
TOTAL	27	100	20	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos ver los resultados del grupo 2 los estudiantes del décimo año de EGB, el 59% contestan que no están de acuerdo con ninguna frase que se encuentra en la presente tabla, lo que da a comprender que los estudiantes en su mayoría el móvil utilizan para otras cosas, igual manera vemos que sucede con el grupo 3 el 95% de los jóvenes del tercer año de Bachillerato manifiestan que no están de acuerdo con las frases que se encuentran en la presente tablas, con estos resultados y constatando con la información científica nos damos cuenta que el celular al ser bien utilizados permiten no cometer errores que le afecten en sus actividades, por el contrario al ser mal utilizado afectarían en su actitud como educando que se encuentran en proceso de formación.

P92.- ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 92

P92				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Juego solo	4	16,67	6	37,5
Con mi madre	1	4,167	0	0
Con mi padre	1	4,167	0	0
Con mis hermanos/as	10	41,67	6	37,5
Con los amigos/as	8	33,33	4	25
TOTAL	24	100	16	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante los resultados que podemos ver en el grupo 2, los estudiantes del décimo año de EGB, contestan que el 41% suelen realizar actividades de juegos en compañía de sus hermanas/os, y el 33% juegan con sus amigos, el 17% de los jóvenes juegan solos, es decir que más de la mitad de los estudiantes cuando ejecutan estas actividades de jugar los diferentes tipos de juegos más lo hacen con sus hermanos y hermanas, similar manera sucede con el grupo 3 el 38% de los estudiantes del tercer año de Bachillerato juegan con sus hermanos y hermanas, mientras que el 25% lo hacen al juego con sus amigos o a su vez solos dando un porcentaje del 38%, con estos resultados obtenidos de los dos grupos nos damos cuenta que el más confianza existe con sus hermanos y

amigos que con sus progenitores, esto se debe a que los padres si controlan el tipo de juego al que se meten sus hijos durante esta actividad.

P93.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? Tabla 93

P93				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	11	37,93	16	64
No	14	48,28	6	24
Si	4	13,79	3	12
TOTAL	29	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados que se puede apreciar en el grupo 2, los estudiantes encuestados del décimo año de EGB, el 48% contestan que no se molestan sus progenitores por el uso que hacen sus hijos con los videojuegos, mientras que el 14% de los estudiantes manifiestan que sus padres se disgustan con sus menores por el uso de estos videojuegos y un 40% no contestan o no les toman en cuenta sus padres cuando hacen uso de los videojuegos, como también podemos decir del grupo 3 que en los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 24% de los estudiantes manifiestan que sus padres no se molestan de ninguna forma por el uso que hacen sus hijos con los videojuegos, y el 12% afirman que sus progenitores se molestan con sus hijos por el uso que hacen de los videojuegos. Con esto antecedentes podemos deducir que menos de la mitad de la población encuestada sus padres están en desacuerdo con sus hijos por el uso que hacen con los videojuegos, esto se debe en parte por el desconocimiento de los mismos ya que según la información científica suelen mencionar que los videojuegos permiten desarrollar la creatividad del educando pero dentro de un marco legal y fructífero para los mismos.

P94.- ¿Por qué motivos?

Tabla 94

P94				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso jugando	3	75	2	100
Por el momento en el que juego	0	0	0	0
Por el tipo de juegos	1	25	0	0
TOTAL	4	100	2	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

De acuerdo a los resultados que se puede apreciar en el grupo 2 los jóvenes del décimo año de EGB, vemos que el 75% de los encuestados contestan que sus padres se molestan por el tiempo que pasan haciendo uso de los videojuegos y el 25% de los mismo manifiestan que sus padres se molestan por el tipo de juego que utilizan sus hijos al encontrarse con esto videojuegos, en cambio en el grupo 3 vemos que los padres de los estudiantes del tercer año de Bachillerato según los resultados de la tabla nos damos cuenta que el 100% de los progenitores se molestan con sus hijos por el tiempo que se dedican sus hijos a los videojuegos, en base a lo que podemos apreciar en los dos grupos podemos deducir que en su mayoría los padres de los encuestados están en desacuerdo que sus hijos se dediquen a los videojuegos, se debe en algunos casos por la despreocupación de las otras actividades escolares.

P95.- ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

Tabla 95

P95				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	43,33	16	64
No	15	50	9	36
Si	2	6,667	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del grupo 2, vemos que el 50% de los estudiantes del décimo año de EGB, no suelen recibir ningún castigo ni premio por el uso que hacen de los videojuegos, y en bajo índice manifiestan los jóvenes encuestados el 7% indican que si les castigan por el uso que hacen de los videos juegos, lo que sucede con el grupo 3 vemos que 36% de los adolescentes del tercer año de Bachillerato no les castigan ni les premian por el uso que hacen de los videojuegos, mientras que el 64% no suelen contestar que mismo pasa cuando están haciendo uso de los videojuegos, con estos resultados podemos deducir que menos de la mitad de la población investigada no son sancionados de ninguna manera mientras son consumidores estas aparatos electrónicos de distracción y a la vez de desarrollo de sus habilidades y capacidades cognitivas.

P96.- ¿Sabes tus papas de qué van los videojuegos con los que juegas? Tabla 96

P96				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
No	3	10	0	0
Si	6	20	2	8
No lo sé	9	30	7	28
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna
Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados del grupo 2 vemos que 30% de los padres no lo saben los tipos de videojuegos con los que sus hijos suelen jugar, mientras que el 20% de los estudiantes del décimo año de EGB, sus padres si saben los tipos de juegos con los que juegan sus hijos y el 10% desconocen en su totalidad las clases de juegos con los que sus hijos juegan, similar manera vemos que sucede con el grupo 3 en base a los resultados obtenidos por medio de las encuestas aplicadas a los estudiantes del tercer año de Bachillerato, el 28% contestan que no están seguros de que sus padres saben o no de los tipos de juegos con los que sus hijos suelen jugar los videojuegos, siendo así en un bajo índice del 8% afirma que sus padres si saben los tipos de juegos con los que sus hijos juegan a través de los aparatos electrónicos, con estos antecedentes nos podemos darnos cuenta que en los dos grupo que se aplicó al encuesta obtenido resultados

notables deducimos que en su mayoría los estudiantes contestan que no están seguros que sus padres conocen o no de los tipos de juegos con los que sus hijos se relaciona al momento de jugar, esto quiere decir que sus progenitores no existe la preocupación necesaria para ver, saber , lo que sus hijos están haciendo ante las diferentes pantallas.

P97.-Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?

Tabla 97

P97				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	40	16	64
Si con todos	3	10	8	32
Con algunos sí, con otros no	10	33,33	1	4
No me dejarían jugar con casi ninguno	5	16,67	0	0
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Mediante las respuestas obtenidas a través de la encuesta aplicada a los estudiantes del décimo año de EGB, del grupo 2, no podemos darnos cuenta que el 33% contestan que si sus padres supieran de que tipo son los videojuegos manifiestan que si les dejarían jugar casi con todos, y el 10% manifiestan que si les dejarían jugar con todos, y el 16% contestan que no les dejarían jugar con ningún juego, mientras que el 40% de los estudiantes contestan que no lo saben desconocen el criterio de sus progenitores frente a estas actividades, de esta manera vemos que lo mismo sucede con el grupo 3 con los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 32% de los encuestados manifiestan que si sus padres supieran los tipos de juegos con los que juegan sus hijos los dejarían jugar con todos, y en bajo porcentaje del 4% contestan que con algunos les permitirían jugar pero con otros no, con estos resultados podemos llegar a la conclusión de que la mayoría de la población encuestada contestan que sus padres si supieran los tipos de juegos que uso sus hijos lo dejarían hacer uso, es decir que en este punto es muy indispensable que los padres siempre estén pendientes de sus hijos para que no se descarrillen del buen

camino y no sean afectados sus mentalidades con los diferentes juegos que pueden repercutir de manera negativa en sus vidas.

P99.- ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

Tabla 99

P99				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	5,263	2	18,18
Los videos juegos pueden volverme violento, es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	4	21,05	3	27,27
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	15,79	3	27,27
No estoy de acuerdo con ninguna.	11	57,89	3	27,27
TOTAL	19	100	11	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

En base a los resultados que se puede observar en el cuadro 2, lo más relevante que los estudiantes contestan es que los videos juegos es más divertido jugar acompañado que solo, el 16% manifiestan que están de acuerdo que los videojuegos les permiten hacer cosa que no pueden hacer en la vida real, pero el 58% de los encuestados contestan que no están de acuerdo con ninguna de las alternativas que presenta en la tabla, es decir que más de la mitad de los estudiantes no les interesa los videojuegos dentro del marco que de opciones que se puede hacer al momento de usar los videojuegos, de igual manera sucede con el grupo 3 en base a los resultados que podemos apreciar el 27% manifiestan que están de acuerdo con los videojuegos que es divertido jugar en compañía, mientras que en un 27% contestan que no están de acuerdo con ninguna de la alternativas que se presenta en la tabla, con estos antecedentes vemos la mayoría de los estudiantes no lo utilizan los videojuegos con relación a las opciones que se mencionan en el apartado del ítem, esto puede ser a que los educando suelen hacer uso los videojuegos de otra manera y con diferentes actividades comprometedoras en algunos casos.

P102.-De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? Tabla 102

P102				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4
Menos de una hora	9	30	5	20
Entre una hora y dos	9	30	9	36
Más de dos horas	4	13,33	9	36
No lo se	5	16,67	0	0
Nada	3	10	1	4
TOTAL	30	100	25	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados del cuadro el grupo 2 vemos que 30% de los estudiantes del décimo año de EGB, suelen ver la televisión entre menos de una hora mientras que sumando las dos opciones por su similitud nos damos cuenta que el 43% de los encuestados de su tiempo se dedican a ver la televisión de lunes a viernes desde una hora hasta más de dos horas lo que más llama la atención de esto jóvenes al dedicar su tiempo ante esta pantalla, similar forma sucede con el grupo 3 de acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicado a los estudiantes del tercer año de Bachillerato, vemos que el 20% de los mismos se dedican a ver la televisión menos de una hora, mientras que al sumar las dos opciones por su similitud nos damos cuenta que el 72% de los estudiantes su tiempo ante la pantalla contestan que es de una hora hasta más de dos horas y en bajo porcentaje no tienen tiempo para ver la televisión, con estos resultados podemos deducir que la población investigada afirman que el tiempo que se encuentran ante la pantalla de la televisión es más de dos horas, esto se debe a que la televisión en nuestro medio es como un medio de comunicación y entretenimiento para poder descansar o a su vez para mantenerse informados de las cosas que sucede en nuestro medio.

P111.- ¿Qué tipos de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 111

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Películas	20	30,3	20	22,22
Dibujos animados	11	16,67	10	11,11
Deportes	7	10,61	7	7,778
Series	5	7,576	8	8,889
Concursos	1	1,515	7	7,778
Documentales	6	9,091	15	16,67
Noticias	9	13,64	10	11,11
Programas del corazón	4	6,061	9	10
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	4,545	4	4,444
TOTAL	66	100	90	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Como podemos observar los resultados que se presenta el cuadro del grupo 2, de los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 30% de los estudiantes se dedican más a ver programas de televisión son de películas en especial, en un 17% de dibujos animados los dos contenidos que más relevantes contestan los encuestas es decir lo que más les motiva ver en la televisión son esos dos contenidos de importancia, otros contenidos de menor importancia lo hacen en un bajo porcentaje, de igual manera sucede con el grupo 3 los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 22% ven programas de películas y en 17% contenidos de programas documentales lo que más sobre sale en la población investigada, con esto resultados relevante contestados por los jóvenes de 10 a 18 años de edad contestan que más le interesa películas como su fuerte en cuanto a los contenidos y programas que ven la televisión.

P114.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 114

P114				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Veo más tele de la que debería	3	8,824	3	13,04
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	12	35,29	7	30,43
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0	0	0
Me aburre la televisión	1	2,941	1	4,348
Elijo el programa antes de encender la televisión	4	11,76	2	8,696
Me encanta hacer zapping	0	0	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	5,882	1	4,348
No estoy de acuerdo con ninguna.	12	35,29	9	39,13
TOTAL	34	100	23	100

Autor: Wilson Pruna

Fuente: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Observando los resultados en el cuadro del grupo 2 nos podemos darnos cuenta que los estudiantes del décimo año de EGB, vemos que el 35% de los estudiantes les gusta ver la televisión acompañado de sus familiares, mientras que el 12% contestan que antes de prender la televisión primero eligen el programa que van a ver, y en un 9% manifiestan que ven la televisión más de lo que debería ser lo normal, pero el 35% de los estudiantes no están de acuerdo con ninguna de las alternativas que se presenta en el cuadro de resultados, de igual manera vemos que en el grupo 3 también se da similar caso los estudiantes del tercer año de Bachillerato el 39% de los estudiantes contestan que la televisión ven acompañados de alguna persona de su familia, el 13% de los estudiantes manifiestan que ven la televisión más de lo normal y el 9% contestan los estudiantes que primero eligen el programa antes de encender la televisión, mientras que en un 39% afirman que no están de acuerdo con ninguno de las alternativas que se puede apreciar en el cuadro expuesto, de esta manera podemos deducir que la mayoría de la población investigada hacen uso de la pantalla más conocida y común al servicio de la sociedad en especial de los jóvenes encuestados en las diferentes instituciones donde se aplicó la encuesta se notó la relación de los jóvenes con la televisión por el simple hecho de que se supieron manifestar de las cosas que estaban sucediendo en nuestro país a nivel nacional e internacional.

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

En cuanto a la encuesta aplicada a los jóvenes con relación al ambiente familiar, esta encuesta la pude aplicar a mis amigos y amigas en donde trabajo actualmente, para mí fue una de las experiencias motivadoras y muy importante porque a través de este instrumento pude conocer la relación familiar de mis amigas/os, me resulto un poco difícil debido a que me preguntaban para que, como así, entonces me puse a pensar que tenían un poco de vergüenza contestar las preguntas, pero de acuerdo a los resultados obtenidos y analizados puedo deducir que la mayoría de las personas encuestadas contestan que en un 90% de las familias su relación es muy buena ya que manifiestan también que la familia ideal es cuando viven los dos progenitores junto con sus hijos, y por otra parte también manifiestan que el factor económico es el que afecta muchísimo en sus hogares, casi siempre existe pobreza, desempleo , falta fuentes de trabajo y si trabajan en algo la remuneración económica es sumamente baja, falta de atención médica lo que les perjudica en su estado de salud, como también mencionaron que la violencia intrafamiliar, drogadicción, alcoholismo y otros factores regularmente se produce en sus familias, lo que más les importa es que exista siempre los valores que posee una persona para poder vivir en armonía y en paz

6.- CONCLUSIONES:

- ❖ En base a la investigación realizada en los menores adolescentes de 6 a 18 años de edad en las diferentes instituciones educativas del Cantón Cañar y mediante la información científica investigada en las diferentes fuentes bibliográficas, puedo deducir que en este panorama de las redes y pantallas, son entes directos los niños y los adolescentes como el mejor público que se encuentra inmerso al desarrollo y evolución de adaptación a estas nuevas redes tecnológicas, población que se encuentran a una edad que más rápidamente descubre la funcionalidad de este universo de redes y nuevas pantallas, donde se suscita el interés de investigación al tiempo que plantea la necesidad de educar, legislar y proteger eficazmente a este grupo dentro de un contexto de cambio tecnológico continuo, ya que estos jóvenes un

80% de la población investigada se relacionan con las diferentes redes sociales y pantallas, las mismas que les permiten desarrollar las capacidades cognitivas alcanzando un alto grado de funcionalidad y beneficios que brindan estas tecnologías y redes sociales, siempre y cuando sean empleadas adecuadamente, pueden aportar múltiples beneficios, pero sin embargo no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas pantallas y redes nos enfrentan a diversos peligros y en ocasiones su uso puede tener perjuicios tanto para quienes las utilizan, como para otras personas observadoras, es decir que la población de los estudiantes encuestados he comprobado que esta juventud se encuentra al tanto en cuanto a su uso y utilidad de las mismas lo que les ha facilitado mantenerse comunicado e informado de manera oportuna desarrollando una interrelación eficaz ante las diferentes acciones que cada uno ejerce a diario dentro de un marco de sociabilidad.

- ❖ Desde mi punto de vista y acogiendo a la investigación ejecutada por mi persona y gracias a la colaboración de los diferentes centros educativos que me supieron colaborar para poder realizar las diferentes acciones que me permitieron recabar información para poder conocer el grado de uso de las diferentes tecnologías y redes sociales por parte de los niños y jóvenes comprendidos en edades de 6 a 18 años, he llegado a concluir que esta juventud es la más consumidora y por ende la que está más relacionada con las nuevas tecnologías que día a día va evolucionando y creando nuevos senderos para esta población transformadora de la vida de cada uno de ellos, esta juventud utiliza y transforma los servicios en beneficios, que brinda las diferentes pantallas y redes sociales, las cuales les mantienen activos sus accionares cognitivos como elementos de la nueva generación de cambios y transformaciones para alcanzar un futuro digno y fructífero ante el uso y consumo de las redes sociales y pantallas que se encuentran al servicio de esta grandiosa población estudiantil de nuestro país, toda esta población en su totalidad están dotado de por lo menos de una pantalla y una red sociales en cada uno de sus hogares y si no lo tienen saben buscar donde poder hacer uso de estas redes y pantallas.
- ❖ En cuanto a esta temática de acuerdo a la investigación realizada por mi persona de manera directa, se pudo apreciar que los jóvenes encuestados de las diferentes edades he podido llegar a una conclusión que ante el consumo y uso de las redes

sociales, la familia es el pilar en cada uno de estos niños y jóvenes, siendo así como un motor en la guía y orientación para que esta juventud no se descarrilen del buen uso y consumo de las diferentes redes sociales, ya que a través de la comunicación de hijos a padres se puede llegar a no cometer errores que degraden o deformen la personalidad de estos jóvenes, ya que en un 60% de la población investigada no viven con sus progenitores, donde se ve que la educación de estos jóvenes frente a las redes sociales no todos están protegidos por sus progenitores en cuanto a su orientación e educación como lo tiene otros jóvenes ya que la familia sus progenitores, son una acción clave en el seguimiento de sus hijos en el sano conocimiento de sus gustos, intereses y motivaciones por parte de los padres convirtiéndose así en el eje principal de la construcción y formación integral de sus hijos fomentando la autonomía, el criterio propio frente a realidad del mundo en que vivimos

- ❖ Como también puedo mencionar, que de acuerdo a lo que he podido apreciar y constatar con la investigación de campo realizada en estos jóvenes adolescentes me dado cuenta que no todos gozan de la libertad de poder hacer uso de las diferentes redes sociales, porque sus padres y familiares están pendientes de sus hijos que es lo que hacen que tiempo hacen uso de estos medios, esta falencia o a su vez fortaleza que se pudo descubrir en los estudiantes encuestados y de acuerdo a la información científica podemos deducir que no todos los hogares están equipados adecuadamente como debería ser creando así un clima de desigualdad en el desarrollo de sus capacidades, pero esta falencia que se pudo detectar en los jóvenes es porque su situación económica es regular lo que impide que sus hijos puedan tener esa libertad de confianza de poder tener acceso a las diferentes redes, a pesar que sus padres buscan de una u otra manera cubrir ese vacío en sus hijos permitiéndoles que puedan acudir a otros sitios donde puedan ser partícipes de estas redes he aquí viene la parte principal de los padres de ser como la fuerza interna que la ayude a ser cada día mas y mas impulsores de nuevas generaciones.
- ❖ Como una de las conclusiones que puedo mencionar de acuerdo a lo investigado por mi persona dentro del campo educativo y en relación a las redes sociales que se encuentran interrelacionados los niños y jóvenes en las instituciones que tuve la

oportunidad de hacerme directamente para poder recopilar la información necesaria en donde me di cuenta que no existe condiciones socioculturales y biológicos para que estas redes sean usadas por esta juventud todos están en contacto directo haciendo uso de estos medios en lo cual pude observar que no existe diferencias entre los alumnos y maestros al ser partícipes de la utilización y servicios que brindan las diferentes redes sociales, los centros educativos tiene ese carisma de permitir que los educandos sean considerados como personas inteligentes creadores innovadores para lograr la universalización dentro del ámbito educativo en el campo de las redes sociales como medios de comunicación al servicio de la colectividad.

- ❖ Otra de las conclusiones a la que pude llegar en base al análisis y la información recopilada a través de la investigación de campo y bibliográfica es importante la relación directa que existía entre maestro, alumnos y padres de familia, ya que esta trilogía que forma la educación implica un modo especial de producción y distribución de saberes porque todas las instituciones que pude aplicar las encuestas me percate que todas manejan un mismo currículo y normativas, donde el maestro en la actualidad emplea en las aulas varios métodos de enseñanza para alcanzar el aprendizaje significativo de todos los educandos, en donde el Ministerio de Educación y Cultura, reconoce que el docente ya no es el padre del alumno sino un mediador del conocimiento permitiéndole que el estudiante sea el constructor de su conocimiento convirtiéndolo las aulas en un verdadero laboratorio, de investigación, facilitando la experimentación y descubrimiento del porqué de la existencia de las cosas en el mundo, estas redes son importantes para esta juventud creativa, que día a día ellos descubren muchas cosas que les permite ser parte del sistema educativo de la convivencia humanitaria desarrollando valores y fortaleciendo sus conocimientos por experiencias descubiertas a través de estas redes sociales y la debida orientación por parte de los educadores.
- ❖ En cuanto a los riesgos que se encuentran sujetos los niños y jóvenes al ser partícipes de las diferentes redes sociales existen muchas de las cuales se pudo conocer en base a las respuestas y a la investigación de campo y bibliográfica vemos que la población educativas al hacer uso de las redes se pueden vincular a acciones erróneas, cambian su actitud su personalidad creando un mundo de fantasías y a

hasta pueden llegar a ser adictos de una determinada red, todo esto repercute negativamente en el proceso normal de desarrollo de su aprendizaje lo que conlleva a un bajo rendimiento de sus capacidades de reflexión y creatividad se convierten en tradicionalista y repetitivos de las cosas que se pueden descubrir a través de las redes sociales porque todo en exceso produce consecuencias negativas

- ❖ Como una de las conclusiones de acuerdo a lo investigado las oportunidades que brinda estas famosas redes sociales es que toda red utilizada de manera adecuada y en el tiempo y momento conveniente permite que esta juventud innovadora se desarrolle a lo máximo en sus capacidades, habilidades, destrezas, todos los educando de los centros educativos saben manejar y usar las redes no en un 100% pero si como para poder interrelacionarse con sus allegados de manera directa e indirecta están siendo partícipes del entorno de las los beneficios que brindan esta gamas de redes que se encuentran al servicio de la población educativa al ser empleada como una herramienta en el aula pone un énfasis especial en la educación en el uso apropiado de los medios de las tecnologías, estas redes están generando nuevas formas de aprendizajes.

6.2. RECOMENDACIONES.

- ❖ Desde mi punto de vista personal en cuanto a las diferentes redes y pantallas que la niñez y la juventud se encuentran estrechamente relacionados de manera directa , por sus servicios y utilidades que brindan estas redes y pantallas, para que estas beneficios sean productivas beben intervenir la trilogía de la educación, maestros padres de familia y comunidad, las mismas que deben luchar por una sola causa, planteándose un solo ideal basado en la orientación y educación de sus hijos, de sus educandos, para permitir que los menores sepan cómo, cuándo y en donde saber utilizar las pantallas y redes, he aquí la importancia de la educación por parte de los educadores tener conocimientos acerca de las diferentes redes y pantallas en cuanto a sus ventajas y desventajas, qué puede producirse cuando estamos conectados o somos observadores, qué es lo que pude ocasionar al estar mucho tiempo haciendo uso de las diferentes redes y pantallas solo así podremos cambiar los errores que se suscitan en los menores, todo lo que puede dañar la mentalidad del menor frente a las pantallas y como consumidores de las diferentes redes podemos combatir con la

debida ayuda de quienes hacemos educación poniendo más énfasis en la educación de pantallas y redes sociales.

- ❖ Como recomendación ante las redes y pantallas que se encuentran la niñez y juventud todos los docentes deben estar preparados desde diferentes puntos de vista, lo que le permitirá al estudiante tener confianza y seguridad en sus educadores, cuando un educando se encuentra haciendo uso de las redes y las pantallas el maestro debe actuar de manera minuciosa de manera que el menor no se limite o se margine al momento de estar frente a las pantallas, los docentes deben ser más cautelosos cuando un menor se encuentra con falencias, debe ayudarlo a reconocer el error o a su vez el beneficio, permitiéndole a que sepa discernir las cosas, solo así podemos tener educandos innovadores con nuevas ideas y de cambio alcanzando el progreso de la educación ante las redes y pantallas que se encuentran al servicio de la población estudiantil de nuestro país
- ❖ En cuanto a esta temática puede llegar a recomendar a los padres de familia que son como ejes del núcleo familiar, deben darse tiempo para sus hijos, preocuparse por la educación, por la formación de sus menores, de ellos depende que se cree y se forme buenos hábitos, costumbres, todo esto influye mucho en el proceso de aprendizaje, los progenitores deben tener conocimientos básicos por lo menos para que puedan guiar a sus hijos cuando están haciendo uso de las redes y pantallas, dándoles una libertad controlada donde les permita desarrollar con tranquilidad sus destrezas ante las diferentes redes y pantallas, ya que los niños y el jóvenes se encuentra en una etapa evolucionista altamente creativa y innovadora lo que les facilitará formar una vida y un futuro de paz y tranquilidad como entes activos al servicio de la sociedad.
- ❖ Los padres de familia deben tener la responsabilidad y la obligación de saber conducir a sus hijos por el camino de la verdad y la sinceridad en base a estos valores que deben sembrar en sus menores, sus hijos sacaran provecho del uso de las redes y pantallas, ya que los jóvenes a la edad que se encuentran atravesando tiene muchas debilidades y esta se las puede corregir enmendar mediante la confianza que sus progenitores les brinden a cada uno de ellos a través de esto los niños se sentirán con la seguridad de poder ser participes de las redes y pantallas de manera fiable, pero siempre y cuando los padres y familiares sean más proactivos, es decir que se

adelante a los hechos que pueden suceder cuando sus hijos se encuentran frente a las pantallas y haciendo uso de las redes sociales, de esta manera los padres desempeñaran con su responsabilidad ante sus hijos.

- ❖ Una de las recomendaciones que puedo exponer con relación al ámbito escolar dentro del campo de las redes sociales que hacen uso los niños y jóvenes es que los maestros deben prepararse tener conocimiento acerca de las utilidades y funciones que tienen estos importantes servicios en donde las instituciones deben estar debidamente equipados y establecer horarios en donde les permitan a los educandos hacer uso de las redes con la debida orientación del docente, deben crear un clima de ambientación adecuado para que el educando no tenga equivocaciones al momento de encontrarse haciendo uso de las diferentes redes sociales, el maestro desempeña un papel muy importante frente a sus estudiantes en la construcción y descubrimiento de los nuevos conocimientos ante la evolución y desarrollo de las nuevas redes, he aquí la importancia del educador para llenar esos vacios que existe en cada uno de los jóvenes que van encontrando día a día debemos poner más énfasis en el sistema educativo con nuestro jóvenes porque ellos necesitan una orientación permanente para alcanzar un aprendizaje significativo y no destructivo ante el uso de las redes sociales.
- ❖ Otra de las recomendaciones que puedo sugerir es que el ámbito escolar no solo es que el maestro debe responsabilizarse por la educación de los estudiantes, aquí debe existir la participación directa y de manera desinteresada por parte de todos quienes hacen la educación, docentes padres de familia y comunidad, todos deben aportar con un granito de arena a esa juventud creativa para que ellos sean el futuro del mañana con buenos conocimientos reales y prácticos, la trilogía de la educación debe estar empeñada a que cada día sus hijos, educandos sean mejores con criterio analítico y reflexivo solo así llegaremos a obtener una niñez y juventud prepara para enfrenta y poder retar al nuevo siglo, ya que día a día las tecnologías de las diferentes redes sociales están en permanente cambio de transformación, a pesar de que en las instrucciones que pude investigar no se encuentran en condiciones excelentes de poder brindar una preparación eficaz a cada uno de los estudiantes, todo estas

debilidades deben ser corregidas a tiempo para el buen aprendizaje de nuestros educandos.

- ❖ En cuanto a los riesgos que se produce en los niños y jóvenes son muchos y es importante recalcar que tanto los educadores como los padres de familia que se encuentran a cargo de sus hijos y de sus estudiantes debemos ser más cuidadosos cuando los estudiantes se encuentran haciendo uso de las diferentes redes sociales, al momento que un menor tiene dificultades en su comportamiento es porque algo está pasando con el menor he aquí la habilidad y capacidad de las educadores de saber detectar o descubrir el problema de aquel niño o joven, deben realizar una autoevaluación de la actitud de los menores, ya que por lo general en la población que pude investigar existe problemas económicos, factor que impide a los estudiantes tener acceso o conectarse con las diferentes redes sociales, es decir si un determinado estudiante tiene problemas el docente y el padre de familia deben buscar estrategias y métodos que vayan en beneficio de sus menores haciéndoles comprender que las redes sociales mediante un adecuado uso produce beneficios pero si existe abuso de las mismas trae consecuencias que afectan directamente en la personalidad de los jóvenes.
- ❖ Como una recomendación para las personas que se encuentran con la responsabilidad de poder educar guiar al niño y joven es que experimentemos los servicios y beneficios que brindan las redes sociales, las oportunidades que se presentan al estar haciendo uso de las mismas, estas oportunidades al saber aprovecharles de manera adecuada tiene progreso y desarrollo en sus conocimientos como seres humanos que necesitan estar en interrelación unidos unos de otros por un mismo ideal, esto se deben practicar los docentes y padres de familia, estar consientes de que hoy la juventud es más creativa por el simple hecho de que el mundo en que vivimos está rodeado de mucha tecnología y por ende deben auto preparase para mejorar y fortalecer el grado de educación en sus estudiantes con el objetivo de alcanzar una formación integral de la población educativa.

7. BIBLIOGRAFIA.

TEXTOS:

1. Arroyo T. (1.993): TITULO. “*Evaluación del clima institucional por observación*” (1ra Ed) Quito Edit. IMPRENTA AMAZONAS, pp. 27-33
2. Azpiasu P de Paez: (2002-2004) TITULO. *Geografía ambiental del Ecuador* (1ra. Ed). Edit. ISBN-DUINNT, pp. 10-45.
3. Bringué, y Sádaba, (2008): TITULO *La Generación Interactiva en Iberoamérica: niños y adolescentes ante las pantallas. Colección fundación telefónica*, (2da Ed) Edit. ARIEL, pp. 124-149.
4. Bringué S. (2010). TITULO *La Generación Interactiva en la Argentina niños y jóvenes ante las pantallas* (1ra Ed) Edit. COLECCIÓN FUNDACIÓN TELEFÓNICA, pp. 21-112.
5. Bringué X; Chalezquer Ch. España. Noviembre de (2009). TITULO. *La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas* (1ra Ed) Edit. FUNDACIÓN TELEFÓNICA ARIEL
6. Bozal G. (1.992): TITULO. *La Interacción Social en Educación*. (2da Ed) Edit. IMPRENTA SEDAL.
7. Chiluzia M, (1993), TITULO. *Estadísticas socio demográficas del Ecuador*, según los censos de población (2da Ed). Edit. EN EL INEC, QUITO – ECUADOR.
8. Díaz F. (1994). TITULO. *El Ambiente Escolar y Familiar* (1ra Ed) Edit. APUNTES DE EDUCACIÓN REVISTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, pp. 29-81.
9. García, M. (1.994): TITULO. *La formación del profesorado para el cambio educativo, ante el uso de las pantallas* (2da Ed) Edit. S.A. QUITO, pp. 26-98
10. Lic. María T, (2007). TITULO. *Enciclopedia de pedagogía lexis* (2da. Ed): Edit. ENCUADERNACION POR GRAFICOS S.A, pp. 30-85
11. Rasco Angulo, F. (1.994): TITULO “*La Evaluación del Proyecto Curricular del Centro o como ampliar la autonomía profesional del docente en tiempos de burocracia flexible*”, pp. 41-48
12. Ramírez J y Germán A. (2006). TITULO. *Observatorio de los Derechos de Niños y Adolescentes:* (1ra Ed): Edit. UNICEF ECUADOR AV.AMAZONAS 2889 LA GRANJA, pp. 21-68.

REVISTAS:

13. Gabelas B (2005). Televisión y Adolescentes, una controvertida y polémica relación de la televisión que tenemos, la televisión que queremos”, revista comunicar, Huelva.
14. Gobierno de Aragón Zaragoza (2007) crecer entre pantallas, seminario pantallas sanas, salud y vida cotidiana.
15. Lazzarini B. (2006): Salud y calidad de vida. Unesco de Sostenibilidad. Universidad, politécnica de Catalunya en portal sostenibilidad.
15. Marta Iazo. (2005). La televisión en la mirada de los niños. La educación para el consumo de pantallas, como praxis holística. Revista latina de comunicación social. La laguna, Tenerife.
16. Matterlat, (2003): La Comunicación, clave del nuevo orden internacional, en la monde DIPLOMATIQUE.
17. Consumos y mediaciones de familias y pantallas. Nuevos modelos y propuestas de convivencia
18. Martínez M. (2007). Televisión digital terrestre, la televisión del futuro.

PAGINAS. WEB

www.generacionesinteractivas.org.

[www.saludpublica](http://www.saludpublica.aragon.com)aragon.com

www.pantallassanas.com

www.generacionesinteractivas.org

www.waece.org

ww.unicef.org/ecuador.

8.- ANEXOS:

1. INSTRUMENTO APLICADO A QUINTO AÑO DE EEDUCACION BÁSICA.





UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 19 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 **FRANK ALBÁN WILSON ESPARDO**, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

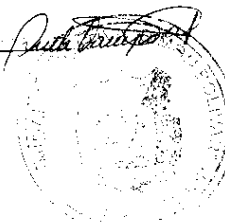
Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Recibido 19/05/2011.



ANEXO No. 9: Cuestionarios

Cuestionario 1° - 4° Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 1° de Primaria
 2° de Primaria
 3° de Primaria
 4° 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 mas de una respuesta)

- PlayStation 2
 PlayStation 3
 Xbox 360
 Wii
 PSP
 Nintendo DS
 Game Boy
 Ninguna de las anteriores

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

- Solo
 Con mi madre
 Con mi padre
 Con mis hermanos y/o hermanas
 Con los amigos y/o amigas
 Con otras personas distintas

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
 Uno
 Dos
 Tres
 Cuatro o más

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

- Mi habitación
 La habitación de un hermano/a
 El salón o cuarto de estar
 La habitación de mis padres
 En la cocina
 En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
 Otros sitios

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

- Solo
 Mi padre
 Mi madre
 Algún hermano/a
 Otro familiar
 Un amigo/a
 Otras personas

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

2.- INSTRUMENTO APLICADO AL DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 19 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 PRIMA ALBA MILESON EDUARDO, 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,

MARÍA ELVA AGUIRRE BURNEO
Mg. María Elva Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Prima
Alba Mileson
Eduardo

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 cómics
9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?
1. No (pasa a la pregunta 16)

2. Si.

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

1. Internet: Buscadores y páginas web

2. CD interactivo

3. Enciclopedias digitales

4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

1. Todas.

2. Matemáticas

3. Lengua y Literatura

4. Historia/ Geografía

5. Idiomas

6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)

7. Otra

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

1. No, ninguno.

2. Si, algunos (menos de la mitad)

3. Si, casi todos (más de la mitad)

4. Si, 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. Si, tengo un filtro

4. Si, tengo un antivirus

5. Si, 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 la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
 2. Jugar en red te permite hacer amigos
 3. No estoy de acuerdo con ninguna
39. **¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. SI
40. **¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
41. **¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44).
 2. Si
42. **¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
43. **¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
44. **¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet

3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
 4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
 5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
 6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
 7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 9. No estoy de acuerdo con ninguna
45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?
1. No (pase a la pregunta 47)
 2. Si
46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)
1. Por el tiempo que paso conectado/a
 2. Por el momento del día en que me conecto
 3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a
47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?
1. No
 2. Si
48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)
1. Me preguntan qué hago
 2. Echan un vistazo
 3. Me ayudan, se sientan conmigo
 4. Están en la misma habitación
 5. Comprueban después por dónde he navegado
 6. Miran mi correo electrónico
 7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
 8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
 9. No hace nada
49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.
1. Comprar algo
 2. Chatear o usar el Messenger
 3. Dar información personal
 4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
 5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
 6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
 7. Ver videos 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. SI
 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. Si
71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. XBox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. Game Boy
 8. No tengo ninguna
72. ¿Juegas con la Playstation 2?
1. No (pasa a la pregunta 74)
 2. Sí
73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).
1. Pro Evolution Soccer 2008
 2. Fifa 08
 3. Need of speed: Pro Street
 4. Pro Evolution Soccer 2009
 5. Fifa 09
 6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
 7. God of War II Platinum
 8. Los Simpson: el videojuego
 9. Singstar: canciones Disney
 10. Ninguno
74. ¿Juegas con la Playstation 3?
1. No (pasa a la pregunta 76)
 1. Si
75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).
1. Pro Evolution Soccer 2009
 2. Call of Duty: Modern Warfare

3. Beijing 2008: juegos olímpicos
 4. FIFA 09
 5. Assasins Creed
 6. Grand turismo 5 prologue
 7. Prince of Persia
 8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
 9. Pro Evolution Soccer 2008
 10. Grand Theft Auto IV
 11. Fifa 08
 12. Ninguno
- 76. ¿Juegas con la XBox 3600?**
1. No (pasa a la pregunta 78)
 2. Si
- 77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Grand Theft Auto IV
 2. Gears of war classics
 3. Halo 3
 4. Pro Evolution Soccer 2009
 5. FIFA 08
 6. Call of duty: modern warfare
 7. Assasin's creed
 8. Lost Odyssey
 9. Soul Calibur IV
 10. Ninja Gaiden II
 11. Ninguno
- 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**
1. No (pasa a la pregunta 80)
 2. Si
- 79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Wii Party
 2. Mario Kart
 3. Wii Fit
 4. Super Mario galaxy
 5. Super smash bros brawl
 6. Mario y Sonic en los juegos Olímpicos.
 7. Big Brain academy
 8. Trivial
 9. Link's crossbow training + Wii Zapper
 10. Mario Party 8
 11. Ninguno
- 80. ¿Juegas con la PSP?**
1. No (pasa a la pregunta 82)
 2. Si
- 81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Pro evolution Soccer 2008
 2. FIFA 08
 3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
 4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
 5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
 6. Final Fantasy VII: Crisis Core

7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

5. Lectura
 6. Televisión
 7. Hablar por teléfono
 8. A nada
99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. Más de tres 3
101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo se
 5. Nada
103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
104. ¿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

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

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

3.- INSTRUMENTO APLICADO AL TERCER AÑO DE BACHILLERATO





UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 19 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 **TRUJILLO ALVARO WILSON FERRER**, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada

3. Trabaja en el hogar
 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
 7. No lo sé/otro
7. **¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
 3. Leer, estudiar, irme a dormir
 4. Hablar con mi familia
8. **¿Qué lees?**
1. Nada
 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
9. **¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
10. **¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
11. **¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
12. **¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
13. **Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
14. **¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)

2. Si
15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)
1. Internet, Buscadores y páginas web
 2. CD interactivo
 3. Enciclopedias digitales
 4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?
1. Todas
 2. Matemáticas
 3. Lengua y Literatura
 4. Historia/ Geografía
 5. Idiomas
 6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
 7. Otra
17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?
1. No, ninguno
 2. 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

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)

7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
 8. A ninguno
38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)
1. Juego en red con mi grupo de amigos
 2. Jugar en red te permite hacer amigos
 3. No estoy de acuerdo con ninguna
39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Dame a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet

3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
 4. ~~No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal~~
 5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
 6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
 7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 9. No estoy de acuerdo con ninguna
45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?
1. No (pase a la pregunta 47)
 2. Si
46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)
1. Por el tiempo que paso conectado/a
 2. Por el momento del día en que me conecto
 3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a
47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?
1. No
 2. Si
48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)
1. Me preguntan qué hago
 2. Echan un vistazo
 3. Me ayudan, se sientan conmigo
 4. Están en la misma habitación
 5. Comprueban después por dónde he navegado
 6. Miran mi correo electrónico
 7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
 8. ~~Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet~~
 9. No hace nada
49. Cuando navegas por internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.
1. Comprar algo
 2. Chatear o usar el Messenger
 3. Dar información personal
 4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
 5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
 6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
 7. Ver videos 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 cuánto 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. En efectivo

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 videos

8. Hacer fotos

9. Grabar videos

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. Si

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. Si

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

4. Quando 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. SI
71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. Xbox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. Game Boy
 8. No tengo ninguna
72. ¿Juegas con la Playstation 2?
1. No (pasa a la pregunta 74)
 2. Si
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. Trivial
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

7. FIFA 09
 8. Los Simpson – el videojuego
 9. God of war: Chains of Olympus
 10. Buzz! Concurso de bolsillo
 11. Ninguno
- 82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**
1. No (pasa a la pregunta 84)
 2. Si
- 83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**
1. New Super Mario Bros
 2. Cocina conmigo
 3. Magia en acción
 4. 42 juegos de siempre
 5. Brain Training del Dr. Kawashima
 6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
 7. Mario Kart DS
 8. Más Brain Training
 9. Guitar Hero: On Tour
 10. Imagina ser mamá
 11. Ninguno
- 84. ¿Juegas con los Gameboy?**
1. No (pasa a la pregunta 86)
 2. Si
- 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**
1. ~~Super Mario Bros~~
 2. Boktai: The Sun Is Your Hand
 3. Pokémon Yellow
 4. Final Fantasy Tactics Advance
 5. Legend of Zelda: DX
 6. Mario Tennis
 7. Dragon Ball Z
 8. Asterix y Obelix
 9. Los Sims toman la calle
 10. Pokémon Esmeralda
 11. Ninguno
- 86. ¿Juegas con el ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 88)
 2. Si
- 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Los Sims 2 y sus hobbies
 2. Los Sims megaluxe
 3. World of Warcraft
 4. World of Warcraft - the Burning Crusade
 5. Los Sims: cocina baña-accesorios
 6. Call of Duty: Modern Warfare
 7. Activa tu mente
 8. Sacred 2: Fallen Angel
 9. Brain Trainer 2
 10. World of Warcraft- Battle Chest
 11. Ninguno

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

1. ~~Menos de una hora~~
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
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. Sí, 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. ¿Saben 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

5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

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

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

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

104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres.
4. En la sala de estar
5. En la cocina.
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a

5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
109. ¿Te castigan o premian con la tele?
1. No
 2. Si
110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejen ver
113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos

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



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

1. 10 - 12 años () b. 13 - 15 años () c. 16- 18 años (X)

1.2 Sexo: M () F (X)

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia Cuenca

3. Ciudad Cuenca

2. Cantón Loja

4. Parroquia Chumacito

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal (X)
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. (X) 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. (X)
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

5. Otro especifique: _____



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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)	X				
2. Relación padre e hijos		X			
3. Relación entre hermanos			X		
4. Relación madre e hijos		X			
5. Relación entre hijos y abuelos				X	
6. Relación con otros familiares				X	

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		X			
2. Uso del Internet			X		
3. Actividades deportivas				X	
4. Paseos familiares				X	
5. Labores del hogar				X	
6. Visita a familiares				X	
7. Labor social				X	
8. Labor pastoral				X	
9. Fiestas familiares				X	

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	X				
2. Pobreza		X			
3. Remuneración baja			X		
B. Factor social:					
1. Inseguridad				X	
2. Falta de atención en salud y educación.		X			
3. Problemas comunitarios				X	
4. Migración				X	



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DEL FAMILIAR

C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					X
2. Violencia familiar: (Psicológica)					X
3. Alcoholismo					X
4. Drogadicción					X
5. Infidelidad					X
6. Embarazos en la adolescencia					X

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	X				
2. Honestidad	X				
3. Respeto		X			
4. Comunicación		X			
5. Solidaridad			X		
6. Amor		X			
7. Fidelidad			X		
8. Amistad		X			
9. Autoestima		X			
10. Alegría		X			
11. Paciencia			X		
12. Tolerancia			X		

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 (X)

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 (X)
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia (X)
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN