



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

***“Generaciones interactivas en Ecuador estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: escuela Eloy Alfaro, plantel central Pedro Moncayo y colegio Nacional Libertad de la Parroquia La Libertad, cantón Espejo, Provincia del Carchi en el año 2011”***

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

MENCIÓN:

Educación Básica

**AUTORA:**

Quelal Onofre Sheni Marcia

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Mgs. Henry Antonio Quezada Ochoa

**CENTRO UNIVERSITARIO TULCÁN**

**2011**

# CERTIFICACIÓN

Mgs. Henry A. Quezada Ochoa

TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L

## CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe de trabajo de fin de carrera, que 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 pertinentes.

(f) \_\_\_\_\_

Loja, diciembre de 2011.

## **ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, SHENI MARCIA QUELAL ONOFRE, declaro ser autora del presente trabajo de fin de carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos y acciones legales.

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

(f) \_\_\_\_\_

C.I. 0400694246

## **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: Sheni Marcia Quelal Onofre

C.I. 0400694246

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente quiero iniciar mi agradecimiento a la Universidad Técnica Particular de Loja, por haberme dado la oportunidad de acrecentar mis conocimientos para ponerlos en práctica en mi labor docente.

A la Planta Docente, por haberme guiado con sus conocimientos durante todo el período de estudios, sacándome de esta forma de la penumbra de la oscuridad en la que me encontraba.

Al tutor del trabajo de fin de carrera, que con su paciencia humanista y esa capacidad intelectual que le caracteriza como un excelente profesional me ha guiado de la mejor manera para la culminación de este trabajo, pese a la distancia en que nos encontramos.

A todos mis compañeros maestros, que con su apoyo moral me dieron ese ánimo de seguirme preparando en bien de la niñez; y, por su información fehaciente que han contribuido para la elaboración de este trabajo.

A las Autoridades, maestros y estudiantes del Colegio Nacional “Libertad”, a la Escuela “Eloy Alfaro” y al Plantel Central “Pedro Moncayo” de la Red Escolar Rural “La Rinconadita”, que con esa gentileza y humildad me abrieron las puertas de la institución para la correspondiente investigación.

A los estudiantes, que son la razón de seguir preparándome, por esa comprensión y esa información sencilla y prudente que supieron dar para hacerlo eficaz y real este trabajo.

En fin, quiero terminar agradeciendo a todas las personas que de una u otra forma han contribuido con su contingente, dando información fehaciente para que se haga eficaz la investigación.

LA AUTORA

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo lo dedico con todo mi amor a mis amados hijos: Paoly, Paty, Santi y Freddy que han sido siempre la fuente de inspiración y el deseo más grande de superación personal.

A mi familia, mis padres, mi esposo por estar apoyándome siempre incondicionalmente.

Sheny Quelal O.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS</b> .....	<b>iii</b>
<b>AUTORÍA</b> .....	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS</b> .....	<b>vii</b>
<b>1. RESUMEN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>7</b>
3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.....	7
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa .....	10
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	11
3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.....	13
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años .....	17
3.2.2. Los riesgos que plantean las TICs. ....	22
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TICs.....	25
3.3. ESTUDIOS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TICs.....	28
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación. ....	29
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar. ....	31
3.3.3. Alfabetización en las TICs (iniciativa sobre media literacy).....	34
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	<b>37</b>
4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....	37
4.3.1. Técnicas.....	37
4.3.2. Instrumentos.....	38

4.4.	RECURSOS .....	38
4.4.1.	Humanos.....	38
4.4.2.	Institucionales.....	38
4.4.3.	Materiales.....	39
4.4.4.	Económicos. ....	39
4.5.	PROCEDIMIENTO.....	39
<b>5.</b>	<b>ANÁLISIS INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>41</b>
5.1.	CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA.....	41
5.1.1.	Contexto sociocultural y biológico del niño .....	41
5.1.2.	Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente .....	43
5.1.3.	Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.....	46
5.2.	REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....	49
5.2.1.	Uso de las redes sociales relacionadas con internet (Facebook), twitter, hi 5, skype, e-mail, etc) y pautas de consumo.....	49
5.2.2.	Uso de pantallas (televisor, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo. ....	51
5.2.3.	Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	51
5.3.	REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.....	55
5.3.1.	Relación de las tecnologías con el entorno familiar .....	55
5.3.2.	Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar .....	56
5.3.3.	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia .....	56
5.3.4.	Relación de “Poder Adquisitivo” de la tecnología en la familia .....	56
5.4.	REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR .....	58
5.4.1.	Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	58
5.5.	REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES .....	61
5.5.1.	Regulación y uso de las tecnologías. ....	61
5.5.2.	Mediación familiar en relación a las tecnologías.....	62
5.5.3.	Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	62



5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM) .....	66
5.6.1. Análisis.....	66
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>68</b>
6.1. CONCLUSIONES .....	68
6.2. RECOMENDACIONES .....	70
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>72</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>74</b>

# 1. RESUMEN

La presente investigación cuyo tema es **“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EN LA ESCUELA ELOY ALFARO, PLANTEL CENTRAL PEDRO MONCAYO, COLEGIO NACIONAL LIBERTAD, DE LA PARROQUIA LA LIBERTAD, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO 2011”**, tuvo el apoyo y la autorización de sus máximas Autoridades, como de sus Docentes.

El estudio a través de un profundo análisis de tres cuestionarios debidamente estructurados, con un total de 158 preguntas, las cuales fueron aplicadas hacia tres grupos meta: el primero para estudiantes entre 6 y 9 años de edad de la Escuela Eloy Alfaro; el segundo para adolescentes entre 10 y 18 años de edad, Plantel Central Pedro Moncayo, y el tercer grupo de jóvenes entre una edad 10 y 18 años del colegio Nacional Libertad; cuyo enfoque está dirigido a la valoración Tecnologías de la Información y Comunicación, TICs, así como su impacto en el ámbito social, escolar y familiar.

La generación interactiva en el Ecuador aprovecha al máximo el uso de las pantallas ya que nos permiten comunicar, educar, conocer, compartir, divertirse y comprar, actividades que se logran a través del internet, el celular, los video juegos y la televisión, siendo estas cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación, debido a su importancia de relación social.

Con el propósito de recolectar la información se utilizó la técnica de la encuesta, para lo cual se procedió hacer la entrega de los cuestionarios respectivos y dar orientaciones para que los estudiantes llenen con total responsabilidad y por si solos; las preguntas y respuestas nos permitieron obtener los datos necesarios para conocer la realidad tanto personal de los encuestados como del hábitat local en donde viven.

La tabulación, análisis y posterior interpretación de los datos de campo permitió determinar los siguientes resultados:

Las familias de los estudiantes investigados están debidamente estructuradas por padre, madre y con más de dos hermanos, pertenecen a un nivel económico limitado,

viven en un sector rural alejados de la ciudad en donde es insuficiente la cobertura de servicio de telefonía fija e instalación de redes inalámbricas, razones que restringen a la mayoría de hogares hacer la adquisición de un ordenador e instalación del servicio de internet.

La televisión que es un sistema de cobertura general y de uso frecuente en los hogares lo poseen todos y habitualmente lo tienen en la habitación de sus padres y en una minoría en sus habitaciones; prevalece también que la mayoría de los encuestados tiene su teléfono celular, pantalla más generalizada entre los niños, adolescentes y jóvenes del sector rural y el uso de la multifuncionalidad que éste presta, mismos que los consiguen sean nuevos o de segunda mano; la mayoría de jóvenes conocen y manejan el internet, reconociendo que es un herramienta que sirve para comunicarse, hacer consultas, deberes, entretenimiento, etc; en una menor proporción utilizan los video juegos en sus hogares, pero quienes no cuentan con estas pantallas (internet, video juegos) asisten a un centro de cómputo.

Al utilizar esta tecnología estos estudiantes corren el riesgos de pasar mucho tiempo frente a estas pantallas creando así una adicción, pero también existen niños y jóvenes que lo utilizan con moderación y bajo control de sus padres.

En la mayoría de los hogares existe una buena mediación en el uso de estos aparatos; además a la mayoría no se les permite realizar algunas actividades en el internet como por ejemplo dar información personal, comprar a través de la Red, etc.

Los jóvenes en su mayoría manifiestan haber aprendido el uso de estos medios sin ningún tipo de ayuda y sin embargo hay estudiantes que aprendieron de sus profesores en las instituciones que por cierto no cuentan con el equipamiento tecnológico y en especial el internet; de igual forma en ninguno de los grupos existen discusiones con sus hijos por el uso que hacen de la televisión y el internet.

Los procedimientos para llevar a cabo este trabajo fueron de tipo teórico descriptivo y de campo.

Como conclusiones se llegó a determinar que hoy en día aún tenemos en nuestras comunidades educativas grupos de estudiantes, profesores y padres de familia que se encuentran rezagados ante el avance de la tecnología sobre todo a lo que se refiere al uso del computador y el internet.

Los padres de familia en su mayoría no están comprometidos con la educación de sus hijos(as) debido a que son agricultores y madres dedicadas a los quehaceres domésticos y que por falta de tiempo y de instrucción académica dejan toda la responsabilidad a los docentes quienes deben ser los cuidadores, orientadores de los niños y jóvenes que asisten a sus clases, además de enseñarles lo maravilloso que es aprender a aprender.

## 2. INTRODUCCIÓN

La presente investigación del tema **“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EN LA ESCUELA ELOY ALFARO, PLANTEL CENTRAL PEDRO MONCAYO, COLEGIO NACIONAL LIBERTAD, DE LA PARROQUIA LA LIBERTAD, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO 2011”**, el estudio de esta investigación va enfocado al uso de las pantallas interactivas: televisión, computadores, videojuegos y celulares a las que tienen acceso los niños, adolescentes y jóvenes, pretendiendo conocer la realidad educativa del sector en el que se centra la investigación, con el fin de contar con herramientas de diagnóstico sobre las cuales se desarrollarán políticas, planes y programas a nivel institucional y del Estado, que motiven el buen uso de la tecnología por parte de este importante segmento de la población.

El estudio del público infantil y adolescente como usuario de medios de comunicación y tecnologías ha generado el interés de los investigadores desde las primeras décadas del siglo XX. Aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, la televisión, 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 a nivel mundial, y se han realizado estudios en colegios de los siguientes países: España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela, México y Guatemala. (Bringué, 2009).

El estudio de las TICs es la demostración más fehaciente que se tiene a nivel mundial de la evolución tecnológica, vivida en estos tiempos, lo que ha enmarcado profundos cambios en nuestras relaciones sociales diarias; estas TICs son conocidas en la mayoría de las personas, sin embargo es su acceso el restringido por ejemplo, según cita (Carrión, 2008) en el Ecuador tenemos el 80% de hogares con TV, el 90% con radio, 36% con TV con cable, Telefonía celular el 77%, computadoras 18%, telefonía fija el 13%, Internet el 9% y Banda Ancha el 0,7%; indudablemente podemos concluir dos aspectos importantes: el primero, nos refiere que nuestro país está rezagado frente al mundo en la utilización TICs, peor aun cuando mantenemos internamente, estructuras desequilibradas en el grado de desarrollo entre lo urbano y lo rural; el

segundo aspecto lo señalamos muy acertadamente que persiste una falta de interés en el ámbito educativo por fortalecer el conocimiento de las TICs,

A nivel del Ecuador y gracias al importante aporte de la Universidad Técnica Particular de Loja **UTPL**, que viabilizó este estudio y se convirtió en pionera entrando a formar parte de este grupo de Generación Interactiva con el aporte del Ministerio de Telecomunicaciones y de La Sociedad de la Información del Ecuador y el Ministerio de Educación a través de Fundación Telefónica.

Para los directivos de los centros educativos investigados es una muy buena oportunidad para que en sus comunidades educativas obtengan mediante autogestión el equipamiento necesario y puedan contar con un laboratorio de informática que les permitirá a los estudiantes y docentes el uso responsable de estos recursos de aprendizaje.

Como gestora de la investigación e adquirido una gran experiencia me dio una pauta para entender y comprender como es la realidad y necesidades de los estudiantes con respecto al uso de las pantallas, aportando con sugerencias a los directivos de los centros educativos. Además me permite cumplir con un requisito previo a la obtención del título de licenciatura y a la vez adquirir experiencias en el campo.

Como principal recurso que hizo posible la culminación de esta investigación fue el talento humano, gracias a la colaboración tanto de directivos, docentes y estudiantes que nos permitieron el acceso a dichos establecimientos para hacer la correspondiente aplicación de la encuesta; en cuanto a materiales empleados en esta investigación, gracias a la **UTPL** que realizó la entrega del manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera consta todo el procedimiento para llevar a feliz término éste propósito como: los cuestionarios de encuestas y demás anexos que pudimos conseguirlos en el Entorno Virtual del Aprendizaje – EVA.

Una de las permanentes motivaciones a estado direccionada principalmente al aporte del mejoramiento de la educación, a descubrir técnicamente cual es el grado de responsabilidad de cada uno de los involucrados tiene con respecto al manejo de las tecnologías.

En el transcurso de la investigación se cumplieron los objetivos planteados que nos permitieron conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes del sector norte del Ecuador, encontrándose los siguientes resultados:

- En base a lo investigado con respecto a la situación socio-demográfica de estas familias, se puede decir que la mayoría de estudiantes son de situación económica media y baja, viven en el sector rural, la instrucción académica de sus padres es básica, por lo que trabajan desempeñando un oficio (agricultura) y las madres se dedican a los quehaceres domésticos.
- Con respecto a las redes sociales, pantallas, pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, se puede decir que la mayoría de los hogares tienen más de dos televisores que habitualmente lo tienen en la habitación de sus padres, manifiestan también que utilizan entre una hora a dos horas para ver la TV y también jugar con los video juegos en casa y una minoría posee ordenador, mientras que el equipo de sonido y el DVD están presentes en todos los hogares.
- Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, se puede decir que el principal riesgo al utilizar mucho tiempo y sin control las nuevas tecnologías es que se crea una adicción, además exponerse a todos los riesgos que implica el uso de las redes sobre todo exponiendo su privacidad al hacer amigos desconocidos; pero no todo es malo también dentro de las redes sociales se tienen oportunidades de acceder a información instantáneamente, aprendizaje cooperativo, motivación e interés para el inter-aprendizaje.
- En cuanto a los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de las TICs, los estudiantes manifiestan que no discuten con sus padres por el uso del móvil y por el tiempo que utilizan para ver la televisión, el móvil lo utilizan en especial para comunicarse con su familia y amigos, en lo que se refiere a la televisión a los encuestados les gusta ver en compañía de sus padres y hermanos.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR**

En la actualidad se está asistiendo a un período de cambios a escala mundial, caracterizado, en gran medida, por la incertidumbre sobre el futuro. Están cambiando las demandas de la sociedad y las demandas de las personas, cambia la situación internacional, se proponen nuevas reglas del juego, cambia el rol de los agentes permanentes y surgen nuevos actores sociales. El mundo está cada vez más interrelacionado en sus distintos componentes. La revolución científico técnica que tiene lugar está cambiando vertiginosamente la situación. El desarrollo de las comunicaciones y de la informática permite una comunicación en pocos segundos del uno al otro lado del planeta, posibilita la realización de transacciones económicas y financieras a través de los asientos informáticos. La educación no es ajena a estas transformaciones. Tiene un papel por sí misma en el desarrollo de las personas, en su enriquecimiento cultural y en el progreso de sus conocimientos, así como contribuyendo a la igualdad de oportunidades de todos.

La sociedad actual demanda de los docentes una mayor visión y aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje acordes con la realidad tecnológica, científica y de producción de conocimientos. Dichos factores van a acortar las distancias existentes entre las demandas sociales y la calidad educativa ecuatoriana mucho más cuando las estadísticas demuestran que desde 1990 hasta 2010, la tasa neta de matriculación en la escuela primaria se estancó en alrededor de un 90%. Los niños y las niñas tienen acceso igualitario a la educación, pero no es éste el caso de los niños y niñas indígenas y afroecuatorianos: un 90% de estos niños y niñas viven en la pobreza y solamente un 39% ha terminado la escuela primaria (en comparación con el 76% de los niños y niñas de otros grupos). Alrededor de un 50% de las muertes infantiles que se producen en la actualidad se pueden evitar y hay una tasa más elevada de mortalidad para los niños y las niñas indígenas y afro ecuatorianos. La mortalidad derivada de la maternidad sigue siendo elevada en las zonas indígenas, donde solamente un 20% de los nacimientos se llevan a cabo en centros de salud pública (Ramirez, 2009)



El Estado según la Constitución Política de la República del Ecuador tiene la obligación de: “garantizar el derecho a La educación es un derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos” (M.E, 2010, pág. 77)

En nuestro país el Ministerio de Educación (ME) es el responsable de solo del área de Educación. En materia educativa es el organismo rector de la Educación Fiscal, Fiscomisional, Particular y Municipal, su responsabilidad mayor es con más de 30.000 establecimientos fiscales pre-primarios, primarios y secundarios, a donde acuden cerca de 4.5 millones de estudiantes.

En la actualidad, los distintos enfoques sobre el desarrollo de nuestro país, otorgan un papel preponderante a la educación. Además de insistir que la educación tiene valor por sí misma, se reconoce el papel instrumental de la educación en un conjunto de dimensiones claves de la vida social y económica.

La educación en la política, promueve una ciudadanía participativa y crítica, así como considera la consolidación de los regímenes democráticos; en la economía es una estrategia, para desarrollar el capital humano requerido para una inserción competitiva en el mercado mundial y alcanzar niveles aceptables de crecimiento económico; y en la esfera social, es un mecanismo más efectivo para promover la igualdad de oportunidades y la movilidad social.

En suma, es un elemento clave para una estrategia de superación y combate a la pobreza y las desigualdades sociales.

Si destacamos la importancia de la educación no menos importante es el docente factor fundamental en el proceso de consolidación de una sociedad del desarrollo que involucre al país entero. Por ello se plantea la necesidad de un cambio en la educación, un cambio que parta de lo legal por la vía de la descentralización, la desconcentración y la rendición de cuentas que está en marcha actualmente; la pedagógica sujeta a una profesionalización que permita elevar la categoría académica al imprimir un perfil capaz de formar a la niñez y a la juventud, a través de procesos de capacitación permanente; la mental, que supone un pensamiento social de tipo

democrático, centrado en el ser humano y en la eficiencia; la organizacional con métodos de participación social asumidos por la ciudadanía que refuercen el sistema democrático y la financiera-presupuestaria ligada a un proyecto nacional consistente de mejoramiento de la calidad de vida, de largo plazo, con evaluaciones periódicas al desempeño docente, junto a políticas de salud, empleo, cultura y seguridad.

La Educación es una empresa humana por excelencia el proceso de construcción de una nueva educación es posible mucho más cuando los avances tecnológicos están a la vuelta de la esquina por supuesto las Tecnologías de la Informática y Comunicación (TICs) son uno de los pilares básicos de la sociedad, por tanto es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. “es preciso entender cómo se genera, como se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes y sonido)” (EDUCARED, 2010)

De allí la necesidad e importancia de integrar la enseñanza de las TICs al proceso educativo, toda vez que la familia ecuatoriana de una u de otra manera está vinculada al acceso de estas tecnologías a través de la radio, televisión, computadoras e Internet principalmente. Los docentes necesitan capacitarse en la utilización de las TICs y su aplicación en el aula de clase y lograr que sean un elemento que facilite la promoción y el cambio real en el salón de clase para beneficio de la formación que debe tener el estudiante de este siglo, procurando aprovechar el uso de las TICs para generar procesos más constructivos y potenciadores de la autonomía de la persona y su capacidad de decisión, reflexión y creatividad; es decir, que tengan un impacto positivo en la enseñanza y en el aprendizaje, en términos de desarrollo de capacidades y adquisición de conocimientos para enfrentar un mundo tan competitivo como el que se está viviendo.

En tal virtud, el Proyecto de investigación que se pretende cumplir permite adentrarse en las generaciones interactivas del Ecuador, conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e Internet, transmitiéndolo a los principales actores educativos, la escuela y la familia, para crear una base sólida de una educación mejor y garantizar la calidad de cualquier comunicación dirigida a la sociedad, con detalle el uso y

valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes.

### **3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa**

En el Ecuador, de acuerdo al Ministerio de Educación, (M.E, 2010), establece que a través de la Constitución el Estado tiene la obligación de “garantizar el derecho a La educación es un derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos”

En nuestro país el M.E es el responsable solo del área de Educación. En materia educativa es el organismo rector de la Educación Fiscal, Fiscomisional, Particular y Municipal, su responsabilidad mayor es con más de 30.000 establecimientos fiscales pre-primarios, primarios y secundarios, donde acuden cerca de 4.5 millones de estudiantes.

En la actualidad, los distintos enfoques sobre el desarrollo de nuestro país, otorgan un papel preponderante a la educación. Además de insistir que la educación tiene valor por sí misma, se reconoce el papel instrumental de la educación en un conjunto de dimensiones claves de la vida social y económica.

La educación en la política, promueve una ciudadanía participativa y crítica, así como considera la consolidación de los regímenes democráticos; en la economía es una estrategia, para desarrollar el capital humano requerido para una inserción competitiva en el mercado mundial y alcanzar niveles aceptables de crecimiento económico; y en la esfera social, es un mecanismo más efectivo para promover la igualdad de oportunidades y la movilidad social.

En suma, es un elemento clave para una estrategia de superación y combate a la pobreza y las desigualdades sociales.

Si destacamos la importancia de la educación no menos importante es el docente factor fundamental en el proceso de consolidación de una sociedad del desarrollo que involucre al país entero. Por ello se plantea la necesidad de un cambio en la educación, un cambio que parta de lo legal por la vía de la descentralización, la desconcentración y la rendición de cuentas que está en marcha actualmente; la

pedagógica sujeta a una profesionalización que permita elevar la categoría académica al imprimir un perfil capaz de formar a la niñez y a la juventud, a través de procesos de capacitación permanente; la mental, que supone un pensamiento social de tipo democrático, centrado en el ser humano y en la eficiencia; la organizacional con métodos de participación social asumidos por la ciudadanía que refuercen el sistema democrático y la financiera-presupuestaria ligada a un proyecto nacional consistente de mejoramiento de la calidad de vida, de largo plazo, con evaluaciones periódicas al desempeño docente, junto a políticas de salud, empleo, cultura y seguridad

Por primera vez, el Ecuador contará con Estándares de Calidad Educativa. La Ministra Gloria Vidal presentó oficialmente dicha propuesta de Desempeño Profesional Docente y Directivo, con el propósito de mejorar la calidad de la educación en todo el país. Este Proyecto emblemático para el país, cuenta con la asistencia técnica de la Organización de Estados Iberoamericanos, Oficina Nacional de Ecuador y con la cooperación financiera no reembolsable de la AECID. (EDUFUTURO, 2011)

Los Estándares de Calidad Educativa son descripciones de los logros esperados de los diferentes actores y establecimientos del sistema educativo; por lo tanto, son orientaciones de carácter público que señalan las metas que deben alcanzarse para conseguir una educación de calidad. Los Estándares permitirán verificar los conocimientos, habilidades y actitudes de los actores educativos (estudiantes, docentes y directivos), los mismos que se evidencian en acciones y desempeños que pueden ser observados y evaluados en los contextos en los que estos se desenvuelven.

### **3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.**

“El último siglo ha sido testigo de la sofisticación de los procesos productivos y del uso creciente de tecnologías de información y comunicación (TIC) para resolver los cuellos de botella que permanentemente han aparecido; de esta forma, devino la denominada “Sociedad de la Información y el Conocimiento”, cuya característica fundamental es la relevancia del trabajo de procesamiento de datos, información y conocimiento, en todos los sectores de la economía”, (SENPLADES, 2009), en efecto y como se lo mencionó anteriormente, el M.E a través del Proyecto de investigación que se pretende cumplir, permite adentrarse en las generaciones interactivas del Ecuador, conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las

diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e Internet, transmitiéndolo a los principales actores educativos, la escuela y la familia, para crear una base sólida de una educación mejor y garantizar la calidad de cualquier comunicación dirigida a la sociedad, en especial a los niños/as y adolescentes.

La Educación es una empresa humana por excelencia el proceso de construcción de una nueva educación es posible mucho más cuando los avances tecnológicos están a la vuelta de la esquina por supuesto las Tecnologías de la Informática y Comunicación (TICs) son uno de los pilares básicos de la sociedad, por tanto es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. “es preciso entender cómo se genera, como se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes y sonido)” (EDUCARED, 2010)

De allí la necesidad e importancia de integrar la enseñanza de las TICs al proceso educativo, toda vez que la familia ecuatoriana de una u de otra manera está vinculada al acceso de estas tecnologías a través de la radio, televisión, computadoras e Internet principalmente. Los docentes necesitan capacitarse en la utilización de las TICs y su aplicación en el aula de clase y lograr que sean un elemento que facilite la promoción y el cambio real en el salón de clase para beneficio de la formación que debe tener el estudiante de este siglo, procurando aprovechar el uso de las TICs para generar procesos más constructivos y potenciadores de la autonomía de la persona y su capacidad de decisión, reflexión y creatividad; es decir, que tengan un impacto positivo en la enseñanza y en el aprendizaje, en términos de desarrollo de capacidades y adquisición de conocimientos para enfrentar un mundo tan competitivo como el que se está viviendo

La demanda de la Educación y TIC tiene como objetivo la formación de docentes, diseñadores, gestores y administradores del mundo educativo y empresarial, impulsados por su necesidad de mejora y que quieren sacar el máximo provecho de las TIC para la educación y la formación. En concreto va dirigido a los profesionales que quieran optimizar los procesos que intervienen en la demanda, diseño, configuración e integración del conjunto de elementos de un proyecto de aprendizaje

virtual, tanto en el ámbito directivo y de gestión como en el del diseño institucional y tecnológico.

### **3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS**

En la familia ecuatoriana se puede aseverar que no hay hogar en el país donde no se encuentre un aparato de televisión, los niños y adolescentes pasan horas y horas frente a la pantalla del televisor lo que a decir de algunos Psicólogos puede ser causa de algunos males que los evidenciaremos en el posterior de esta fundamentación teórica.

La Televisión es un medio de comunicación de masas que penetra en la mayoría de los hogares ecuatorianos. No existe distinción, llega a ricos y pobres es considerado un fuerte medio porque integra imágenes y vos. Sin embargo, por poseer esas características y por tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población se ha transformado en un arma de doble filo dada la calidad de programación que transmite sin considerar que, en la mayoría de los casos, sus espectadores son niños y jóvenes que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan. (GATES, 2011 ENERO)

Al tener la oportunidad de realizar este trabajo, he podido reconocer la importancia que tienen los medios de comunicación en nuestra vida y a la vez lo perjudicial que es para algunas familias, algunos medios cuando nos evidencian hechos de la vida con imágenes transmitidas sobre el sexo, drogas, violencias, guerras, raza y alcohol. Hechos de violencias que perjudica a niños, adolescentes y adultos. Ya que los valores reales, estilo de vida y la manera de vivir de cada persona esta manejada por modelos de nuevos valores y tipos de comportamientos, algunos de los cuales están bastante fuera del alcance de la mayoría de los hogares. Pero muchos de los cuales pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre el comportamiento de cada uno de los niños y adolescentes.

La existencia de una Generación Interactiva se explica desde la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs).

La elevada penetración del móvil, así como la variedad de funciones que cumple, hace que se configure como la pantalla del presente y del futuro para esta generación. El

móvil les permite comunicarse, acceder a contenidos, entretenerse, crear y también es muy útil en tareas de organización personal.

La falta de autonomía siempre se ha considerado como un rasgo definitorio de la infancia o la adolescencia. Sin embargo, al tratarse de tecnología y, más en concreto, de las pantallas estudiadas nos encontramos ante una generación plenamente autónoma. Por un lado, son autodidactas en la incorporación de Internet en sus vidas.

La Generación Interactiva parece ir mucho más allá del uso convencional de las pantallas descubriendo nuevas dimensiones integradas y multifuncionales. Su visión sobre estos medios se basa en verlos como herramientas para fines muy concretos: por ejemplo, Internet les sirve en su trabajo escolar pero sobretodo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales con todo aquello que les interesa. Parece que el teléfono móvil se ha ideado para hablar, pero también permite comunicarse de varias maneras: mensajes de texto, envío de fotos y vídeos, etc. Puede que lo más atractivo de un videojuego sea jugar; sin embargo, la experiencia lúdica alcanza otra dimensión si se desarrolla con otras personas a través de la Red.

En definitiva, la Generación Interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuaren cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

Navegar por Internet o utilizar un videojuego supone aprender a gestionar multitud de recorridos con distintos desenlaces. Y esta capacidad de atención simultánea también se refleja en la acción: la posibilidad de hacer varias cosas a la vez se ha transformado de capacidad en necesidad

A pesar de ser una Generación Interactiva precoz, autónoma, multitarea... esto no limita la intervención educativa de los padres aunque tampoco se pueda hablar de la existencia de verdaderas familias interactivas: en cualquier caso, son evidentes los beneficios que consiguen aquellos progenitores que se esfuerzan constantemente por acompañar a sus hijos en el uso de las diversas pantallas. Sin embargo, a pesar de que lo anterior sea cierto, integrar a padres e hijos en la nueva dimensión de las TIC parece ser un proyecto de largo recorrido.

Sin menospreciar los evidentes problemas que esto plantea, surge, al mismo tiempo,

una oportunidad: que padres y madres descubran y recuperen espacios y tiempos perdidos al transformarse en verdaderas familias interactivas.

El importante papel de la escuela puede verse al verificar el hecho de que los menores reconocen a sus maestros como referencia de aprendizaje en el uso de las pantallas interactivas, o en el grado de uso de las mismas en la realización de tareas escolares o como apoyo en el estudio personal. Es evidente que la necesidad de equipar el sistema educativo y formar a los profesores en este cambio ya tiene sus consecuencias positivas en los alumnos. Quizá ahora sea el momento de plantearse un nuevo reto: la escuela como referente también del buen uso de las pantallas.

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente se hace referencia a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es la utilización de pantallas con buen criterio.

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

Como consecuencia del panorama descrito, parece lógico que la investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de comunicación y tecnologías haya venido impulsada tradicionalmente con un ánimo protector y educador.

Aunque la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, se prestará atención de un modo especial a las nuevas pantallas,



concretamente a los ordenadores e Internet, y, en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil. Respecto al ámbito geográfico, ha de tenerse en cuenta que se está refiriendo al panorama de la investigación en este campo desde una perspectiva global. También se intentará, en la medida de lo posible, hacer referencia a investigaciones llevadas en Ecuador, puesto que es éste el país en el que se centra el presente trabajo.

Dichas investigaciones están abordadas desde distintos enfoques y se centran en diversas categorías de medios y tecnologías. En consecuencia, parece que lo más lógico para abordar el estado de la investigación en este campo sea atenerse a una clasificación temática. Podrían establecerse múltiples clasificaciones, aunque en este caso seguiremos un esquema para su estudio:

- **Pautas de consumo:** abarca cuestiones relacionadas con el equipamiento tecnológico de los hogares donde viven los jóvenes, el lugar de uso, el momento y la duración, la compañía, etc. Se trata de información básica, punto de partida en este campo de investigación.
- **Riesgos y oportunidades:** se trata de dos cuestiones estrechamente relacionadas puesto que, en función del uso que se haga de una determinada tecnología, la oportunidad puede tornarse en riesgo, y viceversa. El trabajo más extenso en este ámbito, debido a la antigüedad del medio, se refiere a la televisión. Sin embargo, en los últimos años proliferan los estudios centrados en nuevas tecnologías, como los videojuegos, el teléfono móvil y, de un modo especial, Internet. Como se verá, riesgos y oportunidades pueden tener un origen diverso, aunque pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta.
- **Protección:** comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etc.) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversas tecnologías. Como se verá, las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en el uso de los medios y las tecnologías.

### **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 tanto, se han de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos. Estos asuntos son, lógicamente, el punto de partida de la investigación en este ámbito en cada país: si se quiere hacer un análisis cualitativo y con profundidad en torno al consumo de tecnologías por parte de los jóvenes, primero será necesario disponer de información cuantitativa sobre la que apoyarse.

Los estudios disponibles se enmarcan en un ámbito geográfico, temporal y sociodemográfico distinto, además de incluir distintas gamas de medios y tecnologías. En consecuencia, resulta complicado hablar de unas cifras de consumo generales y lo más lógico será acudir a los estudios desarrollados en la zona geográfica de interés. Aun así, merece la pena mencionar una serie de estudios especialmente relevantes dada su envergadura.

En Estados Unidos hay múltiples instituciones que realizan investigación en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. Algunos de los estudios más destacables realizados recientemente tratan de una institución que trabaja en el ámbito de la salud global, incluyendo el área de jóvenes y medios de comunicación. Algunas de sus investigaciones resultan de interés, como la que presentaron una encuesta a jóvenes de entre 8 y 18 años, para conocer todo lo relacionado con su consumo de diversos medios y tecnologías: desde los más tradicionales, como la televisión, revistas, cine y música, hasta otros más recientes, como videojuegos, ordenadores e Internet. El móvil, sin embargo, quedó excluido del estudio.

La investigación, que se refiere a la población general, se centra de un modo especial en Internet, aunque también abarca los videojuegos y la telefonía móvil. De especial interés son algunas de sus investigaciones enfocadas concretamente en los adolescentes.

En Ecuador se viene haciendo una investigación de carácter cuantitativo en todas las provincias desde el año 2003, aunque de forma interrumpida. Su estudio más reciente en este ámbito es el relativo: es también el más completo de todos, ya que incluye información representativa relativa, por primera vez, incluye el teléfono móvil además de Internet. Aunque el público estudiado son los jóvenes con edades comprendidas entre los 6 y los 17 años, es importante destacar que los datos son obtenidos única y exclusivamente a partir de las respuestas de sus progenitores, tal como hemos apuntado. En consecuencia, habrá que considerar este factor a la hora de interpretar los datos y, sobre todo, si se quieren contrastar con los relativos a otros estudios en los que se haya encuestado directamente a los jóvenes.

Además de los estudios cuantitativos, Ecuador realizó un estudio de carácter cualitativo, con jóvenes de edades comprendidas entre los 9 y los 14 años. Mediante dinámicas de grupo, el estudio ofrece información valiosa en torno a las actitudes, percepciones y motivaciones de los jóvenes internautas.

Además de estas dos iniciativas, que aquí hemos introducido por parecernos especialmente interesantes, múltiples proyectos de investigación en el campo de la infancia y las nuevas tecnologías, que pueden consultarse en su sitio web.

En 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. Buena parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas. Sin embargo, a menudo, tienen la misma laguna: incluyen en su campo de estudio a la población adulta y también a la adolescente, pero raramente se incluye a los grupos de menor edad, y mucho menos común es centrarse en ellos de forma exclusiva. A continuación, se menciona únicamente algunas de estas investigaciones que, sin embargo, pueden servir como referencia del trabajo que se ha venido realizando hasta ahora en nuestro país. Las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información de Redes vienen realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC, aunque se puede encontrar algunas investigaciones especialmente referidas al público infantil y adolescente. Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información es tal vez uno de los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares ecuatorianos en función de la

presencia o no de niños en los mismos. También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, etc.) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus progenitores. La conclusión fundamental que presenta el informe es la correlación positiva entre la presencia de niños en los hogares ecuatorianos y el mejor equipamiento tecnológico de los mismos.

El Instituto Nacional de la Juventud también incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, Uso de TIC, ocio y tiempo libre. Se está hablando, por tanto, de informes que dejan fuera de su campo de estudio a la infancia y los adolescentes más jóvenes. A pesar de esta carencia, también se puede encontrar trabajos impulsados por El Instituto Nacional de la Juventud el que se refieren a un concepto de juventud más amplio, y que incluyen a los niños y los preadolescentes.

Cabe destacar de entre ellos, por su carácter reciente y pionero, la base de datos y repertorio bibliográficos acerca de los jóvenes y los medios de comunicación en Ecuador. Este trabajo resulta de especial interés por diversos motivos. En primer lugar, porque se trata de una herramienta muy útil para investigadores y otras personas o instituciones interesadas en la materia, y que no estaba disponible. En segundo lugar, por la amplitud con que los autores de dicho repertorio entienden los conceptos juventud y medios de comunicación: por una parte, incluyen en su revisión la bibliografía referente a la infancia debido a su relevancia, y no sólo se refieren a la delimitación establecida por los organismos públicos (de los 15 a los 35 años, ambos inclusive); por otro lado, su noción de medios de comunicación incluye los más tradicionales (prensa, radio y televisión), pero también las nuevas tecnologías (Internet, videojuegos y telefonía móvil). Uno de los aspectos que destacan los autores es la novedad de este campo de investigación: si bien las referencias más antiguas se remontan a la década de 1980, es en los últimos años cuando se están dando unos mayores índices de productividad.

Por último, el citado proyecto ha respaldado diversas investigaciones de carácter nacional en distintas provincias de Ecuador. El rasgo más destacado de la investigación ecuatoriana es que es de carácter cualitativo: mediante dinámicas de grupo con jóvenes de entre 12 y 17 años, y especialmente centrados en Internet, se recabó información acerca de sus actitudes, hábitos, competencias y comportamientos respecto a esta herramienta, así como acerca de los principales riesgos a los que se ven enfrentados cuando navegan. Además, el estudio hace hincapié en el papel mediador de los padres, una cuestión que abarca el interés de múltiples investigadores, tal como se verá más adelante.

Aparte de las investigaciones impulsadas por organismos públicos, en Ecuador también se puede encontrar iniciativas. La Asociación de Medios de Comunicación ofrece, a través de su Estudio General de Medios, estadísticas sobre la audiencia de diversos medios de comunicación nacionales. Cabe destacar que, desde hace unos años, esta institución viene realizando estudios centrados exclusivamente en la población infantil y adolescente. El último de ellos, que data de 2008, es el 4º Estudio de audiencia infantil/juvenil de medios en Ecuador: ofrece información representativa sobre la población de entre 8 y 13 años, aunque dichas estadísticas son de acceso restringido. . (INEC, 2011)

Así, queda demostrado que existen en nuestro país distintas investigaciones centradas especialmente en las pautas de consumo de medios y tecnologías por parte de los jóvenes. Buena parte de ellas vienen impulsadas por organismos públicos, aunque también en ocasiones parten de instituciones privadas de diversa índole. Lo expuesto anteriormente lleva a hacer la siguiente consideración: el presente estudio, presentado en la colección de la Fundación Telefónica, en primer lugar, por centrarse en todo el conjunto de la población escolar (de los 6 a los 18 años), lo que implica que se tiene en cuenta a los grupos de edad más pequeños, a menudo ignorados en las demás investigaciones. En segundo lugar, se centra en un amplio abanico de medios y tecnologías: televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y, por último, no se limita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se ofrecen datos relativos a las actitudes y preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen dos agentes clave en sus vidas: la familia y la escuela.

Recapitulando, queda claro que existe un número notable de investigaciones enfocadas en las pautas de consumo de medios, tanto nacionales como internacionales. Dichas investigaciones, sin embargo, abarcan distintos grupos de la población infantil y juvenil, así como un diferente abanico de tecnologías, lo que hace que en ocasiones haya una falta de evidencia si se quiere hacer un análisis comparativo geográfico respecto a determinados aspectos de dicho consumo. No obstante, es posible identificar cierto interés común por una serie de variables, que, a menudo, son consideradas en estas investigaciones, y que se tratará de explicar a continuación.

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

En segundo lugar, las diferencias atendiendo a la edad de los jóvenes consumidores de tecnología también parecen ser notables. Las más significativas hacen referencia a la intensidad de uso de las tecnologías, a las habilidades y destrezas a la hora de manejarlas, así como al grado de exposición a los diversos riesgos que pueden conllevar. Se trata de una cuestión también muy estudiada internacionalmente y cuya importancia reconocen los estudios más relevantes en la materia.

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

En resumen, como se ha explicado a lo largo de esta sección, la investigación en torno a las pautas de consumo de medios por parte de los jóvenes está bastante extendida y es, sin duda alguna, una de las primeras cuestiones en estudiarse. Sin embargo, se aprecian también ciertas carencias y, en ocasiones, la información relativa a este campo es un tanto heterogénea: considera distintos grupos de edad, diversas gamas de medios y tecnologías, y también son diferentes las metodologías empleadas. En consecuencia, resulta complicado hablar de cifras generales y será necesario acudir a los estudios correspondientes a la hora de analizar cada caso concreto. También habrá que ser cautos a la hora de comparar los resultados de dichas investigaciones.

En cualquier caso, la información en torno a las pautas de consumo será el punto de partida a la hora de hacer investigación en el campo de los jóvenes y las pantallas. Una vez que obtenida la información se tendrá un mayor fundamento y sentido.

### **3.2.2. Los riesgos que plantean las TICs.**

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

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

Así, se encontrará trabajos centrados en la violencia en televisión o en los videojuegos. Se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX. Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios (pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, etcétera), aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión. (GONZÁLEZ, 2011)

Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que se encuentra posturas enfrentadas entre diversos estudios, sí que parece haber indicios de una correlación positiva. Casi todos los análisis realizados hasta el momento demostraban que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desembocaba en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. La clasificación de efectos de la violencia en los medios: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito. (IBARRA, 2009)

El efecto agresor implica que la exposición a la violencia hace tener conductas más agresivas. El efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a violencia en los medios, se agudice la sensación de vulnerabilidad e indefensión. El efecto testigo produce cierto acostumbamiento o insensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia. (IBARRA, 2009)

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 se encuentra en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etc.). Como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre las investigaciones, muy especialmente entre aquellas que son llevadas a cabo con un ánimo protector.

A pesar de que algunos autores han subrayado la necesidad de una mayor investigación para probar los efectos de los contenidos sexuales sobre los jóvenes consumidores de medios, algunas consecuencias sí que parecen evidentes. La



presentación común de relaciones sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados. En referencia concreta a la televisión, el combate de estos problemas implica en buena medida a programadores y anunciantes, que deben ejercer una mayor responsabilidad a la hora de utilizar el sexo, procurando transmitir mensajes más precisos y saludables y colaborando en la materia. Dicha responsabilidad debe extenderse al resto de tecnologías, como los videojuegos o Internet, mediante la clasificación de contenidos, aunque en el caso de la Red los límites quedan más difusos y, a menudo, es complicado delimitar responsabilidades. En suma, los contenidos sexuales y violentos son algunos de los que suscitan una mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener en los niños y adolescentes consumidores de pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos no terminan aquí: drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, etc.) son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor. (WIKIPEDIA, 2011)

Además de los riesgos derivados del contenido, también son frecuentes los de contacto y conducta. Estos dos últimos tipos de riesgos se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan habitualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet, aunque, en menor medida, también el teléfono móvil y los videojuegos.

Por último, para terminar el apartado dedicado a los riesgos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud. Se hace referencia a este género de riesgos de forma concreta porque no están incluidos de manera clara en la tipología. Para ilustrar la situación, se pondrá el 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 o incluso llegar a publicar ella misma este tipo de información. Se ve por tanto, que en este caso el riesgo para la salud se puede derivar de la triple tipología anteriormente mencionada. Sin embargo, hay otras situaciones en las que el origen

de posibles efectos negativos para la salud se escapa de esta triple clasificación y está en la tecnología en sí: tal es el caso, por ejemplo, de la adicción.

En este sentido, diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los videojuegos. A esto se le atribuye mencionar la nintendonitis (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador); también hace alusión a los ataques epilépticos. Explican los principales riesgos para la salud asociados al videojuego y recogidos en la investigación: ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etcétera). (WIKIPEDIA, 2011)

En la misma línea va quienes, además, ven la necesidad de distinguir al jugador de alto riesgo, que tiene gran parte de responsabilidad en cuanto a los posibles riesgos que corre su salud, pues a veces la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo vendrá determinado por distintos factores, como pueden ser las características personales del jugador, la cantidad de tiempo que emplea una tecnología y la mediación que ejercen sus padres, entre otras cuestiones.

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

### **3.2.3. Las oportunidades que plantean las TICs**

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

En Ecuador se encuentra diversos casos, está enfocado en el uso de los medios y las tecnologías como herramienta en el aula y, por otro lado, pone un énfasis

especial en la educación en el uso apropiado de los medios, cuestión que se tratará más adelante. Cabe destacar la revista Comunicar, de ámbito internacional, que cuenta con la colaboración de especialistas en la materia.

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

Además del potencial educativo de las tecnologías en el aula, algunas investigaciones también destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento. (WIKIPEDIA, 2011)

A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevar a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él. Una de las razones de ello es una fundamental falta de claridad en torno a los fines, que mina las muchas y bien intencionadas iniciativas existentes en este campo.

Además del potencial educativo, la investigación también presta especial atención al posible efecto socializador de las tecnologías. Para los detractores, los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño: a que pase horas encerradas en su habitación, frente a las pantallas, alejadas de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Hay que pensar, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas. Los jóvenes a la hora de utilizar Internet: realizan actividades online más populares están relacionadas con la comunicación, como es el caso de los servicios de mensajería instantánea (tipo Messenger), el correo electrónico y las redes sociales. Este último fenómeno ha experimentado una explosión en los últimos años y consideramos que merece la pena detenerse en este asunto brevemente.

De acuerdo con un estudio, tanto los blogs como las redes sociales (en el informe denominados comunidades de miembros) han reemplazado al correo electrónico como la cuarta aplicación preferida de Internet entre la población general. En concreto, el tiempo dedicado a estas comunidades de miembros incrementó el 63% entre diciembre de 2007 y diciembre de 2008, mientras que en el caso de redes sociales específicas como es el caso de Facebook, se dio un notabilísimo incremento del 66%. (facebook, 2011)

En este sentido, resulta interesante, quien emplea el término públicos en red (networked publics) para referirse a este fenómeno. Se lo define como los espacios y audiencias que quedan unidos mediante redes tecnológicas (esto es: Internet, redes móviles, etcétera). El rasgo más destacable de estos públicos en red es que pueden proporcionar un contexto para que los jóvenes desarrollen normas sociales mediante la negociación con sus compañeros. Por tanto, queda claro ese potencial de la tecnología para desarrollar la faceta social de las personas.

Además de las posibilidades para la educación, la socialización y la participación, las tecnologías también presentan posibles beneficios para otros campos como el de la salud. El uso del videojuego y la realidad virtual para educar en hábitos saludables;

de hecho, se encuentran instituciones, cuyo ámbito de trabajo e investigación es precisamente la aplicación de la tecnología al ámbito de la salud. Desde la misma industria, además, se están realizando esfuerzos por promocionar esta aplicación, con la reciente aparición de videoconsolas en las que es posible practicar distintos deportes (la Wii Fit, de Nintendo).

En cualquier caso, el máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimiento. Por eso, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos.

### **3.3. ESTUDIOS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TICs**

Como se señalaba anteriormente, la investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI se encontraba una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros. (GONZÁLEZ, 2011)

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel se encuentra con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. La inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección:

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

Como se explicará a lo largo de este apartado, existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. (GONZÁLEZ, 2011)

Lo expuesto anteriormente lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado media literacy y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la alfabetización en los medios.

### **3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.**

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

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los

organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. Hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, se encuentra ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que la sociedad está inmersa y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación.

La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente.

La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz.

Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación. Dicho estudio se centraba en la existencia de medidas correguladoras. El objetivo era medir su eficacia, así como las trabas que existían para implementar estos sistemas. El estudio incluía un amplio abanico de medios (prensa, programación televisiva, servicios on-line, móviles, cine y juegos interactivos) y llegó a dos conclusiones fundamentales.

La primera indica que los sistemas de corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos: la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad.

La segunda conclusión es que parece quedar demostrada la compatibilidad de los sistemas de corregulación con la legislación ecuatoriana. Es más, algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas como la posibilidad de que la industria ejerza una mayor responsabilidad, más rapidez en los procesos de toma de decisiones y una mayor sostenibilidad.

El asunto de la corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor. Puede ser ilustrativo el esquema sobre los tipos de gobierno de los medios. El concepto de medio empleado en este modelo puede entenderse en un sentido amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación (aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones). (GONZÁLEZ, 2011)

El organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web, a través de una línea de denuncia y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales ecuatorianas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de Internet, telefonía móvil y videojuegos. Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías. . (GONZÁLEZ, 2011)

Los organismos tienen que velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor ante la radio y televisión, así como la elaboración de informes y recomendaciones. Asimismo, la importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres: conocer, proteger y educar. El trabajo de este organismo en el ámbito de la protección pone de relieve la importancia de esos tres pilares: la regulación, la mediación familiar y la educación para la comunicación o media literacy.

### **3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.**

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. 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. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés.



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

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental comúnmente citada en la investigación. Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Identifica tres categorías (que él denomina conglomerados) en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en Ecuador:

- 1) los padres controladores-restrictivos;
- 2) los padres permisivos, y
- 3) los padres orientadores.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión. Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado.

Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Para quienes este tipo de ocio compartido sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar. Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos. Los trabajos señalados en este epígrafe son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que

muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. La familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital.

### **3.3.3. Alfabetización en las TICs (iniciativa sobre media literacy)**

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

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

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las:

¿Es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés, quien asegura: la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual. Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital. Por esta razón, el autor asegura preferir el término educación

para la comunicación en lugar de educación para los medios, que en este contexto podría resultar más restrictivo.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en Ecuador la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto. Sin embargo, educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera.

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

En el panorama investigador la media literacy es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios. Consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas:

- 1) la educación mediática en la escuela;
- 2) la implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y
- 3) el proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera). Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como

el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales.

En Ecuador también podemos encontrar varios grupos de investigación centrados de un modo especial en la educación para la comunicación o en los medios. Algunos de ellos ponen el énfasis en el uso de medios y tecnologías como herramienta educativa, aunque otros, como el grupo Aire Comunicación, tienen como eje central de su trabajo la media literacy.

Por otro lado, algunos organismos cuya principal línea de trabajo es la regulación también trabajan en el ámbito de la educación para la comunicación. El último organismo, subraya que entre sus funciones se encuentra la alfabetización en los medios dentro su plan de actuaciones con fines de protección.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación fue de tipo, Descriptiva de Campo; Descriptiva, porque estamos dando a conocer de manera técnica los resultados y de Campo por que fuimos al lugar de los hechos. Además en esta investigación se utilizó el Método Deductivo, porque sirvió para extraer conclusiones a partir de la información que dieron los estudiantes.

El Método Analítico, este método se lo utilizó en la descripción de los resultados para obtener una idea clara acerca de la realidad que tienen los niños y jóvenes con respecto al uso de la nueva tecnología. También acerca de los jóvenes y su entorno familiar.

Método Estadístico. Se lo utilizó en la aplicación de instrumentos de investigación, para recolectar, organizar e interpretar los datos numéricos, por medio de la búsqueda de los mismos.

### **4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Para la presente investigación tuvimos la colaboración de los diez niños(as) de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal “Eloy Alfaro”, ubicada en la Parroquia La Libertad, Cantón Espejo, Provincia del Carchi, los 8 niños(as) de noveno año de educación básica del Plantel Central “Pedro Moncayo”, ubicado en el Barrio San Francisco de la Parroquia La Libertad, Cantón Espejo, Provincia del Carchi, los 14 jóvenes estudiantes de segundo curso de bachillerato del Colegio Nacional “Libertad”.

Los directores de las escuelas “Eloy Alfaro y Plantel “Pedro Moncayo”, Rector del Colegio Nacional “Libertad”, los profesores de años y cursos de los niños adolescentes y jóvenes encuestados.

### **4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **4.3.1. Técnicas.**

La Investigación Documental, que permitió la recolección de la información bibliográfica para establecer el marco teórico; la recolección de datos de la realidad que viven

los niños(as), adolescentes y jóvenes del medio rural y obtener información consolidada que permitió el análisis de los resultados.

#### **4.3.2. Instrumentos.**

Para la realización de la presente investigación se utilizó los siguientes instrumentos:

- Entrevista a los directivos de las instituciones educativas.
- Un cuestionario adaptado a la edad de los participantes con dos formatos diferenciados: un primer cuestionario formado de 31 preguntas para escolares entre primero y cuarto de primaria con edades comprendidas desde 6 a 9 años, el segundo cuestionario formado de 126 preguntas para adolescentes y jóvenes de la edad de 10 a 18 años. La encuesta es anónima y su contenido es revisado previamente por el estudiante investigador.

#### **4.4. RECURSOS**

Los recursos que nos ayudaron a realizar de manera significativa el trabajo de investigación fueron:

##### **4.4.1. Humanos.**

Los recursos humanos que contribuyeron para el efecto del presente trabajo fueron: director de tesis, autoridades de las diferentes instituciones, profesores responsables de grado y cursos, niños, adolescentes y jóvenes encuestados.

##### **4.4.2. Institucionales.**

Los recursos institucionales que abrieron las puertas para la investigación fueron: Universidad Particular de Loja, Escuela Fiscal “Eloy Alfaro”, Plantel Central “Pedro Moncayo” y Colegio Nacional “Libertad”.



UTPL Loja- Ecuador.



Escuela Fiscal Eloy Alfaro



Plantel "Pedro Moncayo"



Colegio Nacional "Libertad"

#### **4.4.3. Materiales.**

Los materiales empleados en la ejecución de este trabajo fueron encuestas, fichas de observación, fuentes bibliográficas, computador, cámara de fotos, flash memory, bolígrafos, copias y papel.

#### **4.4.4. Económicos.**

Costo de impresión del trabajo escrito, costo de fotocopia de las encuestas, compra de CDs, gastos varios que fueron solventados por la investigadora.

### **4.5. PROCEDIMIENTO**

En el proceso de investigación primeramente se realizó el listado de las instituciones educativas en las cuales se podía realizar la investigación, eligiendo a las escuelas "Eloy Alfaro", "Pedro Moncayo", Colegio Nacional "Libertad". Para solicitar la ayuda de las instituciones educativas fue necesario acercarse donde las máximas autoridades de dichos establecimientos con una carta enviada por la Dirección General de Modalidad Abierta y a la vez explicar los objetivos, propósitos y alcance del tema "Generaciones Interactivas en Ecuador", estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, encuestas realizadas en segundo año de educación básica, noveno año de educación básica del Plantel "Pedro Moncayo", segundo curso de bachillerato del Colegio Nacional "Libertad" de la parroquia La Libertad, del Cantón Espejo, Provincia del Carchi, durante el año lectivo 2010-2011, como también el trabajo que voy a realizar comprometiéndome a entregar un reporte final con los resultados obtenidos de la investigación.



Luego de esto se realizó una entrevista con los señores profesores de los respectivos grados y cursos para determinar el día y la hora en que se aplicará la encuesta a los estudiantes, en segundo momento asistir a la primera institución, en este caso la escuela “Eloy Alfaro” , luego de presentarme con los niños y explicarles que el motivo de mi presencia era para realizarles unas preguntas relacionadas con el tema de investigación, el mismo procedimiento se realizó con el resto de las instituciones antes mencionadas, para la realización de las encuestas fue necesario obtener el material del entorno virtual de aprendizaje y reproducir los necesarios.

Una vez concluido el proceso de toma de encuesta se realizó la tabulación ingresando en las tablas de formato de Excel siguiendo detenidamente los pasos publicados en el EVA. Concluyendo con el informe de fin de carrera se realizó el análisis e interpretación de resultados con sus respectivas conclusiones y recomendaciones, terminando este informe con anexos y bibliografía.

## 5. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

#### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

TABLA 1: Información general del niño

Número Estudiantes	P1. Curso		P2. Edad			P3. Sexo			P4. Con quien vives			P5. Actividades después de cenar		
	Opción	f	Opción	F	%	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
	10	1ro primaria	10	6 años o menos	6	60	Masculino	8	80	Padre	9	39	Leer, estudiar	4
7 años				4	40	Femenino	2	20	Madre	9	39	Ver TV	3	30
								Hermanos y Otros	5	22	Otros	3	30	

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

Se puede determinar que de un total de 10 encuestados, todos están en Primero de Primaria (2º EGB); 6 están entre los 6 años o menos, y 4 tienen 7 años, son edades correspondientes al Año Básico; en conclusión podemos decir que existe una homogeneidad en edad para el 1ro de Primaria, aunque es marcada la predominancia de los hombres en relación a las mujeres; podemos observar que la mayoría corresponde a niños que viven con sus dos padres; mientras que un menor porcentaje, viven solo con uno de sus progenitores.

Además la mayoría de niños tienen más de un hermano/a; en conclusión se diría que viven en familias no mayores de 4 integrantes, las mismas que se consideran que están bien estructuradas y que son padres jóvenes. Los resultados nos indican que los niños prefieren leer y estudiar en un 40%. Luego en un menor porcentaje prefiere ver la tele y hablar con su familia, en vista de que ellos desconocen lo que es navegar esto se debe a que viven en una zona rural a la que no se tiene acceso a la tecnología. Resumiendo se puede decir que son niños responsables en sus estudios y en sus hogares existe una verdadera unión familiar.

**TABLA 2: ¿Tecnología en tu casa?**

P6. ¿Tienes ordenador en casa?			P7. ¿Dónde está el ordenador?			P8. Hay Internet en tu casa?		
Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
No	7	70	No contesta	7	70	No contesta	7	70
Si	3	30	Sala y habitación de un hermano	3	20	No	3	30

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

De la población encuestada la mayoría de los niños no tienen ordenador en su casa esto es el 70% debido a que los padres no tienen los recursos económicos para adquirir dicho equipo, por tal razón es lógico entender que tampoco tienen acceso a internet, ni tampoco un lugar destinado para el ordenador; a diferencia del restante 30% que poseen ordenador, lo cual hoy en la actualidad representa un gran beneficio para todas las personas, se observa que el 30% lo tiene en la sala de estar o en la habitación del hermano.

**Comentario:** Las siguientes preguntas:

P11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?

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

No se puede desarrollar la tabla y el análisis correspondiente a estas preguntas en vista de que los niños encuestados no tienen acceso a internet, puede deberse al alto costo del servicio; escasa cobertura telefónica fija y no existen redes inalámbricas.

**TABLA 3: Telefonía móvil**

P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?			P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	f	%	Opción	f	%
No	1	10	Pedí que me lo compraran	7	70
Si, el mío	8	80	No contesta	1	10
Sí, el de otras personas	1	10	Me lo dieron mis padres	2	20

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

La mayoría de los niños tienen su propio teléfono móvil, el mismo que lo consiguió solicitando a sus padres que se lo compraran, en una minoría utiliza el teléfono celular de otras personas. Puede determinarse que la telefonía móvil representa un medio de comunicación familiar que sirve de enlace entre los integrantes de la misma y se ha convertido de uso personal sin importar la edad que fuere, el uso que se le puede dar, puede ser como medio de recreación por los juegos que vienen incluidos en el móvil.

### 5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente

**TABLA 4: Información general del adolescente**

Número Estudiantes	P1. Curso		P2. Edad			P3. Sexo			P4. Con quien vives		
	Opción	F	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
8	2do. De ESO (9no EGB)	8	13 años	5	62,5	Masculino	6	75	Padre	7	30,4
			14 años	3	37,5	Femenino	2	25	Madre	8	34,8
										Hermanos y Otros	8

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes 10-14 años de edad

Los 8 estudiantes encuestados con el cuestionario 2 corresponden al 2do de ESO (9ºEGB). El 62,5% es decir la mayoría están en la edad de 13 años y el 37.5% están en los 14 años; edades apropiadas para el nivel en que se encuentran. La mayoría es decir el 75% son adolescentes de sexo masculino, y el restante son de sexo femenino. Podemos observar que la mayoría de ellos viven con sus dos padres, y; en conclusión se diría que los adolescentes viven en familia no mayores de 4 integrantes debidamente estructuradas.

**TABLA 5: Profesiones de los padres del adolescente**

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?			P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	f	%	Opción	f	%
Desempeña un oficio	6	75	Trabaja en el hogar	8	100
Realiza un trabajo técnico	2	25			

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10-14 años de edad

Se observa que la mayoría es decir el 75% de los padres de los adolescentes son agricultores, ya que viven en un sector rural; y un menor porcentaje realiza trabajos técnicos; el 100% de las madres se dedican a los quehaceres domésticos. Es decir son padres y madres que no tuvieron la oportunidad de realizar estudios superiores y que optaron por trabajar en la agricultura realizando este oficio en jornadas diarias.

**TABLA 6: Telefonía móvil**

P54. ¿Tienes móvil propio?			P55. Edad en la que lo tuviste			56. Forma en que lo conseguiste			P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes hoy?		
Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
Sí	6	75	12 años	5	62,5	Padres	4	50	nuevo	4	50
No, otras personas.	2	25	11 y 13	3	37,5	Regalo y heredado	4	50	De segunda mano	4	50

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10-14 años de edad

Se observa que la mayoría es decir el 75% de los adolescentes posee teléfono móvil propio, es decir que en los últimos tiempos ha proliferado el uso de la telefonía celular, siendo los adolescentes los que mejor aprenden el uso de este medio, por que descubren fácilmente su funcionalidad; la mayoría de adolescentes tuvo su primer teléfono móvil a los 12 años de edad, es decir cuando ingresan al colegio, los adolescentes consiguen su primer teléfono móvil en iguales porcentajes tanto porque sus padres se los dieron sin solicitarles o se lo pidieron, le regalaron y/o lo heredaron de otras personas; se observa también que el 50% ha adquirido su móvil nuevo y el otro 50% adquirido su móvil de segunda mano, esto se debe a la capacidad económica del medio en que viven.

**TABLA 7: Pago de tu teléfono móvil**

P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?			P59. ¿Qué tipo de pago tienes para el teléfono?			P60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	F	%
Mis padres	7	87,5	Es de tarjeta	2	25	No lo sé	6	75
Otros	1	12,5	No lo sé	6	75	5 a 10	2	25

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10-14 años de edad

En la mayoría de los adolescentes el 87,5% del gasto del teléfono móvil es financiado por sus padres motivo por el cual desconoce cómo es la forma de pago del consumo de su móvil, así mismo desconoce cuánto gasta, lo que implica que a esta edad existe dependencia económica de los hijos hacia los padres.

**TABLA 8: Juegos**

Razón→ Pregunta	Mayoría			Minoría		
	f	%	Opción	f	%	Opción
P91. Juegos ¿Como los consigues?	6	75	No contesta	2	25	Compra en una tienda
P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?	7	63,6	Mi habitación	4	36,4	Padres o sala
P115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?	8	80	Equipo y DVD	2	20	Implementos de ordenador
P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?	6	85,7	Pido y me dan	1	14,3	Otros
P117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? Dinero suficiente	6	75	Menos dinero	2	25	Suficiente dinero

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes 10-14 años de edad

Podemos observar que los adolescentes en su mayoría no contestan a la pregunta de ¿Cómo consiguen los juegos? por que no poseen ordenador en casa y un mínimo porcentaje adquieren juegos en CDs para entretenerse; la mayoría de adolescentes tiene el televisor en su dormitorio, se evidencia también que la televisión está presente en todos los hogares representado un menor porcentaje el televisor en la habitación de sus padres; de igual forma existe una mayoría de adolescentes que en sus hogares poseen equipo de sonido y DVD; y un bajo porcentaje de hogares cuentan con ordenador de escritorio y sus implementos. Concluyendo se diría que a pesar de sus escasos recursos económicos le dan mayor prioridad al equipo de sonido debe ser para satisfacer las necesidades y entretenimiento familiar; podemos deducir de igual forma que al 85,7% de adolescentes solicitan dinero a sus padres y ellos se lo dan, en menor proporción consiguen su dinero realizando algún trabajo en casa u otras actividades; podemos observar que en los adolescentes existe una dependencia económica de los hijos hacia los padres, y que son hijos responsables que ayudan con la economía del hogar en casa y fuera de ella para satisfacer sus pequeñas

necesidades; se observa también que el 75% de los adolescentes está de acuerdo con la frase “Tengo menos dinero del que necesito”, es lógico pensar que no tienen recursos económicos suficientes para satisfacer ciertas necesidades adicionales del hogar.

### 5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven

**TABLA 9: Información general del joven**

Número Estudiantes	P1. Curso		P2. Edad			P3. Sexo			P4. Con quien vives		
	Opción	f	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
	14	1ro. De bachillerato	14	15 años	1	7,1	Masculino	5	35,7	Padre	13
16 años				9	64,2	Femenino	9	64,3	Madre	14	43,8
17 años				4	28,5				Hermanos y Otros	5	15,6

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario aplicado a jóvenes de 15-18 años de edad

Los 14 jóvenes encuestados corresponden al primero de bachillerato; el 64,2% es decir la mayoría están en la edad de 16 años; el 64,3% son jóvenes de sexo femenino y el 35,7% son de sexo masculino; se observa que la mayoría son jóvenes que viven con sus dos padres, además se puede concluir que son familias que se conforman de hasta 5 miembros; siendo el promedio de mayor número de integrantes en esta generación comparándola con los grupos anteriores.

**TABLA 10: Profesiones de los padres del joven**

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?			P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	f	%	Opción	f	%
Desempeña un oficio	14	100	Trabaja en el hogar	13	92,9
			Desempeña un oficio	1	7,1

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario aplicado a jóvenes 15-18 años de edad

En un 100% los padres de los jóvenes están fuera del hogar realizando un actividad laboral exclusivamente agrícola, además no poseen estudios superiores, podemos

deducir que la economía de estos hogares es de nivel medio-bajo esto hace que la mayoría de las madres se dediquen exclusivamente a los quehacer domésticos en el hogar, por no tener una preparación académica y por ello los padres no tienen un control apropiado para el desarrollo del inter-aprendizaje del joven, dejando que el uso y manejo de las TICs quede bajo la responsabilidad de los docentes.

**TABLA 11: Telefonía móvil**

P54. ¿Tienes móvil propio?			P55. Edad en la que lo tuviste			56. Forma en que lo conseguiste			P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?		
Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
Sí	13	92,9	14 y 15 años	9	64,3	Padres	8	57,2	Comprado nuevo	4	28,6
No, otras personas.	1	7,1	Otra edad	5	35,7	Regalo y heredado	3	21,4	De segunda mano	10	71,4
						Yo mismo	3	21,4			

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario aplicado a jóvenes de 15-18 años de edad

Se observa que la mayoría es decir el 92,9% de los jóvenes poseen teléfono móvil propio, o sea que en los últimos tiempos ha proliferado el uso de la telefonía celular, siendo los jóvenes los que mejor se adaptan a este medio, por que descubren fácilmente su funcionalidad y les permite mantener una comunicación constante con sus padres, familiares y amigos, mientras que el 7,1% usan el de otras personas.

La mayoría de jóvenes tuvo su primer teléfono móvil entre los 14 y 15 años de edad, esto representa el 64,3%, en un menor porcentaje obtuvo su móvil en una edad menor a los 14 años; consiguen su primer teléfono en su mayoría por que se lo pidieron a sus padres o se los compraron sus padres sin pedirlo, entendiendo con esto que a pesar de las limitaciones que pueden existir en el hogar los padres cumplen con las exigencias y/o gustos de sus hijos, y por último un mínimo porcentaje lo adquirieron ellos mismos y/o lo heredaron de otras personas.

Se observa también que el 71,4% ha adquirido su móvil de segunda mano y el 28,6% adquirido su móvil nuevo; se puede concluir que los jóvenes adquieren su móvil sin importarles si es nuevo o de segunda mano ya que es un equipo que en la actualidad



es tan necesario para la comunicación inmediata que se realiza con amigos y familiares.

**TABLA 12: Pago de tu teléfono móvil**

P58. ¿Quién paga el gasto del móvil?			P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?			P60. ¿Sabes cuánto gastas al mes en el teléfono móvil?		
Opción	f	%	Opción	F	%	Opción	f	%
Yo	8	57,1	Es de tarjeta	12	85,7	No lo sé	2	14,3
Mis padres	6	42,9	No lo sé	2	14,3	5 a 10	22	85,7
Otros	1	12,5						

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario aplicado a jóvenes de 15-18 años de edad

La mayoría de jóvenes pagan su propio consumo del teléfono móvil, para ello realizan la compra de las tarjetas prepago y no exageran en el gasto es decir consumen entre 5 a 10 dólares mensuales, mismos que lo obtienen realizando alguna actividad fuera de casa exclusivamente los fines de semana. En un menor porcentaje el gasto de consumo mensual del teléfono móvil lo costean sus padres.

**TABLA 13: Juegos**

Pregunta	Razón→		Mayoría		Minoría	
	f	%	Opción	f	%	Opción
P91. Juegos ¿Como los consigues?	13	92,9	No contesta	1	7,1	Compra en una tienda
P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?	11	61,1	Habitación padres	7	38,9	Habitación hermanos y/o mi habitación
P115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?	12	85,7	Equipo y DVD	2	14,3	Implementos de ordenador
P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?	9	56,3	Trabajo dentro /fuera de casa	7	43,7	Piden y les dan
P117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? Dinero suficiente	9	75	Suficiente dinero	3	25	Menos dinero

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario aplicado a jóvenes de 15-18 años de edad

Se puede observar que los jóvenes en su mayoría no contestan por que no tienen ordenador y un menor porcentaje de jóvenes que tienen este equipo manifiestan que los juegos los compran en CDs en una tienda de juegos.

Además los jóvenes tienen el televisor en su mayoría en el dormitorio de sus padres, y un menor porcentaje tienen en su habitación y/o en la habitación de sus hermanos, esto quiere decir que tienen más de 2 o 3 televisores en casa, concluyendo que el uso frecuente de la televisión predomina en las familias.

Se observa también que la mayoría de los jóvenes poseen equipo de música y DVD, y en un bajo porcentaje poseen el resto de cosas.

En este grupo podemos concluir que en estos hogares para su entretenimiento escuchan música y ven películas en sus DVD; además podemos deducir que la mayoría de jóvenes consiguen su dinero trabajando dentro y/o fuera de casa; y algunos jóvenes consiguen el dinero que necesitan de sus padres, con esto podemos decir que los hijos ya no tienen mucha dependencia económica de sus padres

Los jóvenes están de acuerdo con la frase que dice "Tengo el dinero suficiente para mis necesidades", necesidades como son; hacer recargas a su móvil, visitar los centros de computo, etc.

## **5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS**

### **5.2.1. Uso de las redes sociales relacionadas con internet (Facebook), twiter, hi 5, skype, e-mail, etc) y pautas de consumo**

**Comentario:** Las siguientes preguntas:

P9. ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?

P10. ¿Para qué sueles usar internet?

No se puede desarrollar la tabla y el análisis correspondiente a estas preguntas en vista de que los niños encuestados no tienen acceso a internet, puede deberse al alto costo del servicio; escasa cobertura telefónica fija o no existen redes inalámbricas.

**TABLA 14: Aparatos con los que juegas**

Número Estudiantes	P19. Aparatos de juego			P22. Sitio del televisor			P25. Cómo consigues tu dinero			P26. Frase sobre el dinero		
	Opción	f	%	Opción	F	%	Opción	f	%	Opción	F	%
10	Play Station 2	3	30	Habitación mis padres	6	40	Pido y me dan	10	66,7	Dinero suficiente	9	90
	No contesta	7	70	Mía	4	26,7	Cumpleaños o fiestas	5	33,3	Más dinero del necesario	1	10
				Hermano u otros	5	33,3						

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

Se puede observar que la mayoría de los niños no conocen ni tampoco tienen aparatos de juego, en un menor porcentaje conoce, juega y tiene el aparato de juego PlayStation2; en la mayoría de los hogares cuentan con 2 o más televisores, las mismas que en su mayoría están ubicadas en la habitación de sus padres y un mínimo porcentaje lo tienen en la habitación de ellos y/o de sus hermanos; en lo que respecta a como obtienen su dinero podemos decir que en la mayoría sus padres les proporcionan dinero para satisfacer sus pequeñas necesidades en vista de que son niños de 6 a 7 años que sus gastos todavía dependen de sus padres; podemos decir que la mayoría de los niños está de acuerdo con la siguiente frase “Tengo el dinero suficiente para mis necesidades”, es decir tiene para la colación escolar.

**TABLA 15: Preferencias**

¿Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?			
Opción	f	%	Prefiere
P.27. internet o tv	10	100	Tv
P.28. internet o móvil	9	90	Móvil
P.29 videojuego o tv	7	70	Tv
P.30 móvil o tv	7	70	Móvil
P.31 móvil o videojuego	8	80	Video

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

Podemos indicar que a los pequeños, si les dieran a escoger entre internet o tv prefieren en su mayoría la televisión de igual manera entre videojuego o tv prefieren la televisión; y entre las alternativas internet y móvil; o; móvil o tv prefieren el móvil; concluyendo con esto, en vista de que no existe el servicio de internet en este sector alejado de la ciudad, los niños no le dan preferencia por que desconocen el funcionamiento y utilidades que presta este servicio; y, entre la pareja de móvil o videojuegos prefieren el videojuego porque a pesar de que no los conocen en su totalidad les llama la atención al escuchar la palabra videojuegos y en una minoría están más familiarizados con ellos.

### 5.2.2. Uso de pantallas (televisor, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.

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

**TABLA 16: Horas de estudio y uso de tecnología**

Grupo →	Adolescentes			Jóvenes		
	Pregunta	f	%	Opción que prevalece	f	%
P7. Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?	5	62,5	navegar, jugar, ver tele con mi familia	6	42,9	Hablar con mi familia
P8. Qué lees?	8	100	Lecturas del colegio	9	64,3	Otras y/o revistas
P9. Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?	8	100	entre una y dos horas	6	42,9	Entre dos o tres horas
P10. ¿Y los fines de semana?	6	75	entre una y dos horas	6	42,9	entre una y dos horas
14. ¿Te ayudas de internet para realizar los deberes o estudiar?	5	62,5	No	12	85,7	Si
Herramientas: 15.1 Internet: Buscadores y páginas Web	5	62,5	no contestan	10	71,4	Si
15.4 Ofimática para realizar textos y presentaciones	5	62,5	no contestan	7	50	Si

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad.

Se observa que los estudiantes de los dos grupos en su mayoría tienen como actividades preferidas después de cenar: jugar, navegar, ver la tele y hablar con la

familia. En cuanto a la lectura prácticamente leen por obligación, más no lo hacen porque les guste leer, y si leen les gusta más los comics y las revistas. También vemos que para realizar sus tareas solo dedican una o dos horas no más, tanto entre semana como los fines de semana; la mayoría del tiempo lo dedican a jugar y ver tele. Los adolescentes en su mayoría no utilizan ni el internet ni el ordenador, en cambio los jóvenes en su mayoría si utilizan el internet y lo que se refiere a ofimática.

**TABLA 17: Utilidades del móvil**

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)		Jóvenes ( 14 estudiantes)	
	Si	%Si	Si	%Si
<b>P61. El móvil te sirve principalmente para...</b>				
61.1 Hablar	7	13,7	14	18,2
61.6 Como reloj	7	13,7	11	14,3
61.2 Enviar mensajes	7	13,7	12	15,6
61.5 Jugar	7	13,7	10	13,0
61.7 Ver fotos y/o videos	6	11,8	9	11,7
61.11 Como calculadora	6	11,8	6	7,8
61.12 Escuchar música	4	7,8	7	9,1
61.9 Grabar videos	5	9	5	6,5
Otros	2	3,9	3	3,9
<b>P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?</b>				
62.1 Con mi padre	6	33,3	9	19,6
62.2 Con mi madre	7	38,9	6	13,0
62.5 Con mis amigos/as	2	11,1	10	21,7
62.4 Con mis familiares	2	11,1	6	13,0
62.3 Con mis hermanos/as	1	5,6	7	15,2
62.6 Con mi novio/a	0	0,0	8	17,4

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad

Se puede concluir que en la mayoría de adolescentes y jóvenes utilizan su celular para hablar, enviar mensajes, como reloj, jugar, ver fotos y/o videos y calculadora. Además los adolescentes tienen una mejor comunicación con sus padres; mientras que los jóvenes suelen comunicarse con sus padres, amigos, novia/a, familiares y otros.

**Comentario:** en vista de que los adolescentes no cuentan con aparatos de video juegos en el cuestionario que se les aplicó optaron por contestar que “NO” a la pregunta 70.

Que dice “Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador”, por lo tanto continua el cuestionario con la pregunta 100 en adelante, esto nos indica que el uso de aparatos de juegos no es muy conocido en el sector rural, en vista de que los adolescentes en la mayoría no tienen ni siquiera un ordenador en casa y utilizan otras formas de entretenimiento.

**TABLA 18: Juegos de consolas y de ordenador**

Grupo →	Jóvenes ( 14 estudiantes)		
	Pregunta	F	%
P70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?	9	64,3	Si
P86. ¿Juegas con el ordenador?	8	57,1	Si
P87. Ordenador: ¿Tienes estos Juegos? (lista)	9	64,3	Ninguno
P88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? P89. Fines de semana	9	64,3	No contestan, no saben
P90. ¿Tienes juegos pirateados?	14	100	No contestan, dicen no
P92. ¿Con quién sueles jugar?	6/8	75	Hermanos
P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?	8/8	100	No
P95. ¿Te premian/castigan con los video juegos?	7/8	87,5	No
99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? Videojuegos y personalidad	7/8	87,5	No estoy de acuerdo con ninguna

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado jóvenes de 15-18 año de edad

Los datos nos demuestran claramente que el grupo de los jóvenes habitualmente suelen jugar con video juegos, sin embargo desconocen en su mayoría los juegos que existen en las diferentes consolas como Play Station y los otros juegos que constan en las preguntas posteriores desde la 71 hasta la 85.

En lo que se refiere a la pregunta 86 el 57,10% (8 jóvenes) indican que si utiliza para distraerse los juegos que contiene el ordenador, podemos notar que estos juegos son más accesibles para ellos; la mayoría no conoce los juegos de la pregunta 87; la mayoría indican que no saben cuánto tiempo utilizan para este tipo de juegos de lunes

a viernes ni tampoco fines de semana; la mayoría de los jóvenes no tienen juegos pirateados.

De los 8 jóvenes que juegan con el ordenador a la mayoría les gusta jugar con sus hermanos; además no discuten con sus padres por el uso que hacen de los video juegos por eso continuamos con la pregunta 95; no reciben ningún tipo de castigo ni de premio con los video juegos; en lo que respecta a las posteriores preguntas no existe ningún tipo de problemas o inconvenientes de los hijos hacia los padres o viceversa por usar los video juegos, manifiestan también que no les ha quitado tiempo a nada y no afectan su personalidad por lo que dicen que no están de acuerdo con las frases de la pregunta 99.

**TABLA 19: Si tuvieras que escoger, ¿qué te gustaría tener?**

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)			Jóvenes (14 estudiantes)			
	Pregunta	f	%	Opción que prevalece	f	%	Opción que prevalece
	P100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?	5	62,5	3 o más de 3	11	78,6	Tienen 2 TV
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?							
	P118. Internet y TV	6	75,0	Internet	9	64,3	Internet
	P119. Internet y Móvil	4	50,0	Móvil	6	42,9	Internet
	P120. Internet y Video Juegos	6	75	video juegos	7	50,0	Internet
	P121. Video juegos y TV	4	50	Tv	7	50	Tv
	P122. Móvil y TV	5	62,5	Tv	6	42,9	Móvil
	P123. Móvil y MP3/MP4/ipod	5	62,5	Móvil	7	50,0	Móvil
	P124. Móvil y Video Juegos	6	75,0	Móvil	7	50,0	Móvil
	P125. Wii y Play Station	8	100,0	no lo se	8	57,1	no lo se
	P126. PSP y Nintendo DS	8	100,0	no lo se	9	64,3	no lo se

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad

En los dos grupos la mayoría coinciden que tienen entre 2, 3 o más televisores en casa que si funcionan; de cada pareja de cosas se resume que los adolescentes prefieren la televisión y el teléfono móvil, se puede concluir que no tienen mucho interés por el uso del internet en vista de que no cuentan con este servicio en la zona rural que viven, tampoco lo utilizan para realizar sus deberes o tareas que les dejan sus profesores, una causa de esto es que en la institución educativa tampoco tienen acceso a este servicio.

A diferencia de los jóvenes que prefieren el internet y el teléfono móvil, ellos tienen la gran ventaja de que en la institución educativa en la que se encuentran estudiando poseen un laboratorio de computación, cuentan con el acceso a internet y reciben clases para el uso del ordenador y el internet; en la pregunta 125 y 126 adolescentes y jóvenes de acuerdo a los resultados nos indican que no prefieren ninguna de las alternativas propuestas seguramente por desconocimiento de este tipo de aparatos de juego como son Wii, Play Station, PSP y Nintendo DS.

### 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

#### 5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

**TABLA 20: Video juegos, juegos de ordenador y TV**

Pregunta	f (10 niños)	%	Opción que prevalece
P17. ¿Juegas con video juegos o juegos de ordenador?	7	70	Si
P18. ¿Con qué aparatos juegas?	7	70	PlayStation 2
P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?	9	90	Tienen entre 2 y 3 TV
P23. Cuando ves la tele, sueles estar con...	7	70	padre o madre

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

En la mayoría los resultados indican que los niños en un 70% si juegan con video juegos y juegos de ordenador, además conocen los juegos de Play Station 2, también se puede dar cuenta que en este grupo en sus hogares cuentan con 2 o 3 televisores en casa y por lo general los niños cuando miran la TV suelen estar acompañados con sus padres, en conclusión diríamos que si existe un control de parte de los padres de familia en cuanto al tiempo que permanecen en los video juegos y en la televisión.



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

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

### 5.3.4. Relación de “Poder Adquisitivo” de la tecnología en la familia

**TABLA 21: Tecnología y familia**

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)			Jóvenes (14 estudiantes)		
	Pregunta	f	%	Opción que prevalece	f	%
P11. Tienes ayuda a la hora de hacer la tarea?	7	87,5	No	10	71,4	No
P13. Lugar en el que haces habitualmente la tarea	6	75,0	Su habitación	14	100	Su habitación
P18. ¿Tienes ordenador en casa?	5	62,5	No	9	64,3	No

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad

Se resume que los adolescentes y los jóvenes no tienen ningún tipo de ayuda a la hora de realizar sus tareas, por lo que la pregunta 12 que dice “que tipo de ayuda recibe” no es contestada; la habitación es su lugar preferido a la hora de realizar las tareas, dicen también en su mayoría que no tienen computador en casa por ello pasan a contestar la pregunta 22.

**TABLA 22: Uso de internet**

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)			Jóvenes (14 estudiantes)		
	Pregunta	f	%	Op. que prevalece	f	%
P22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?	5	62,5	No	12	85,7	Si
P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				9	64,3	No les quita tiempo
P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?, frases sobre el internet chat, videos				11	78,6	No afecta su personalidad
P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				10	71,4	No
P47. ¿Premian o castigan?				10	71,4	No
P48. ¿Qué hacen tus padres mientras te conectas a internet?				11	78,6	No
P49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?				12	85,7	No prohíben nada

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad

Los resultados de la tabla nos demuestran que los adolescentes un 62,5% no suelen utilizar el internet, razón por la cual pasan a contestar la pregunta 51 y por lo tanto las preguntas 28, 44 hasta 49 que se refieren al uso del internet no constan en la tabla que corresponde a los adolescentes.

A diferencia de los jóvenes que dicen que si utilizan el internet; el mismo que no les quita tiempo para sus actividades normales, no están de acuerdo con las frases que se refieren a las implicaciones que conlleva el uso de internet, es decir ellos piensan que no afecta su personalidad; en un 71,4% manifiestan que no tienen ningún tipo de discusión con sus padres a la hora del uso del internet, por eso pasan a contestar la pregunta 47; en la mayoría de los jóvenes no reciben ningún tipo de premio o castigo, tampoco les prohíben nada por el uso de internet.

**TABLA 23: Televisión y familia**

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)			Jóvenes ( 14 estudiantes)			
	Pregunta	f	%	Op. Que prevalece	f	%	Op. Que prevalece
	P98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los video juegos?				6	42,9	A nada
	P104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?...	8	100	En su Habitación	7	50,0	En su habitación y con sus padres
	P105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?.....	8	100	Solos o con sus hermanos	10	71,4	con sus hermanos y/o sus padres
	P106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?	8	100	Estudian y comen	7	50,0	Estudian y comen
	P107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?	5	62,5	Si	9	64,3	No
	P108. ¿Por qué motivos?	4	50,0	Por el tiempo de TV			No aplica
	P109. ¿Te castigan o premian con la tele?	8	100	No	11	78,6	No
	P110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?	6	75,0	Ellos mismo	9	64,3	Yo mismo y entre todos
	P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?	7	87,5	Ven todos los programas	7	50,0	No

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 año de edad

En el grupo de adolescentes la pregunta 98 no aplica por que la mayoría contestaron que “no” a la pregunta 70 indicada anteriormente. En la mayoría de los adolescentes y jóvenes dicen ver la tele en su habitación y por lo general en familia. Mientras ven tele les gusta estudiar y comer. Mientras que las familias de los adolescentes discuten por el uso de la tele los jóvenes no tienen este tipo de problemas. Sin embargo no existe ningún tipo de premio o castigo por el uso de la misma en los dos grupos. Cuando miran la televisión son ellos y/o entre todos que deciden que programas ver. En la mayoría de casos los padres no controlan todo los programas que ven sus hijos. Esto ocurre con los adolescentes y jóvenes, es por eso que no contestan la pregunta 113 que pide que especifique que tipo de problemas tienen.

## 5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

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

TABLA 24: Estudio y tiempo para mirar la televisión

Grupo →	Adolescentes (8 estudiantes)			
	Pregunta	F	%	Opción que prevalece
	P16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?	8	100	Todas
	P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?	8	100	No, Ninguno
	P102. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	5	62,5	más de 2 horas
	P103. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	7	87,5	más de 2 horas

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad

**Comentario:** podemos aclarar que en el cuestionario aplicado a los adolescentes observamos que en la pregunta 22 mencionada anteriormente que dice “Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo” ellos contestan que “no” motivo por el cual no son contestadas las preguntas posteriores y pasan a la pregunta 51, la falta de acceso a internet impide al investigador darse cuenta de cómo es la utilización en lo que se

refiere a REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR, es por este motivo que las preguntas 23 hasta la 43 y 50 no constan en la tabla.

Como se puede observar en la tabla, los adolescentes aprobaron todas sus asignaturas a pesar de que ellos no cuentan con la ayuda de un ordenador ni tampoco tienen acceso a internet para hacer sus tareas ni en el colegio que estudian ni en sus hogares, razón por la que manifiestan que ningún profesor utiliza internet para explicar sus asignaturas

En cuanto al tiempo que ven la televisión en casa ya sea diariamente o los fines de semana la mayoría dice que utiliza más de dos horas.

**TABLA 24: Internet y familia**

Grupo →	Jóvenes (14 estudiantes)			
	Pregunta	f	%	Opción que prevalece
	P16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?	14	100	Todas
	P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?	12	85,7	Si, Algunos
	P23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?	7	50,0	1 y 2 horas
	P24. El sábado/domingo ¿cuánto tiempo utilizas internet?	7	50,0	1 y 2 horas
	P25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?	12	85,7	Colegio y Ciber
	P26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...	11	78,6	Amigos
	P27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?	10	71,4	Profesor
	P29. ¿Para qué sueles usar internet?	9	64,3	Correo Electrónico
	P30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?	9	64,3	Música
	P31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?	10	71,4	Chat
	P32. Mientras chateas o estás en el Messenger...	10	71,4	Me muestro como soy
	P33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?	6	42,9	Nunca
	P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?	11	78,6	Amigos
	P35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?	6	42,9	Tiene y ha conocido alguno

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 15-18 año de edad

Los jóvenes no tienen problemas en sus asignaturas ya que manifiestan que todas las asignaturas fueron aprobadas; el 85,7% contestan que algunos de sus profesores si utilizan internet para explicar sus clases.

Los jóvenes dedican su tiempo entre una o dos horas diarias incluidos los fines de semana al internet, los lugares preferidos para utilizar este servicio son el colegio y el centro de computo y lo hacen en compañía de sus amigos, indican además que es el profesor quien les ha enseñado a manejar el internet, también podemos resumir que utilizan el internet para el correo electrónico, la música y el chat; cuando están chateando en su mayoría se muestran como son y no usan webcam. En el chat hablan más con sus amigos. Los jóvenes indican que si han conocido en persona alguno de sus amigos virtuales.

**TABLA 25: Redes sociales y familia**

Grupo →	Jóvenes (14 estudiantes)		
	f	%	Opción que prevalece
Pregunta			
P36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?	8	57,1	No
P37, P38			No aplica
P39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?	12	85,7	Si
P40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?	12	85,7	Facebook
P41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?	12	85,7	No
P42. Contenido de la página P43. Utilidad de la web			No aplica
P50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor	10	71,4	Nivel medio
P102. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	6	42,9	Más de 2 horas
P103. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	6	42,8	entre 1 y 2 horas

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 15-18 año de edad

La mayoría de los jóvenes no usan internet para jugar en red, y en su mayoría utilizan la red social más conocida en el medio como es el Facebook.

Ellos tampoco realizaron una página web, y consideran que tienen un nivel medio en cuanto a la utilización de internet con respecto a las personas que los rodean; en cuanto al tiempo que ven Tv en casa ya sea diariamente y fines de semana la mayoría dicen que lo dedican entre dos y más horas.

## 5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

### 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

TABLA 26: Móvil y tecnología en casa

Número Estudiantes	P15. Con el móvil sueles			P16. ¿Con quién sueles comunicarte?			P20 ¿Con quién sueles jugar?			P24. Cosas que tengas en casa:		
	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
10	Hablar	9	34,6	Madre	4	30,8	Solo	4	66,6	Cámara filmadora	4	12,1
	Mensajear	8	30,8	Padre	5	38,4	Hermano/a	1	16,7	Equipo	10	30,3
	Jugar	9	34,6	Hermanos/as	2	15,4	Amigo/a	1	16,7	Teléfono	7	21,2
				Otros	2	15,4				DVD	10	30,3
									Otros	2	6,1	

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad

Observamos que los pequeños utilizan su móvil para hablar, mensajear y jugar, en muchas de las ocasiones por que tienen su móvil o utilizan el de sus familiares.

Además de esto suelen comunicarse en su mayoría con sus padres; cuando utilizan videojuegos o juegos de ordenador por lo general lo hacen solos.

En su mayoría los niños encuestados nos indican que de una lista de cosas que tienen en casa suelen tener equipo de sonido, DVD y teléfono fijo, podemos resumir con esto que son hogares que no tienen portátil, impresora o cosas relacionadas con la tecnología digital que en la actualidad existe.

### 5.5.2. Mediación familiar en relación a las tecnologías.

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

**TABLA 27: Móvil y tecnología en casa**

Pregunta	Adolescentes (8 estudiantes)		
	F	%	Opción que prevalece
P51. Estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"	6	75,0	Mucho
P52. frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"	6	75,0	Mucho
P53. frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".	5	62,5	Bastante
PP63. Si me quedara dos semanas sin móvil...	8	100	No pasaría nada
P64. Discutes con tus padres por el uso del móvil?	7	87,5	No
P65. ¿Por qué motivos?			no aplica
P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?	8	100	No
P67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?	3	37,5	en clase
P68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?	4	50,0	Nunca
P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Riesgos por el uso de internet	8	100	no están de acuerdo con ninguna
P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?	7	87,5	películas y dibujos animados
P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Riesgos por el uso de la televisión	6	75,0	no estoy de acuerdo con ninguna

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10-14 años de edad

**Comentario:** podemos aclarar que en el cuestionario aplicado a los adolescentes observamos que en la pregunta 70 mencionada anteriormente que dice "Habitualmente sueles jugar con video juegos o juegos de ordenador" ellos contestan que "no" motivo por el cual no son contestadas las preguntas posteriores y pasan a la pregunta 100, la falta de recursos económicos y desconocimiento de la tecnología impide al investigador darse cuenta de cómo es la utilización en lo que se refiere a REDES SOCIALES RIESGOS U OPORTUNIDADES, es por este motivo que las preguntas 92 hasta la 97 y 99 no están incluidas en esta la tabla.

En los adolescentes se puede analizar que a pesar de que no utilizan el internet saben lo importante y lo útil que es porque ahorra tiempo y facilita la comunicación; de igual forma en la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”, los adolescentes en su mayoría están de acuerdo; continuando con el análisis de la frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”, los adolescentes piensan que bastante

Además la mayoría de los adolescentes opina que no sucedería nada y no afectaría en nada su vida personal si se quedarían sin su móvil, tampoco discuten con sus padres, ni son castigados ni premiados por el uso del mismo; en su mayoría no apagan sus celulares, y un menor porcentaje apaga mientras está en clase. Además no reciben mensajes ni llamadas durante la noche. La mayoría de los adolescentes dicen no estar de acuerdo con las frases relacionadas con la mala utilización del teléfono móvil; la mala utilización de los video juegos y los programas de televisión

**TABLA 28: Internet y riesgos**

Pregunta	Grupo →		Jóvenes (14 estudiantes)	
	F	%	Opción que prevalece	
P51. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”	7	50	Poco	
	5	35,7	Bastante	
	2	14,3	Mucho	
P52. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”	6	42,9	Poco	
	3	21,4	Nada	
	3	21,4	Mucho	
P53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.	2	14,3	Bastante	
	7	50	Poco	
	5	35,7	Bastante	
	2	14,3	Mucho	

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 15 a 18 años de edad

En los jóvenes se observó que hay diversidad de criterios la mitad dice que ahorra poco tiempo, la otra mitad dice que ahorra bastante o mucho tiempo el uso de internet; con la frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”



La mayoría opina que poco o nada a diferencia de un menor porcentaje que indica que mucho o bastante; igualmente tenemos una división de criterios la mitad piensan que internet no los aísla, en cambio la otra mitad piensa que internet los aísla bastante y mucho de sus amigos o familiares.

**TABLA 29: Móvil y riesgos en los jóvenes**

Pregunta	Grupo → Jóvenes (14 estudiantes)		
	F	%	Opción
P63. Si me quedara dos semanas sin móvil...	14	100	No pasaría nada
P64. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?	10	71,4	No
	4	28,6	Si
P65. ¿Por qué motivos?			no aplica
P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?	10	71,4	No
	4	28,6	Si
P67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?	7	38,9	En clase
	5	27,8	Nunca
	4	22,2	Estudia
	2	11,1	Durmiendo
P68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?	11	78,6	algunos días
	2	14,3	Casi todos los días
	1	7,1	Nunca
P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Riesgos del uso del móvil	9	62,3	no están de acuerdo con ninguna
	5	35,7	Otros
p92. ¿Con quién sueles jugar?	6	42,9	con mis hermanos

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 15 a 18 años de edad

En los jóvenes se observó que todos opinan que no pasaría nada si se quedaran sin su móvil durante algún tiempo; la mayoría dice que no discute con sus padres por el uso del móvil, por lo tanto tampoco existen motivos específicos; no existen ni premios ni castigos a los jóvenes por parte de sus padres por el uso del móvil

En su mayoría no apagan sus celulares y en un menor porcentaje lo paga mientras esta en clases además concluimos que no reciben mensajes o llamadas durante la noche; los jóvenes estudiantes no están de acuerdo con las frases relacionadas con la mala utilización del teléfono móvil; en lo que se refiere a la pregunta 92 dice la mayoría que suelen jugar con sus hermanos.

**TABLA 30: Móvil y riesgos**

Pregunta	Grupo →		Jóvenes (14 estudiantes)	
	F	%	Opción	
P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?	8	57,1	No	
P94. Motivos			no aplica	
P95. ¿Te premian o te castigan con los video juegos?	12	85,7	No y no contestan	
P96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas? Riesgos por el uso de internet	8	57,1	No y no contestan	
P97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?	6	42,9	Con unos si y otros no	
	5	35,7	No contestan	
	2	14,3	Casi ninguno	
	1	7,1	Con todos	
p99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? Riesgos por el uso de los video juegos	7	50	no estoy de acuerdo con ninguna	
	5	35,7	No contestan	
	2	14,3	Otros	
P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?	11	37,9	películas y	
	7	24,1	deportes	
	7	24,1	Documentales	
	4	13,9	Otros	
P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Riesgos con la televisión	9	53	no estoy de acuerdo con ninguna	
	4	23,5	Ver tele	
	4	23,5	Otros	

**Autor:** Investigador

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 15 a 18 años de edad

Como podemos observar en la tabla el grupo de jóvenes encuestados no discuten con sus padres por el uso de videojuegos; no existen ni premios ni castigos de los padres hacia los hijos por el uso que ellos dan a los video juegos; los padres de familia

tampoco saben el contenido que tienen este tipo de juegos; y si supieran a la mayoría les prohibirían algunos de estos juegos; sobre las preguntas que implican el riesgo del uso de los video juegos y la televisión dice la mayoría que no está de acuerdo con las frases enunciadas; además en su mayoría les gusta mirar películas, deportes y documentales.

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

### **5.6.1. Análisis.**

Esta investigación se la ejecutó con el afán y el objetivo de conocer la opinión de los jóvenes con respecto a su ambiente familiar, dirigido a estudiantes de 10 a 18 años de edad. Para los jóvenes cuando se desarrolló las encuestas se les hizo una introducción antes de iniciar el trabajo de tal manera que por lo menos en ese momento reflexionen sobre lo que es su ambiente familiar. Empezamos con las primeras preguntas que se refieren a la situación socio cultural del joven, es un grupo de jóvenes que viven en el sector rural alejados de la ciudad además son jóvenes que viven dentro de una familia estructurada, para ellos en su mayoría la familia ideal debe estar conformada por padre, madre e hijos.

Cabe indicar que los jóvenes valoran la relación entre padres e hijos en su mayoría consideran que tienen una relación excelente.

Los jóvenes en su mayoría dicen que casi siempre en su familia emplean su tiempo viendo televisión y que pocas veces utilizan el internet quedando los demás rangos en menor proporción. En conclusión se diría que casi se ha perdido el sentido de unión familiar, los jóvenes prefieren utilizar su tiempo en otras actividades.

Continuando con el análisis se puede decir que en el grupo de jóvenes encuestados los factores que afectan su estabilidad familiar es que muchas veces afecta el desempleo que tiene cualquiera de sus padres y la remuneración baja que ingresa a su familia.

Refiriéndonos a los valores se pronuncian que casi siempre serían los más importantes para ellos los siguientes: responsabilidad, honestidad, respeto, amor, fidelidad y tolerancia.

Con respecto al aborto la mayoría de los jóvenes opina que en ningún caso se lo debería aplicar, porque son hogares en los que los padres inculcan valores, principios y a respetar su integridad física.

Por último los jóvenes consideran importante recibir una orientación en los siguientes temas: “Familia y Educación en valores” y “Dificultades en la Adolescencia”

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. CONCLUSIONES

En la presente investigación, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación; se ha obtenido las siguientes conclusiones:

- Por el hecho de haber realizado las investigaciones en un sector rural concluimos que la mayoría no dispone de todos los servicios tecnológicos (internet, video juegos y ordenador); para su entretenimiento utilizan los juegos del móvil y del ordenador; todos los encuestados provienen de familias con un promedio de 5 miembros debidamente estructurados con padre y madre; en todos estos hogares tienen más de un televisor, DVD y un equipo de sonido para cada hogar; la mayoría de los encuestados han manifestado tener un aparato móvil personal proveído por sus padres, quienes a su vez afrontan el costo mensual de consumo; el móvil le sirve para hablar, mensajear y los otros usos principales.
- La minoría de encuestados que disponen de un ordenador en casa lo utilizan en pequeñas proporciones para sus tareas escolares; todos los encuestados manifiestan que ocupan entre una y dos horas para cumplir con sus obligaciones y tareas escolares; en la investigación se evidencia que cuando los estudiantes ocupan los video juegos pierden la noción del tiempo, tal situación no es controlada por los padres por desconocimiento de la influencia negativa y positiva que genera la utilización de las pantallas.
- Todos los encuestados coinciden en que miran la televisión en compañía de sus padres o de algún hermano, mientras lo hacen estudian y/o comen, ya que generalmente la televisión está ubicada en la habitación o dormitorio de los padres, el tiempo que dedican para ello es de 1 y 2 horas por los 7 días de la semana, coinciden también en que para realizar sus tareas o deberes escolares no necesitan de ningún familiar prácticamente lo hacen solos; es por esto que se puede concluir que las actividades que tienen que ver con el uso de las pantallas no son restringidas tampoco son castigadas ni premiadas por sus padres.
- La escasa formación en el uso del ordenador se manifiesta dejando vacíos en el aprovechamiento del internet como medio de consulta cuyo efecto se

manifiesta en la baja dependencia del ordenador; en esta situación los padres de familia se ven cohibidos en generar una política pública en el desarrollo de las TICs a favor de sus hijos(as). Por otra parte, nadie niega el papel mediador decisivo que la familia desempeña en la vida de los menores, en este sentido, el caso de las nuevas tecnologías hace que ellos superen a sus padres en el manejo y piensan que no les afecta en nada su vida personal el uso de determinadas pantallas.

- La mayoría de los estudiantes utilizan el móvil como principal enlace interactivo de las TICs, por los servicios que presta, la TV es otro elemento aunque no interactivo que está influyendo en la formación de malos hábitos al combinar la recreación que brinda este medio de comunicación con la concentración que se debe tener en el momento en que se cumple las tareas escolares; a pesar de esto los estudiantes aprueban todas sus asignaturas sin ningún problema.
- En el grupo de los jóvenes resulta halagador que por lo menos el 50% de ellos por motivación de sus profesores si están utilizando las redes sociales principalmente el Facebook en donde han podido ampliar sus conocimiento en las TICs. Gracias a las tareas encomendadas en el aula de clase que también se manifiesta en uso de paquetes de ofimática, bases suficientes para mejorar su desarrollo académico.
- Los 32 estudiantes encuestados coinciden en manifestar que el riesgo a dejar de usar un móvil no se presenta ya que no influye para nada en su vida personal en cambio al crearse hábitos en la navegación del internet existe el riesgo de perder el contacto físico con amigos. Además en las comunidades educativas formadas por estudiantes los cuales tienen acceso libre a las redes sociales y pantallas teniendo mayor capacidad de asimilación y por el contrario la mayoría de profesores y padres de familia en desventaja por la falta de conocimiento e interés en las TICs. estaríamos descuidando a los jóvenes y dejándolos desprotegidos ante los peligros que implica el uso inadecuado de las redes sociales en lugar de aprovechar las oportunidades de enseñanza-aprendizaje de las mismas.
- En la mayoría de adolescentes y jóvenes encuestados manifiestan que el aprendizaje en las TICs es una oportunidad para mejorar la calidad de la educación y optimización del tiempo, identifican que el internet es una

herramienta de comunicación a nivel mundial el cual les permitiría navegar y conocer nuevas realidades.

## **6.2. RECOMENDACIONES**

- A los docentes de las instituciones que intervinieron en el proceso de investigación deben procurar iniciar un proceso de cambio generacional que involucre al uso de la tecnologías (TICs) para poder formar ecuatorianos que enfrenten el sistema globalizado que se vive en los actuales momentos en especial el uso del ordenador.
- A los padres de familia al ser corresponsables de la educación de sus hijos deben ser más precavidos en el buen uso de las pantallas para evitar futuros contratiempos que pueden contravenir con el normal desarrollo de la personalidad de su hijo(a).
- A los medios de comunicación televisiva a nivel nacional considerando que la TV. Genera una unidad familiar en el sector rural donde hice mi investigación, que no deja de ser similar con cualquier espacio geográfico de mi país que aprovecha esta circunstancia para difundir programas educativos de superación personal, de relaciones humanas, de educación ambiental y en especial de las tecnologías (TICs). Que resulta ser deficiente en el sector rural, esta sería una forma de contribuir a favor de las futuras generaciones.
- La intervención de la familia es importante, ante el avance tecnológico por lo tanto deben conocer las ventajas y desventajas del uso de las TICs y desarrollar habilidades sociales que les permita fomentar una buena comunicación, además son los padres quienes debes establecer lineamientos y acuerdos en el uso de estas tecnologías.
- A los y las estudiantes que cumplan con su obligación de realizar las tareas encomendadas en el aula evitando estar mucho tiempo mirando la TV. Y mejorando la calidad de sus deberes autoeducándose, autopreparándose en el uso y conocimiento de las TICs.
- Al Ministerio de Educación conjuntamente con los Gobiernos Autónomos descentralizados y las instituciones educativas de esta parroquia procure la implementación de infraestructuras así como también el equipamiento de

centros de computación, internet de banda ancha y aulas virtuales en donde puedan tanto docentes, padres de familia y estudiantes capacitarse en el buen uso de las TICs.

- A los y las estudiantes a través de una formación apropiada de parte de sus docentes en el uso de las TICs, podrán reconocer que los riesgos a perder amigos no existe todo lo contrario porque en el sector rural prevalece el compañerismo, la amistad, la solidaridad entre los vecino. El uso de las TICs. Se deberá realizar de una forma consciente y prudente con la finalidad de que en los estudiantes no provoque una adicción que afectaría a su vida escolar, personal y familiar.
- A los padres de familia no escatimen esfuerzos económicos por dotar de un ordenador a sus hijos e hijas, es una gran oportunidad que en esta época de cambios y alta tecnología les permitan enfrentar un futuro incierto para los sectores más pobres de mi país, logrando fortalecerlos y romper la brecha existente en el analfabetismo informático



## 7. BIBLIOGRAFÍA

1. Bringué, X. &. (2009). *Generaciones interactivas España*. Obtenido de [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org):  
<http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/La-Generaci%C3%B3n-Interactiva-en-Espa%C3%B1a.pdf>
2. Carrión, H. (Agosto de 2008). *www.senami.gov.ec*. Obtenido de [http://www.senami.gov.ec/index2.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=51&Itemid=92](http://www.senami.gov.ec/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=51&Itemid=92)
3. EDUCARED. (12 de 05 de 2010). *www.generacionesinteractivas.org/*. Recuperado el 10 de 08 de 2011, de [www.generacionesinteractivas.org/](http://www.generacionesinteractivas.org/).
4. EDUFUTURO. (23 de 05 de 2011).  
<http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/>. Recuperado el 04 de 08 de 2011, de [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org):  
<http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/el-gobierno-de-ecuador-desarrolla-el-proyecto-generaciones-interactivas-en-1-900-colegios-63-es>
5. facebook. (12 de 08 de 2011). *www.facebook.com*. Recuperado el 1 de 09 de 2011, de [www.facebook.com](http://www.facebook.com).
6. GATES, B. (2011 ENERO). LA TECNOLOGIA DEL FUTURO. *PC MAGAZINE* , 25-30.
7. GONZÁLEZ, I. D. (2011). *TESIS LAS PANTALLAS EN ECUADOR*. EL ANGEL, ECUADOR: INTERSOFT.
8. IBARRA, L. A. (2009). EL ANGEL PUEBLO, HISTORIA. En L. A. IBARRA, *EL ANGEL PUEBLO, HISTORIA* (págs. 56-85). EL ANGEL: EDIGRAFICAS.
9. INEC. (2011). *ECUADOR EN CIFRAS*. QUITO: INEC.
10. M.E. (2010). *Ley Orgánica de Educación*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
11. QUELAL, S. (12 de 05 de 2011). GENERACIONES INTERACTIVAS. *ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS* . EL ANGEL, CARCHI, ECUADOR: PROPIA.
12. QUELAL, S. (2 de 05 de 2011). INVESTIGACION GENERACIONES INTERACTIVAS. *ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS* . EL ANGEL, CARCHI, ECUADOR: PROPIA.

13. Ramirez, M. (12 de 02 de 2009). *www.medigraphic.com*. Recuperado el 06 de 07 de 2011, de [www.medigraphic.com/pdfs/imper/ip-2010/ip102i.pdf](http://www.medigraphic.com/pdfs/imper/ip-2010/ip102i.pdf)
14. SENPLADES. (13 de 08 de 2009). *www.plan.senplades.gob.ec*. Obtenido de [www.plan.senplades.gob.ec](http://www.plan.senplades.gob.ec): <http://plan.senplades.gob.ec/telecomunicaciones-y-sociedad-de-la-informacion>
15. WIKIPEDIA. (5 de 07 de 2011). <http://es.wikipedia.org>. Recuperado el 23 de 08 de 2011, de <http://es.wikipedia.org>: [http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)

## 8. ANEXOS

### Anexo # 1: Carta de ingreso a instituciones educativas.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a **DIANA DÍAZ AGUIRRE AGUIRRE MARCHA**, 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 ELZABETH AGUIRRE BURNEO*

Mg. María-Elzabeta Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*Autorizado*

*J. Magdalena Alvarez P.*





**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
 En su despacho.-

*De mi consideración:*

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a **QUELAL... QINFRE... SILENI MARCA** 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,

**MARSA ELOIRA AGUIRRE DE GARCIA**

Mg. Marja Etoira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**





Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a QUELAL ANDREA SIENA MARCIA 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 ELIZABETH AGUIRRE BURNEO*  
Mg. María-Elzabeta Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



Calles Nacional "LIBERTAD"  
**RECTORADO**  
La Libertad- Carchi

**AUTORIZADO**

## **Anexo # 2: Cuestionario para niños de 6 a 9 años**

### **Cuestionario 1º - 4º Primaria**

#### **1. ¿A qué curso vas?**

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

#### **2. ¿Cuántos años tienes?**

- 6 años o menos
- 7 años
- 8 años
- 9 años o más

#### **3. Sexo**

- Masculino
- Femenino

#### **4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)**

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres
- En la sala de estar
- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

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

- No
- Sí

**9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
- Para usar el correo electrónico (e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

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

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

**12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

**13. ¿Utilizas algún teléfono celular?**

- No (pasa a la pregunta 17)
- Sí, el mío
- Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

**14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

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

- Hablar
- Enviar mensajes
- Jugar
- Navegar en Internet
- Otras cosas

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

**17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

- No (pasa a la pregunta 21)
- Si



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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador

**19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar 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

**Anexo # 3: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años de edad**

**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**

**1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as

7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

**5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

**6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

**8. ¿Qué lees?**

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

**12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

**15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

**17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

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

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

**22. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?**

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos



4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

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

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

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

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

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

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

**48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

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

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**54. ¿Tienes móvil propio?**

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

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

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

**56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

**57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

**58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

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

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

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

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a



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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

**65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

**67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

**69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

**71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. Xbox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

**73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

**79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

**87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

**91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

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

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

**99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los video juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los video juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

**101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

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

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas



4. No lo sé
  5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo

- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows

**114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

**116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.

5. Hago algún trabajo fuera de casa

6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito

2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades

3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet

2. Televisión

3. No lo se

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

1. Internet

2. Teléfono móvil

3. No lo se

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

1. Internet

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Video juegos

2. Televisión

3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil

2. 2. Televisión

3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

## **Anexo # 4: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM**

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

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

### **INSTRUCCIONES:**

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

### **I. ASPECTOS GENERALES:**

#### **1.1 Edad:**

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

**1.2 Sexo:** M ( ) F ( )

#### **1.3 Lugar donde usted vive con su familia:**

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

#### **1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:**

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

## 2 ASPECTOS FAMILIARES

### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( )  
Con mi/s\_\_\_\_\_

### 2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )  
2. Padre, madre e hijo. ( )  
3. Padre e hijo. ( )  
4. Madre e hijo. ( )  
5. Otro especifique:\_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Exce lente	4 Muy Buen a	3 Buen a	2 Regula r	1 Mal a
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

## 2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Poca s vece s	1 Nunc a
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

## 2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempr e	4 Casi siempre	3 Much as veces	2 Poca s veces	1 Nunc a
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					



<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

**2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Responsabilidad					
2. Honestidad					
3. Respeto					
4. Comunicación					
5. Solidaridad					
6. Amor					

7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

**2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:**

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 \_\_\_\_\_ 1.2 \_\_\_\_\_

2. En ningún caso se debe aplicar ( )

**2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?**

1. Familia y educación en valores ( )

2. Relación padres e hijos ( )

3. Familia y vida ( )

4. Dificultades en la adolescencia ( )

5. Otra específica: \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**



**Anexos # 5: Fotografías tomadas a las instituciones que colaboraron en la investigación, de los niños, adolescentes y jóvenes**



**9º EGB**



**2ºEGB**



**Colegio Nacional "Libertad"**



**Escuela "Eloy Alfaro"**



**Sra. Dir. Zoila Álvarez e Investigadora**



**Parroquia La Libertad**