



**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  
Fundación “Nuevo Mundo”, Centro básico “Rosaura Maridueña” y Colegio fiscal “21 de julio” en el año 2011*

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

AUTOR(S):

María Auxiliadora Villavicencio Villamar

MENCIÓN:

EDUCACIÓN INFANTIL

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Mgs. Roberto Carlos Cuenca Jiménez

**CENTRO UNIVERSITARIO SAMBORONDÓN**

**2012**



Universidad Técnica Particular de Loja



La Universidad Católica de Loja

### AUTORIZACIÓN

Msc. Roberto Carlos Cuenca Jiménez

**DIRECTOR DE TESIS**

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe de investigación de las/los señor/a: **VILLAVICENCIO VILLAMAR MARÍA AUXILIADORA**, 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, autorizo realizar la impresión y empastados para su respectiva presentación.

.....  
**Msc. Roberto Carlos Cuenca Jiménez**

CI. 110343087-0

Loja, febrero de 2012



**Universidad Técnica Particular de Loja**



La Universidad Católica de Loja

---

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, MARÍA AUXILIADORA VILLAVICENCIO VILLAMAR, declaro ser autora del presente Trabajo de fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) \_\_\_\_\_  
C.I. 0912627031



**Universidad Técnica Particular de Loja**



---

La Universidad Católica de Loja

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**AUTORÍA**

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

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

María Auxiliadora Villavicencio Villamar

C.I. 0912627031

**DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo primero a Dios por permitirme seguir adelante profesionalmente ya que sin él no sería nada posible.

A mi madre, padre y hermano, ya que he tenido la suerte de contar con ellos en todo momento de mi vida, su apoyo y consejos me han llevado a seguir adelante.

A mi hija que es parte de mi vida, la que cada día me demuestra con su sonrisa que vale la pena vivir y seguir luchando y así poder ser un ejemplo para ella.

A mi esposo que complementa mi vida junto a nuestra hija, y aunque su profesión no le permita estar siempre con nosotras sé que me apoya en cada decisión que tomo.

A mis compañeras del trabajo, que son parte de crecimiento profesional, todos sus consejos y observaciones diarias me ayudaron a ser completamente una profesional.

**AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios por permitirme llegar a culminar mi carrera luego de varias años en el transcurso de mi formación profesional, solo él sabe todos los sacrificios que he pasado y las ganas que le he puesto para lograrlo.

A mis padres y hermano por su constante entusiasmo para que llegue a obtener mi título.

A mi hija y esposo los cuales me han brindado mucha ayuda, comprensión, paciencia y apoyo total en este proceso que es cuando más los he necesitado.

A mi tutor que desde el primer momento me motivo a no decaer, a seguir superándome, a brindarme su confianza para realizar el mejor de mis trabajos.

## INDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	4
3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	4
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.....	4
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC.....	9
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	12
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	12
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.....	18
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	27
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.....	33
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	33
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	36
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).....	39
4. METODOLOGÍA.....	41
4.1 Diseño de la investigación.....	41
4.2 Participantes de la investigación.....	43
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	44
4.3.1 Técnicas.....	44
4.3.2 Instrumentos.....	44
4.4 Recursos.....	45
4.4.1 Humanos.....	45

4.4.2	Institucionales .....	45
4.4.3	Materiales .....	46
4.4.4	Económicos.....	46
4.5	Procedimiento.....	46
5.	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	46
5.1.	Caracterización sociodemográfica.....	46, 59
5.2.	Redes sociales y pantallas .....	51, 79
5.3.	Redes sociales y mediación familiar .....	56, 100
5.4.	Redes sociales y ámbito escolar.....	116
5.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	57, 137
5.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar(ILFAM).....	159
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	160
6.1	Conclusiones.....	160
6.1.1	Redes sociales y pantallas.....	160
6.1.2	Redes sociales y mediación familiar .....	161
6.1.3	Redes sociales y ámbito escolar .....	161
6.1.4	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	161
6.2	Recomendaciones.....	162
6.2.1	Redes sociales y pantallas .....	162
6.2.2	Redes sociales y mediación familiar .....	162
6.2.3	Redes sociales y ámbito escolar .....	163
6.2.4	Redes sociales, riesgos y oportunidades .....	163
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	164
8.	ANEXOS .....	164

## **1. RESUMEN**

El proyecto se basa en el estudio de los niños y jóvenes frente a las pantallas, el del presente trabajo investigativo, es el de conocer el detalle del uso y valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes, así como su importancia en el ámbito escolar y familiar, conocer los hábitos que han desarrollado estos niños y adolescentes en el uso y consumo de las diferentes herramientas que ofrecen las TIC`S.

## 2. INTRODUCCIÓN

El presente estudio pretende establecer relación intrínseca que poseen los niños y jóvenes ante las diferentes Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), debido a gran el impacto tecnológico que han representado, así como la dependencia que han generado estos dispositivos en la sociedad actual, sumado a que el conocimiento que tienen las generaciones adultas sobre estas, muchas veces es sobrepasado por el conocimiento de las generaciones más jóvenes las cuales han nacido con estas tecnologías lo que los convierte tácitamente en tecnópatas nativos.

Las diferentes TIC`S como son: la televisión, los diferentes tipos de computadores, videojuegos, celulares y el Internet; los cuales se han convertido en parte esencial de nuestra vida cotidiana, hasta el punto de convertirse en la actualidad en actores educativos, tanto en la escuela, así como en la familia, lo que hace menester que el presente tipo de estudio nos ayude a vislumbrar las tendencias de conocimiento y consumo de las presentes generaciones interactivas, para así, como responsables de su educación y formación tener las pautas claras para comenzar ah establecer los lineamientos y premisas para lograr el objetivo deseado

El objetivo general del presente trabajo investigativo, es el de conocer a detalle el uso y valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes comprendidos entre los 6 y 18 años, así como su importancia en el ámbito escolar y familiar, para lo cual se realizaron encuestas para tres grupos de edades afines: 6-9, 10-13 y de 14-18; y se planteó como objetivo específico el de conocer los hábitos que han desarrollado estos niños y adolescentes en el uso y consumo de las diferentes herramientas que ofrecen las TIC`S asi como del compendio enorme de sus contenidos.

Es así, que estos grupos de edades, los cuales se han familiarizado inmediatamente con la gran variedad de tecnologías en el mercado, que en algunos de los casos los ha atrapado tanto a niños y jóvenes y hasta a los adultos hasta un punto de adicción y dependencia, que lo convierte en patología; y en su revés existen otros casos que por la

difícil accesibilidad sea por costos o por posicionamiento geográfico ha creado generaciones de estos grupos neófitos en tecnología a los cuales aun ahora en pleno siglo 21 se les dificulta manejarlas; por lo que la investigación desarrollada a continuación también desea buscar y establecer este tipo de problemática, para así a futuro determinar acciones que ayuden a solucionar las mismas.

Una vez establecidos los grupos se comenzó lo la recolección de datos en las diferentes instituciones educativas a través de las encuestas diferenciadas por edades sobre “Generaciones Interactivas en el Ecuador”, tanto a escolares como colegiales de nuestro país en el mes de junio del 2011, obteniéndose una excelente acogida y apoyo por parte de las instituciones al igual que los estudiantes.

El tema es de gran importancia para cada una de las personas que utiliza estas tecnologías, y es mayor aun para los que tenemos a menores de edad bajo nuestro cargo, sean estos familiares o estudiantes, debido a que mas de crear un hábito de tiempo de estudio o juego; según sea el caso es importante hacerle saber a nuestros niños y jóvenes que siempre hay un adulto cerca que lo cuida y protege que puede contar con él puede ser su maestro a padres, debemos recordarles que los amigos de su edad están pasando por las mismas experiencias y es más difícil que le pueda dar un consejo que lo ayude a solucionar cualquier situación, que en el internet hay gran diversidad de información que puede llevarlo a confundir en algún momento y es preferible conversar con un adulto cercano. Los adultos no debemos caer en el facilismo de que ellos solucionen sus problemas por lograr independencia, debemos estar presentes cada día, conversar con ellos, nosotros compartir nuestro día con ellos para que ellos también lo hagan y así saber que dudas tiene y poder ayudarlo, recordemos que el lazo familiar nunca debe romperse, hay que trabajar para que crezca fuerte y seguro. También hay que tener presente que el maestro se diferencia del profesor porque él no solo da la clase, él maestro se diferencia por muchos aspectos del profesor, los estudiantes lo sienten como un amigo a alguien cercano que va mas allá de dar una simple instrucción, se preocupa por saber que le ha generado un cambio en su al niño y lo motiva para que salga adelante él y lo apoya en los necesario y siempre lo guiará para que siga adelante.

No es fácil ganarse esa confianza se debe trabajar con mucho amor y firmeza para ganarte la confianza de tus estudiantes y así poder llegar a conocerlo y que el demuestre su confianza para apoyarlo cuando sea necesario.

### **3 MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 Caracterización Socio demográfica Ecuatoriana, Del Ámbito Escolar Y Familiar.**

##### **3.1.1 Entorno Educativo, La Comunidad Educativa.**

###### **Entorno Educativo**

La prolongadas crisis gubernamentales que han venido afectando a nuestro país en la última década sumada, a la falta de empleo y a el exceso de migración a países europeos, así como de la migración interna que ha sufrido el país ha repercutido sobre la situación de millones de ecuatorianos.

Muchos han visto deterioradas sus condiciones de vida y muchos otros han sido condenados a integrar la ancha franja de la pobreza. Esta situación incrementa las desigualdades en el plano cultural y en el acceso a la educación, obstaculizando la perspectiva del desarrollo nacional.

Una de las problemáticas centrales que surgen en este contexto, es la acuciante fragilidad de nuestro sistema educativo en los sectores más empobrecidos, rurales y marginales; donde los porcentajes de deserción escolar de acuerdo a lo establecido en la Revista Iberoamericana de educación “son muy elevados más que nada para los niveles secundarios” Ernesto Espindola, Arturo León, Revista Iberoamericana de Educación, ejemplar N.30, 2002 pág. 30.

Para el caso de comunidades con un alto grado de monolingüismo en lengua indígena, a la escasa oferta educativa se suma la imposibilidad de

comunicación verbal entre profesores y alumnos, lo cual impide la eficaz y eficiente castellanización como elemento necesario dentro del currículo escolar, no se requiere con ello invocar una aculturización de la población indígena ecuatoriana. La castellanización es una de las instancias del bilingüismo que permite la expresión plena de las vivencias en uno u otro idioma.

Acerca de este ensanchamiento de la franja de pobreza en nuestro país, cabe señalar que de acuerdo a datos oficiales del INEC (INSTITUTO ECUATORIANO DE ESTADISTICAS Y CENSOS), solo “en la provincia del guayas existen alrededor de un millón de niños y adolescentes viven en hogares pobres, lo que representa el 36% de los casi cuatro millones de menores de 18 años que habitan nuestro país. Del millón de niños en situación de pobreza casi medio millón tienen menos de 5 años, y el resto tienen entre 6 y 12 años, de los cuales son indigentes 50.000.” Inec, Censo Nacional de Población 2011

Asimismo, el aumento progresivo del trabajo infantil constituye otro elemento que pone de relevancia la sensible situación en que se encuentran los niños en edad escolar. Si bien el Ecuador, como país participante del Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil OIT/IPEC desde 1996 y que a partir del 2010 se inició por parte del gobierno a través del MIES (MINISTERIO DE INCLUCION ECONOMICA Y SOCIAL) un programa con el objeto de coordinar, evaluar y dar seguimiento de los esfuerzos a favor de la detección y erradicación del trabajo infantil en nuestro país, los cálculos sostienen que para un grupo de edad entre 5 y 14 años existe todavía alrededor 550.000 niños que se encuentran trabajando. Asimismo, UNICEF sostiene que “los que abandonan la escuela lo hacen por motivos económicos y que aproximadamente la mitad de ellos nunca retoman sus estudios. El 75% de

esos chicos que abandonan los estudios tienen entre 6 y 12 años, y el 25% restante entre 12 y 14” UNICEF, 2000.

En este escenario de fragmentación e injusticia social, la población más desfavorecida encuentra en la escuela un lugar de posibilidades para sus hijos. Sin embargo, los indicadores previamente definidos, demuestran la inequidad en aspectos que inciden en el acceso, la permanencia, el rendimiento y la calidad de las experiencias educativas para estos sectores.

En términos de alcance de cobertura si tomamos ahora en consideración a los otros millón doscientos mil niños en la provincia del Guayas que tienen un acceso a la educación de manera habitual, el universo de niños con acercamiento a las TIC se reduce drásticamente ya que solo el “50% de estos niños estudia en planteles con acceso a internet y de estos solo un 25% tienen accesibilidad total a todas las Tecnologías de la información.” Inec, Censo Nacional de Población 2011

### **La Comunidad Educativa**

El funcionamiento de las diferentes modalidades educativas está muy lejos del requerimiento nacional y de los ideales pedagógicos, surge por lo tanto la necesidad de superar principalmente las fallas en la calidad educación, reorientando el sistema educativo a sus prácticas fundamentales

En el sistema educativo nacional existe una larga tradición en las escuelas de entablar proyectos con la comunidad desde diferentes perspectivas. Es así que se establecieron diferentes modalidades de vinculación que han sido importantes han contribuido a generar formas creativas que colaboraron tanto en el quehacer educativo de la escuela como en mejoras en la vida de la comunidad.

Una de las modalidades que podemos reconocer es aquella que piensa a la Escuela y a su cultura como un elemento externo a la comunidad. La función de la escuela es socializar según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, la escuela es la transmisora de una única cultura legítima. La escuela se "coloca" por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea y a la vez la integra, creyendo que esta negación "le permite" seguir formando a los niños. En esta modalidad la escuela se propone generar algunas actividades de extensión hacia la comunidad sin la participación de la misma. En este tipo de vínculo al no tomar en cuenta las condiciones sociales de los alumnos a la hora de aprender no siempre la relación redundará en un beneficio educativo.

Es importante, notar el esfuerzo de muchas escuelas por seguir formando y enseñando en el marco de esta modalidad con una actitud de preservación hacia los fundamentos de la escuela pública. Una frase que reflejaría esta modalidad sería "...cuando cierro las puertas de la escuela no me importa nada lo que ocurre afuera o de donde vienen los niños solo es importante enseñar..."

En otros casos la comunidad prima sobre la escuela; en esta perspectiva, la escuela pierde su especificidad y su sentido político y social en función de incluir la problemática de la comunidad en la que está inserta. La escuela se ve invadida permanentemente por las dificultades de la comunidad perdiendo espacios la tarea de enseñar y de aprender. Es necesario rescatar el esfuerzo de directores, docentes, no docentes y padres que luchan por revertir situaciones sociales sumamente dolorosas por las que atraviesan sus alumnos aunque resignando el espacio educativo. La siguiente frase reflejaría esta modalidad "...en las condiciones que hoy llegan estos chicos a la escuela no podemos preocuparnos solo

por enseñar, es necesario despiojar, dar de comer, preocuparse por la salud, por lo emocional y no queda tiempo para lo educativo..."

Resulta interesante considerar las experiencias que se vienen desarrollando en las que se establece un vínculo solidario entre escuela y comunidad. Desde esta perspectiva, la escuela difunde la práctica de la solidaridad a través de la participación de los estudiantes, docentes e instituciones en actividades colaborativas a partir de la detección de una necesidad en la comunidad. Esta propuesta se basa en la idea de aprendizaje -servicio que es una metodología pedagógica que desarrolla proyectos solidarios o de participación comunitaria. Se plantea que existe un alto impacto en el aprendizaje de niños y jóvenes a partir del vínculo solidario. Es una modalidad que refuerza uno de los aspectos principales de la educación de los sujetos que hace referencia a la educación en valores para lograr conformar una mejor ciudadanía. La escuela desde sus propios saberes se constituye en un sujeto solidario hacia su comunidad y en esa instancia genera nuevos aprendizajes.

Por último, observamos la relación que se establece a partir de la transferencia de un conocimiento producido en la escuela hacia la comunidad como una de las modalidades de la relación escuela y comunidad. En esta perspectiva incluimos a todos aquellos avances tecnológicos producidos en las escuelas que se aplican en la comunidad y traen como consecuencia una mejora en la calidad de vida de los habitantes. Ejemplos de este vínculo serían las escuelas de alternancia agraria. Si bien podrían ser incluidas en la modalidad anteriormente mencionada, se diferencia de la misma por que el propio proyecto de la escuela esta fundado sobre la base de este vínculo que le da sentido. La escuela tiene sentido en tanto la comunidad necesita para su producción los saberes adquiridos en ella.

### **3.1.2 La Demanda De La Educación en las TIC.**

En los últimos años asistimos a una generalización del uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en todos los ámbitos de la sociedad. Todos podemos notar personalmente, en nuestro trabajo y en nuestro modo de relacionarnos con los demás, el impacto de estos dispositivos, pero hay un grupo de edad donde esta influencia es patente y manifiesta de un modo que a los adultos nos cuesta entender: los niños y adolescentes. Este grupo de edad se ha familiarizado inmediatamente con unas tecnologías que, para quienes tienen la responsabilidad de educarlos y formarlos, todavía son grandes desconocidas.

Esto plantea importantes retos que comienzan por conocer cómo se está configurando esta Generación Interactiva. Sin embargo, este reto no es nuevo: en los años 50 otra pantalla revolucionó igualmente la sociedad: la televisión. No obstante, ésta tardó casi veinte años en llegar a los hogares y otros tantos en convertirse en objeto de estudio preferente. Aún hoy, plantea numerosos dilemas a legisladores y estudiosos.

En los albores del siglo XXI, las nuevas pantallas abren una nueva revolución que, a diferencia de la anterior, discurre mucho más rápida. Ha atrapado al público joven desde el principio y ha generado problemas y oportunidades desconocidas hasta ahora. Y la generación televisiva se ve en la tesitura de decidir y actuar sobre una generación diferente, que ha crecido en un contexto social, cultural y educativo muy distinto, y que, como los medios interactivos, no es lineal y no responde a esquemas conocidos.

Asistimos en los últimos años a una primacía de los dispositivos electrónicos. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han permitido que el mundo se haga más pequeño, y han sido arte y parte de la globalización. Por un lado, la han facilitado y acelerado al permitir el acceso instantáneo y fácil a la información sobre lo que está sucediendo en

cualquier lugar del mundo, diluyendo las fronteras. Por otro lado, se han convertido en un factor más de la globalización: disponer de un teléfono celular o de una conexión a Internet, acceder a determinados contenidos en la Red, nos hace parte de la sociedad globalizada, nos iguala y nos uniformiza con millones de personas de cualquier parte del mundo.

Es evidente que la Generación Interactiva comparte su pasión y su atracción hacia la tecnología, independientemente de su situación geográfica. Estos niños y jóvenes comparten un grado significativo de posesión y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, saltando las diferencias económicas y sociales. Con independencia de que un adolescente del primer mundo tenga más recursos económicos para tener un celular de última generación, una conexión a Internet de alta velocidad o una colección de videojuegos más nutrida, su grado de coincidencia con un adolescente de un país en vías de desarrollo, en lo que se refiere a la disposición al uso de la tecnología, es altísimo. Un dato que ha llamado la atención es que, incluso en aquellas regiones donde el acceso a Internet es menor, su preferencia por la Red frente a otros medios más extendidos, como la televisión, es superior.

Para esta Generación Interactiva, y cada vez más para todo el mundo, el acceso a estos dispositivos se convierte en un bien básico, de primera necesidad. Y por lo tanto, inexcusable. Esto permite hablar de una especial afinidad de las nuevas tecnologías con este público infantil y juvenil. Afinidad entendida como un grado de penetración superior en dicho público respecto al total de la población.

Los datos refieren a que hogares con niños, que tradicionalmente han sido más propensos a adoptar la tecnología de un modo más ágil y rápido que los hogares sin niños. Se ha demostrado ya la relación directa entre el hecho de que en un hogar haya niños con la probabilidad de que se disponga de un ordenador.

El informe «Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información» elaborado por la institución española Red.es en junio de 2005 ponía de manifiesto, en el caso español, “Las diferencias evidentes en la posesión de determinadas tecnologías en los hogares con y sin niños. Como puede observarse en el gráfico, con excepción de la línea telefónica fija, todas las demás tecnologías se encuentran con mayor probabilidad en una casa en la que hay niños o adolescentes.”

### **EQUIPAMIENTO EN LOS HOGARES**

Actuar como palanca de impulso en el desarrollo de la sociedad de la información. Se constata la oportunidad estratégica de establecer políticas activas diferenciadas dirigidas a hogares con niños, para el impulso de la inclusión digital, tanto de comunicación, sensibilización y formación en nuevas tecnologías, como de seguridad TIC y de apoyo económico» «Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información» elaborado por la institución española Red.es en junio de 2005:13.

Es por estas premisas muy contundentes que las generaciones comprendidas entre mediados de los noventa hasta las actuales tienen una afinidad nata a la tecnología, y se hace menester la comprensión de lo que abarca este tipo de necesidades tecnológicas en los niños y jóvenes, de estas generaciones y más aun cuando sabemos que ellos no son consumidores de la tecnología en si, como puede tergiversarse, sino de los contenidos que ella abarca y en herramientas tales como el internet, la amalgama de contenidos son tan grandes que un consumidor de estos, sin la orientación adecuada puede llegar a un punto de descontrol, sin retorno.

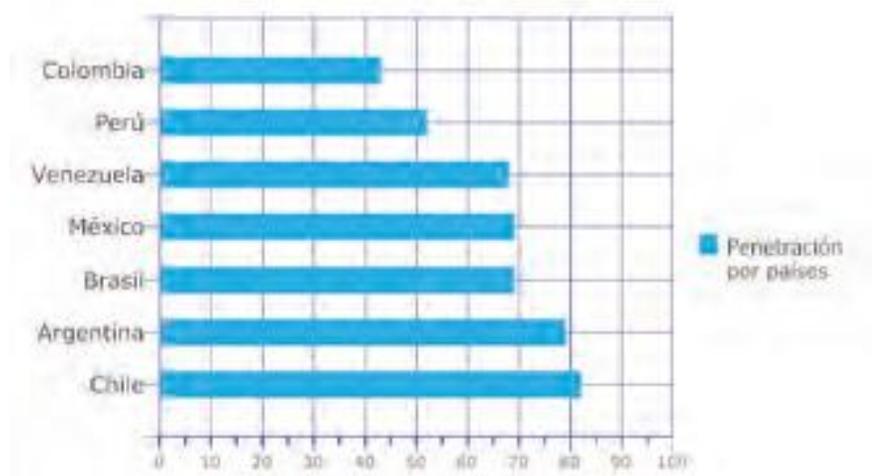
### 3.2 Niños Y Adolescentes Ante Las Pantallas.

#### 3.2.1 Investigaciones Sobre Las Pautas De Consumo Sobre Las Pantallas Entre Los Niños Y Adolescentes De 6 A 18 Años.

La posibilidad de acceso a Internet desde el hogar requiere de la existencia previa de un ordenador personal. Los encuestados han respondido a varias preguntas sobre si cuentan con un PC en casa, así como de su nivel de equipamiento con otros periféricos para su equipo.

El dato por países, sin embargo, es significativo, y se puede poner en relación con las condiciones socioeconómicas concretas de cada región. Así, mientras que “Chile lidera la penetración de ordenadores en el hogar, con un 82% de los casos, seguido de Argentina con el 79%, Colombia cierra la lista en este indicador con el 43% de penetración” ; Generaciones Interactivas Iberoamérica, Niños y adolescentes frente a las pantallas, 2008 España

**Gráfico 2.1.2. PENETRACIÓN DE ORDENADORES Y ACCESORIOS EN EL HOGAR (10-18 AÑOS)**

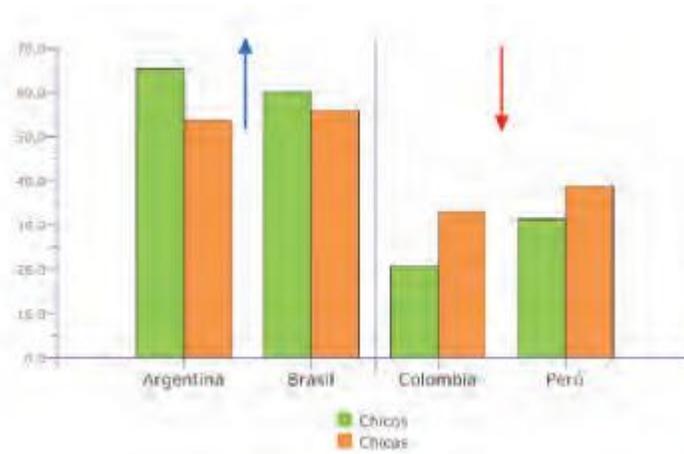


Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta N°8 «De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa»:N=20.941 escolares de 10 a 18 años.

Es llamativo el elevado equipamiento que estos hogares parecen tener. De hecho, si atendemos a la clasificación del World Economic Forum, el Networked Readiness Index (NRI), que entre otras variables atiende al equipamiento de los ciudadanos, esa clasificación no se correspondería. Por ejemplo, según el informe de Everis de marzo de 2008, en “la región (Argentina, Brasil, Chile, Colombia y México) hay 149 ordenadores por cada mil habitantes a diferencia de EEUU donde el número se eleva a 765 por cada mil”. Pero esto puede confirmar la tendencia antes mencionada de que haya una mayor profusión tecnológica en hogares con niños.

Un dato que resulta llamativo sobre la existencia en el hogar de una conexión a Internet es que en los países donde los adolescentes han declarado una mayor posesión de este servicio (Argentina y Brasil) los chicos ganan a las chicas en la posibilidad de disfrutar de este servicio en casa. En el caso de Argentina, por ejemplo, por más de diez puntos porcentuales de diferencia. Sin embargo, en los países donde se declara el porcentaje de penetración más bajo en el hogar, las chicas son las principales beneficiarias, por porcentajes igualmente elevados.

**Gráfico 2.1.9. PENETRACIÓN DE ORDENADORES EN EL HOGAR. DIFERENCIAS POR SEXOS EN CADA PAÍS CON LAS CIFRAS MÁS ALTAS Y MÁS BAJAS (10-18 AÑOS)**

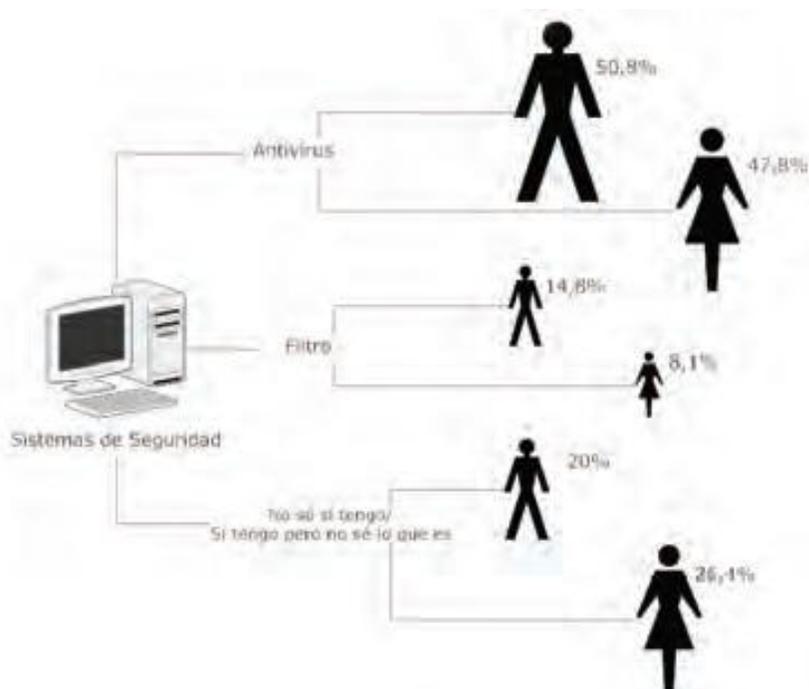


Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta N°8 «De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa»:N=20.941 escolares de 10 a 18 años.

Aunque es difícil aventurar una explicación a este fenómeno, sí que parece guardar relación con los lugares desde donde los adolescentes se conectan a la Red y los retos educativos que plantea, como se comentará en el siguiente apartado. Sobre la existencia de algún tipo de control de acceso a los contenidos de Internet la respuesta mayoritaria es negativa: sólo el 11% de la muestra de 10 a 18 años reconoce tener un filtro en su conexión a la Red. En Perú este dato alcanza el 19%, y marca el mínimo Colombia, donde tan sólo el 9% de las conexiones cuenta con algún sistema de protección.

Sin embargo, sí que son conscientes, en su mayoría, de disponer de un sistema de protección del ordenador: en el 49% de los casos. Esta respuesta encuentra su valor máximo en Chile, donde el 62% de los adolescentes reconoce que su ordenador tiene un antivirus, y mínima en Colombia, con el 29% de respuestas afirmativas. Habría que matizar estos datos señalando que el 18% de los encuestados no saben si disponen de algún tipo de sistema de protección (ya sea filtro de contenidos a la Red o antivirus en el ordenador); y un 6% sabe que tiene algún tipo de sistema instalado, pero no es capaz de identificarlo. En términos generales las chicas se muestran más confusas sobre la existencia de estos controles (19% de los casos) que los chicos, (el 16%).

**Gráfico 2.1.10. DISPONIBILIDAD DE SISTEMAS DE SEGURIDAD EN LAS COMPUTADORAS (10-18 AÑOS)**



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta N°25 «¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet?»:N=20.941 escolares de 10 a 18 años.

### HOGARES IBEROAMERICANOS (10-18 AÑOS)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta N°8 «De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa»:N=20.941 escolares de 10 a 18 años.

La vanguardia de la Generación Interactiva la forman los adolescentes de Argentina y Chile, que parecen disponer de una situación de partida muy similar a la de los países de Europa occidental, en cuanto a su afinidad por la tecnología y al nivel elevado del que disfrutan de ella.

Los adolescentes chilenos están en una situación de clara ventaja respecto al resto de países de la región. Disfrutan de un acceso que supera la media en todos los dispositivos, a excepción de las consolas de juego portátiles. Más allá de tener ordenadores en el hogar –en el porcentaje más alto– y una gran penetración de Internet en casa, es significativo y simbólico de esta situación de ventaja tecnológica el elevado acceso a los dispositivos de música personales, por encontrarse más alejados de la idea de «necesidad básica». Los jóvenes argentinos muestran una relación especialmente estrecha con el teléfono celular, lo que, junto a su capacidad de seleccionar contenidos televisivos, gracias a la altísima penetración de la televisión por cable, los diferencia del resto. Tan sólo mantienen una distancia significativa respecto a las plataformas específicas de juego (videoconsolas y consolas portátiles).

En la parte media de la tabla se sitúan los adolescentes de México, Venezuela y Brasil, que están en una buena posición para hacer frente a los retos que plantea la Sociedad de la Información. Los jóvenes mexicanos muestran una especial afinidad con las tecnologías más audiovisuales y lúdicas: su grado de posesión de las plataformas específicas de juego (consolas y videoconsolas) es el más elevado de la muestra, así como las cámaras de fotos y video digitales. El aspecto lúdico parece primar en la relación entre estos jóvenes y las tecnologías. Por otro lado, la Generación Interactiva de Venezuela es una de las más equipadas: su grado de acceso a diversos dispositivos, como celulares, mp3, cámaras de fotos y video, es alto y todos se correlacionan directamente. Los adolescentes brasileños acceden a la Red desde el hogar de un modo significativamente superior al resto. Junto con este grado de conectividad elevado, se caracterizan por una preferencia clara por los videojuegos sobre plataformas específicas. En la retaguardia de la Generación Interactiva se encuentran los jóvenes de Perú y

Colombia. Esta apreciación, lejos de ser negativa, plantea a los agentes educativos y sociales de estos países una gran oportunidad: están todavía en condiciones de asegurar que la adopción y el uso de estas tecnologías responde a las necesidades formativas de este grupo de edad.

Este capítulo aborda el nivel de posesión y uso que la Generación Interactiva hace de los distintos dispositivos tecnológicos. El factor posesión se ha relacionado con el hogar, como el entorno natural desde el que se accede a la tecnología. Se ponen de manifiesto diferencias significativas por países: en términos generales se puede hablar de tres velocidades o estadios de desarrollo avanzado, medio e iniciación y en el caso de los dispositivos concretos, por sexo y edad. Los chicos, en términos generales, son más proclives a los dispositivos de juego profesional, y las chicas muestran una preferencia más generalizada por el teléfono celular. Como es lógico, los más pequeños disponen de menos aparatos tecnológicos, aunque la tendencia en su posesión guarda relación con la de las edades posteriores.

### **3.2.2 Los Riesgos Que Plantean Las TIC`S**

En la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación se aprecia un notable interés por los contenidos a los que se ven expuestos y que son consumidos por este público. Por otra parte, abundan las investigaciones en torno a los efectos, tanto positivos como negativos, que pueden derivarse del uso de distintos medios de comunicación. Este interés por los efectos se remonta a los comienzos de la radio durante los años de 1930 en EE.UU., tal y como explica Kundanis (2003: 67-72). Ya por entonces una asociación de padres de Nueva York acusó a un programa, Ether Bogeyman, de provocar pesadillas en los pequeños. Desde entonces, el debate en torno a los efectos de los medios en los niños se ha sucedido.

En la década de 1950, con la llegada de la televisión, el interés se centra en dos tipos de contenidos: violencia y sexo.

De hecho, la preocupación por estos dos aspectos se prolonga hasta nuestros días, como veremos a lo largo de este apartado. Aunque se trata de dos asuntos diferenciados, muy comúnmente contenidos y efectos van de la mano. Así, es habitual el tratamiento de determinados contenidos muy especialmente el sexual y el violento de una manera directamente relacionada con los efectos que pueden producir sobre la audiencia.

Una evidencia de ello es el informe presentado por Livingstone y otros en 2007. Cuando los autores realizan una clasificación de los peligros que puede entrañar Internet para los jóvenes, una de las categorías que presentan es la de “Riesgos de contenido”. Y a lo largo del presente estudio, se intentará reflejar el estado de la investigación en torno a ambos conceptos, aunque a menudo será difícil separar el uno del otro.

Para empezar, podemos encontrar algunos análisis de contenidos que buscan plasmar la realidad de un medio y de lo que a través de él se ofrece y representa. Algunos ejemplos son el trabajo realizado por García y otros (2004), que se centra de “forma especial en la programación infantil televisiva de España, incluida la publicidad”, para esto los autores realizan un estudio empírico y un análisis de contenidos de la programación de las distintas cadenas de ámbito nacional español. Orientan su trabajo a conocer cuestiones como si los programas son vistos por el grupo de edad al que se dirigen, si los niños ven programas destinados a adultos, el papel que juegan las figuras masculina y femenina en ellos o si hay un exceso de carga publicitaria.

También encontramos trabajos centrados en la imagen que se representa de “La juventud a través de los medios”; Von Felitzen y Carlsson, 1999, o “En los valores que transmite la publicidad a los jóvenes”; Sánchez, 2004.

No obstante, si hay un tema de destacada recurrencia en la investigación reciente sobre la materia, es el que tiene que ver con los riesgos que presentan las tecnologías, y que son de varios tipos: de contenido, de contacto, de privacidad, comerciales y para la salud. De todos ellos, los que más han centrado la atención de los investigadores son los riesgos de contenido, con una especial referencia a la violencia y al sexo.

En cuanto a la violencia, existen numerosos estudios centrados en su presencia en distintos medios, y en su influencia sobre las conductas agresivas de este público. Al hablar de violencia, resulta necesario considerar una serie de premisas antes de realizar cualquier tipo de valoración. En primer lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza del medio con el que nos enfrentamos. No es lo mismo la violencia en la televisión, de la que el menor es un mero receptor pasivo, que la violencia en un

videojuego, en el que el joven participa activamente y que puede tener altas dosis de realismo. También habrá que considerar qué justifica la presencia de imágenes o actitudes violentas en los medios: puede ser violencia gratuita o, por el contrario, enmarcada en un contexto determinado. Además, también influirá la existencia de algún tipo de mediación (fundamentalmente familiar) en el momento de consumir violencia, que puede ayudar al joven a interpretar lo que ve de una manera adecuada. Por lo tanto, la violencia se puede dar en circunstancias muy diversas que harán que sus efectos, si es que los hay, no tengan por qué ser iguales. Wartella (1996) habla de “La violencia como de uno de los dos temas junto con la comercialización que más preocupan en cuanto a los efectos que puede tener la televisión”, y vincula estos efectos a los contenidos, tal y como apuntábamos al comienzo. Otros trabajos, como el de Von Feilitzen y Carlsson 2000, se refieren de un modo especial a “La violencia en el videojuego”, y parten de la siguiente afirmación: se sabe que a muchos niños y adolescentes les gustan los juegos violentos, pero se conoce poco

acerca de los contenidos y la influencia que pueden ejercer estos juegos. En la revisión bibliográfica de Wartella y otros 2000 también se aborda la cuestión de la violencia. Se trata de un repaso de la investigación de la última década del siglo XX sobre la relación de los niños con las nuevas tecnologías. En ella se abordan temas habituales como el consumo de estos medios (acceso, uso...), el desarrollo social o el aprendizaje. También se habla de contenidos violentos y agresivos en dichos medios (especialmente los videojuegos) y de las consecuencias perjudiciales que pueden tener sobre la conducta de los niños. Los autores consideran el videojuego como el medio más potente en este aspecto, aunque también citan otros como la televisión. Resulta complicado dar una respuesta certera a la pregunta de si la violencia genera comportamientos agresivos. En la investigación se encuentran opiniones enfrentadas, y aunque algunos afirman que parece haber indicios de que sí hay una relación entre violencia y agresividad, todavía merece la pena ser prudentes a la hora de hacer una valoración. Según Valkenburg 2004: 56-57, “prácticamente todos los meta-análisis realizados demuestran que los contenidos violentos en los medios generan conductas agresivas o influyen negativamente en el sujeto”, aunque también destaca que la violencia es “sólo uno de los múltiples factores que pueden desembocaren dicha agresividad”. Gentile y Anderson 2003 reconocen como “vigentes los cuatro efectos de la violencia en los medios” de los que hablaban Donnerstein, Slaby y Eron en 1994: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito.

“El efecto agresor implica que la exposición a la violencia genera más agresividad. El efecto víctima supone que ante tal cantidad de violencia la persona se siente más vulnerable e indefensa, lo que puede llevar a tomar medidas de protección (como ir armado). El efecto testigo conlleva que al acostumbrarse a ver la violencia, en cierta medida, nos insensibilizamos ante ella.

Por último, el efecto apetito tiene como consecuencia que ante la violencia, se despierta el hambre de más violencia. Se puede hablar de un acuerdo consistente entre los investigadores sociales en torno a la idea de que una exposición prolongada a la violencia en los medios puede conducir a la agresividad en los individuos. De hecho, la violencia en los medios es uno de los muchos factores que pueden llevar a la agresividad, pero también puede tener efectos positivos, tal y como demostró un experimento realizado con estudiantes de California, en el que la guía ejercida por un grupo de educadores desembocó en una menor agresividad"; Strasburger y otros, 2002: 83.

Además de la violencia, un segundo aspecto que ha centrado el interés de numerosos autores a la hora de abordar los efectos de los medios, es el de los contenidos sexuales. El sexo ha estado presente de forma predominante en la televisión, aunque ahora Internet es una ventana mucho más directa a un sinfín de contenidos sexuales, pederastas y pornográficos. También se pueden encontrar referencias sexuales, aunque en mucho menor medida, en los videojuegos. Se puede constatar como un hecho que hoy en día los menores de edad están expuestos a una gran cantidad de contenidos sexuales en múltiples soportes. Así lo reconocen algunas de las investigaciones más recientes Von Feilitzen y Carlsson, 2000; Malamuth e Impett, 2001; Strasburger y Wilson, 2002; Castells y De Bofarull, 2002).

Dada la situación descrita, es natural que exista un notable interés por conocer los efectos de estos contenidos en los jóvenes menores de edad. Aunque se ha afirmado comúnmente que la investigación en este sentido es escasa Von Felitzen y Carlsson, 2000; Malamuth e Impett, 2001; Strasburger y Wilson, 2002, sí que parecen entrecruzarse algunas consecuencias. "Abunda la presentación

de relaciones sexuales de todo tipo fuera del matrimonio (o de contextos de amor), hecho que puede desencadenar en una permisividad sexual mayor entre la juventud. En este sentido, el mayor peligro de esta permisividad radica en cuestiones como embarazos no deseados o enfermedades de transmisión sexual. Algunas de las formas de combatir estos problemas tienen que ver con la responsabilidad de programadores y anunciantes, que deben transmitir mensajes más precisos y saludables, no utilizar el sexo a toda costa y, en definitiva, colaborar en la educación en la materia”; Strasburger y Wilson, 2002.

Además de la violencia y el sexo, contenidos predominantes en la investigación, estos autores hablan de otro tipo de contenidos que pueden tener efectos nocivos sobre los jóvenes. Así, en primer lugar hablan de las drogas, dentro de las que se incluye el tabaco o el alcohol. También preocupa todo lo relacionado con la alimentación y los desórdenes alimenticios (anorexia, bulimia), directamente vinculados a los cánones de belleza que se transmiten a través de los medios de comunicación hoy en día. Estas cuestiones tienen una singularidad: su presencia se da de un modo especial en la publicidad. De hecho, abundan los trabajos referidos en concreto a la publicidad de tabaco o de alimentos, y a los efectos que pueden tener en la joven audiencia.” Aunque la investigación científica tiene todavía ciertas carencias, sí que hay algunas evidencias de que la publicidad de tabaco y alcohol es un factor significativo en el consumo que los adolescentes hacen de estas dos drogas”, tal y como afirman Strasburger y Wilson 2002: 206. Con todo, hay que tener en cuenta que los medios y las nuevas tecnologías pueden presentar más peligros además de los derivados del contenido (como los violentos y los sexuales, ya citados).

De este modo, el informe presentado por Livingstone otros 2007 en torno al “proyecto EUKidson line habla de tres tipos de riesgos más, aparte de los

de contenido: riesgos de contacto, riesgos comerciales y riesgos de privacidad.

- Los riesgos de contacto surgen de la comunicación interpersonal a través de las TIC. Los jóvenes mantienen diálogos con amigos y compañeros a través de herramientas como el Messenger, pero también cabe la comunicación con personas anónimas para ellos. Una herramienta comúnmente empleada son los salones de chat, en los que pueden encontrar individuos con fines de lo más perverso (pederastas, pedófilos, etc.). De ahí que exista un notable interés por conocer la naturaleza de los contactos que establecen los jóvenes a través de las nuevas tecnologías. Este interés pasará por saber si han conocido a extraños a través de Internet y si han quedado físicamente con ellos alguna vez. También si se han sentido acosados en determinadas ocasiones, de qué manera y cómo han reaccionado ante dicho acoso, entre otras cuestiones.
- Los riesgos de privacidad hacen referencia de forma concreta a la invasión de la intimidad de una persona. Dicha invasión se puede producir mediante la petición uso fraudulento de nuestros datos personales (por ejemplo para el envío de mensajes no deseados o spam), o por la actuación de delincuentes informáticos, también denominados crackers, que pueden acceder y manipular el contenido de nuestro ordenador de forma indeseable.
- Los riesgos comerciales, por último, son los derivados de la actividad publicitaria y mercantil que se da a través de la Red”.

Estos riesgos son los que menos atención han recibido hasta el momento, según expone el informe. Sin embargo, no por ello son menos importantes. Pueden presentarse a la hora de realizar transacciones comerciales (en las que haya fraude), o de lanzar mensajes publicitarios engañosos. Además, también están los campos de las descargas ilegales (de música, videos, programas informáticos...) o del juego en red.

De entre las conclusiones a las que llega el informe, cabría destacar la necesidad de conocer en profundidad la forma de reacción de niños y padres ante dichos peligros. Es necesario saber cómo perciben los riesgos de las TIC y si se toma algún tipo de medida preventiva, entre otras cuestiones. Finalmente, existe un último tipo de peligros que pueden derivarse del uso de los medios, y que son los que atañen a la salud. Valkenburg 2004 se refiere de modo concreto “al videojuego, y habla de los efectos físicos como una posible consecuencia”.

Estos efectos irían desde lo que denomina “Nintendonitis” (dolores constantes en algunas zonas como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo) a los ataques epilépticos. También Wartella y otros 2000 se refieren de un modo concreto al “videojuego, y recogen los principales efectos debatidos en la investigación. Estos son los ataques epilépticos, la adicción (y las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etc.), o el sedentarismo. A pesar de que presentan algunos trabajos, los autores concluyen que no hay un cuerpo investigador suficiente como para establecer conclusiones”.

Y en la misma línea va lo expuesto por Strasburger y Wilson 2002, quienes además ven la necesidad de “distinguir al jugador de alto riesgo, de forma que la responsabilidad de los posibles efectos del videojuego no recaiga exclusivamente en el medio. Se trata de una realidad poliédrica, ya que ese riesgo alto puede venir dado por diversos factores: las características personales del jugador, la cantidad de tiempo que utiliza el medio, su entorno familiar (favorable o no a que juegue), entre otras”. Además de EUKids online, se han destacado al comienzo del epígrafe dos proyectos especialmente centrados en los riesgos que presentan las TIC para la juventud: SAFT y el Eurobarómetro. SAFT tuvo como campo de estudio cinco países (Noruega, Dinamarca, Islandia, Suecia e Irlanda). Recoge

información sobre el consumo de las TIC y hace referencia a diversos riesgos, aparte de a los de contenido: privacidad e información personal, amenazas y abusos on line o el establecimiento de contactos a través de la Red.

Asimismo, el Eurobarómetro 2007 dedica buena parte de su contenido a los riesgos en torno a dos tecnologías concretas: "Internet y el teléfono celular. Presenta información relevante y tratada con suficiente profundidad: se estudian cuáles son los principales peligros o riesgos que encuentran los niños al utilizar estas herramientas, qué medidas adoptan para protegerse y cómo afecta todo ello al uso de dichas tecnologías. Respecto al internet, los jóvenes entrevistados citan varios miedos a potenciales problemas, desde los que afectan directamente a su ordenador o su navegación, hasta los que pudieran dañar su integridad psicológica ó física. También citan peligros como la descargas ilegales, la adicción o el fraude online".

En cuanto al celular, los peligros vislumbrados son la recepción de mensajes o llamadas desagradables, las radiaciones que pueden afectar a la salud, el robo o la propia navegación por Internet a través de este aparato.

El Eurobarómetro 2007 estudia también "las reacciones de los jóvenes ante la presentación de seis categorías de problemas, su grado de información respecto a ellos, así como sus formas de alerta. Estos problemas tienen que ver con:

- La veracidad de la información que encuentran en la Red.
- La posibilidad de encontrar contenido impactante.
- La posibilidad de establecer contactos peligrosos.
- El acoso.
- El engaño respecto a productos y servicios.

- Las descargas ilegales.

El informe concluye que el público juvenil reconoce muchos más peligros y más graves en Internet que en el teléfono celular”. Resulta de especial interés, a nuestro modo de ver, que este informe hable de una homogeneidad apreciable entre todos los países estudiados en cuanto a la percepción de los riesgos por parte de los jóvenes.

En definitiva, queda claro que la aparición de los distintos medios de comunicación ha venido habitualmente acompañada de un interés por estudiar los peligros a los que puede enfrentarse un público especialmente vulnerable, como lo es el de los jóvenes menores de edad. No obstante, la investigación no sólo se ha detenido en los efectos negativos de los medios: existen estudios que, en menor número, contemplan las bondades y beneficios que pueden suponer el uso de estas tecnologías.

### **3.2.3 Las Oportunidades Que Plantean Las Tic`S**

En este sentido, puede parecer que la investigación en torno a los jóvenes y los medios sea un tanto crítica y pesimista, pues a menudo sólo se centra en los peligros y no en las ventajas.

Hay que entender que esto se debe a la actitud proteccionista que requiere este público, dada su especial indefensión. Pero esto no significa que se ignore el enorme potencial positivo de los medios, especialmente las nuevas tecnologías, si saben utilizarse. “De hecho, los videojuegos, la televisión, Internet o el celular, si se utilizan de forma prudente y mesurada, son actividades normales, saludables e incluso positivas”; Castells y De Bofarull, 2002: 33.

Si nos centramos, por ejemplo, en el teléfono celular, resultan evidentes muchas de sus ventajas: permite evitar situaciones de riesgo, actuar en casos de emergencia o que los padres ejerzan un mayor control sobre sus hijos. En el caso de la televisión, se trata de un importante agente socializador. Es una ventana al mundo que puede servir para educar y culturizar, además de entretener.

Y lo mismo ocurre con Internet. Algunos de sus beneficios resultan evidentes a primera vista: facilita el acceso a una enorme cantidad de información, ayuda a mantener relaciones con otras personas en la distancia de una forma rápida, y es una ventana a la cultura, entre diversas cuestiones.

De hecho, el potencial educativo de los medio probablemente sea una de sus ventajas más evidentes. Con la llegada de las TIC ese potencial ha crecido enormemente, y son muchos los trabajos centrados en el uso de estas herramientas como material educativo incluso en las aulas (especialmente, con el caso del ordenador e Internet).

La labor del Center for the Study of Children, Youth and Media es notable en este campo, y encontramos investigaciones en torno a distintos aspectos. “Entre 1999 y 2001 se llevó a cabo el proyecto Changing sites of education, centrado en el hogar como nuevo entorno para el aprendizaje. El estudio parte de la creciente importancia que estaba adquiriendo este lugar en la educación del niño, y se centra en el contenido de los distintos productos educativos disponibles, no solo informáticos, sino también en soporte papel, como revistas o libros”. “Un año más tarde, en 2002, comienza la elaboración de un nuevo proyecto, Learning on line, centrado más concretamente en el aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y especialmente Internet”.

Este informe explora no sólo los contenidos de dichos productos educativos (páginas Web), sino las características de la industria que está creciendo en torno a estos productos, así como los usos que de ellos se dan en el hogar y el entorno familiar. Además, también hay investigaciones acerca del poder educativo de otras nuevas tecnologías como puede ser el videojuego.

Entre 2004 y 2007 se ha llevado a cabo el proyecto “Digital technology, learning and game formats, que explora la motivación y frustración del joven usuario de videojuegos, con el objetivo de aprovechar esta información para el campo de los videojuegos educativos”. Se trata a menudo de formatos híbridos, en los que hay una mezcla de educación y entretenimiento.

De hecho, son diversas las investigaciones centradas en las potenciales ventajas del videojuego. La visión que ofrecen García y otros (2004) se puede calificar de optimista, aunque destacan el papel decisivo de las entidades públicas para el desarrollo de este sector. Sin embargo, este potencial educativo no sólo se vislumbra en el ordenador, Internet o el video juego. Katz (2006: 90-91) se centra exclusivamente en el estudio del teléfono celular, y en el impacto que ha tenido en la sociedad a muy distintos niveles.

Uno de estos niveles es el educativo. Asegura que los servicios WAP de los celulares, que se sirven de Internet, permiten que se acceda sobre la marcha información en diferentes entornos educativos. Estos aparatos también sirven para mantener conectados a profesores y alumnos, y es útil en cuestiones organizativas (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etc.).

“Aparte del efecto educativo, diversos autores han destacado otras posibilidades de las nuevas tecnologías. Por ejemplo, algunos se han

centrado en la capacidad del videojuego para desarrollar la inteligencia, concretamente un tipo de inteligencia como la espacial”, es el caso de Valkenburg 2004, quien además cita otras posibles ventajas, como mejoras en la coordinación ojo-mano, en la capacidad de atención visual o en la creatividad. Sin embargo, tal y como explica, todavía no hay resultados concluyentes.

Wartella 1996, habla de “unas ventajas del videojuego similares a éstas, y añade además una serie de beneficios sociales, como el hecho de jugar junto a los demás”. Este interés por los efectos sobre las relaciones sociales es muy común en el ámbito científico. Algunos autores como Shulman 1996 u Orleans y Laney 2000 han tratado la cuestión de “si el uso del ordenador provoca el aislamiento del niño o, por el contrario, puede llegar a facilitar o fomentar las relaciones sociales”. Los últimos autores reflejan el debate existente en torno a la materia, en el que están aquellos que defienden el ordenador como herramienta para la socialización y aquellos que son sus detractores al alegar que lo único que hace esta herramienta es alejar al usuario del entorno que le rodea.

Resulta llamativo que al estudiar la influencia que los padres ejercen sobre el consumo de las TIC de sus hijos y, por lo tanto, sobre su sociabilidad, los autores expongan la teoría de que, cuanto menos control, más sociabilidad puede darse al recurrir a sus compañeros como fuente de apoyo e información. De la misma manera, algunos estudios europeos ya citados como EUKidson line o Mediappro abordan las TIC como instrumentos de socialización, refiriéndose fundamentalmente a dos medios concretos: Internet y el celular. Al estudiar los usos que los jóvenes hacen de la Red, es muy frecuente la alusión a herramientas como el Messenger o los salones de chat, que permiten el contacto con otras personas, en muchos casos, amigos ya conocidos de los usuarios. Se aprecia, por tanto, que de entre los múltiples usos que

puede darse al ordenador/Internet, uno de los que destaca entre los jóvenes tiene que ver con el establecimiento de relaciones sociales.

En el caso del teléfono celular, esta finalidad en el uso queda plasmada de una forma mucho más clara ya que, según estas investigaciones, los jóvenes lo utilizan

Fundamentalmente para comunicarse con sus amigos (principalmente a través de SMS). En esta dirección va lo expuesto por Ling 2007, quien asegura que el celular es una herramienta fundamental para los jóvenes de hoy en día, pues les sirve para estar en contacto continuo y sentirse cohesionados, además de facilitar en cierta medida la emancipación de los padres (pp. 61-62).

También guardan cierta similitud con el Messenger o el chat las denominadas redes sociales, más evolucionadas y que sirven para comunicarse con otras personas, aunque de distinta forma. Tal y como exponen Livingstone y otros 2007, “se trata de la quinta cuestión más estudiada dentro del total de estudios revisados. Concretamente, los países que más han explorado esta cuestión son Suecia, Noruega y Dinamarca”.

Para terminar, otro asunto abordado con frecuencia y que refleja el interés por los aspectos sociales del uso de las TIC es el de la identidad. Este concepto puede estudiarse desde distintas perspectivas: interesa la influencia de las TIC en la configuración de la identidad del joven usuario; también la oportunidad que brinda Internet de construir identidades ficticias a la hora de navegar por determinados contenidos, al igual que ocurre con los videojuegos, sean en línea o no. “Se trata de una cuestión que han abordado numerosos países, aunque entre ellos predominan los nórdicos (Dinamarca, Noruega y Suecia)”, si atendemos a los datos del informe de Livingstone y otros 2007.

Por otro lado, también hay investigadores que se centran en las posibles aplicaciones del videojuego para la salud. Strasburger y Wilson 2002: 140-141; hablan de “usos del videojuego o la realidad virtual para el cuidado de la salud, la educación en hábitos saludables, etc”. En esta dirección trabaja la Markle Foundation, institución que analiza de forma específica las posibles aplicaciones de las nuevas tecnologías sobre dos áreas: la salud y la seguridad nacional. También desde la industria se está haciendo un esfuerzo por explotar el aspecto «saludable» de los videojuegos, intentando que desaparezca la idea de que sólo producen sedentarismo o inactividad. Un ejemplo es el reciente lanzamiento de la consola Wii Fit, una tabla con sensores que simulan la práctica de distintos deportes, como esquí, aeróbic o footing.

En resumen, en la investigación en torno a los jóvenes y los medios de comunicación existe un amplio debate acerca de los efectos, tanto positivos como negativos, que pueden derivarse del uso de estas tecnologías. Con frecuencia dicho debate se basa más bien en suposiciones que en hechos. Por lo tanto, hará falta una investigación más profunda sobre los efectos que todavía no estén demostrados.

Sin embargo, también existen evidencias sobre algunas ventajas e inconvenientes que se derivan del uso de estos medios. Aun así, hay que considerar otros factores que también pueden influir negativa o positivamente en nuestro público. Según afirma Livingstone 2007, no se puede pensar en el medio como el único culpable: habrá que centrarse en aquellos factores que, de una forma directa o indirecta, a través de la interacción de los unos con los otros, ayudan a explicar un fenómeno social particular. Asimismo, la autora llega a la acertada conclusión de que en el debate en torno a los medios y sus efectos, es necesario adoptar una postura intermedia.

En definitiva, no se puede afirmar categóricamente que sean algo positivo o negativo, o que influyan muchos o pocos. Es importante evaluar bien el contexto y las circunstancias en las que se consume ese medio.

Concluyendo, vemos que en el debate sobre los efectos de los medios hay múltiples posturas enfrentadas, aunque resulta complicado inclinarse por unas u otras, al menos de modo absoluto. En ocasiones puede parecer que se da más importancia a los aspectos negativos que a los positivos. Esto no implica necesariamente una visión pesimista de los medios y las nuevas tecnologías. A menudo se toma como punto de partida que estos medios son buenos, y se pone un énfasis en los aspectos negativos con un ánimo protector.

### **3.3 Estudios E Iniciativas Sobre La Protección Del Menor Y Del Adolescente En El Entorno De Las Tic`S**

#### **3.3.1 Iniciativas En El Ámbito De La Regulación.**

En primer lugar, es necesario hacer una aclaración en torno al concepto de regulación. Con él nos vamos a referir a la legislación existente en torno a los medios de comunicación, pero también al conjunto de normas que establecen otras instituciones no gubernamentales, así como a posibles medidas de control y autocontrol.

Conviene aclarar que la regulación es un tema sobre el que se trabaja ampliamente en la actualidad. Muchas de las investigaciones que se están desarrollando en torno a los jóvenes y los medios de comunicación, no tienen otro objetivo que el de adoptar medidas reguladoras en un futuro. El programa Safer Internet Plus, el Eurobarómetro o Mediappro, todos ellos citados anteriormente, son una buena muestra de ello.

Otra iniciativa enmarcada dentro del mismo programa de la Comisión Europea es The Youth Protection Roundtable (YPRT). Este persigue una aproximación socio-técnica a la protección de la juventud. Entre sus objetivos se propone el de crear «puentes internacionales» que faciliten la elaboración de políticas en torno a esta materia dentro de Europa. Junto a esta iniciativa colaboran otras tantas con objetivos similares, tales como The SIP-Benchmark-Project,<sup>6</sup> INSAFE<sup>7</sup> o ETSI.

Por lo tanto, se está desarrollando una labor considerable orientada a crear políticas de regulación de los medios, especialmente cuando se habla del público infantil y juvenil. No parece relevante centrarse de un modo específico en la legislación vigente: ésta variará en función del ámbito geográfico, así como del medio concreto al que se refiera. Así, encontramos leyes a nivel local, nacional o supranacional.

Algunos medios están específicamente legislados (es el caso de la televisión, por poner un ejemplo, con la Directiva de Televisión sin Fronteras), mientras que otros, dada su novedad, pueden quedar al amparo de leyes más generales, como puede ser el caso del videojuego. En torno a este medio, por poner un ejemplo, existen sistemas de clasificación de contenidos, como el código PEGI, de carácter voluntario.

En este sentido, en los últimos años se ha venido debatiendo si existe una necesidad de dar más peso a la legislación o, por el contrario, la regulación debería recaer en mayor medida sobre otros actores sociales. Según explica Carlsson 2006: 13-14, “hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, sin embargo, la situación ha cambiado debido a una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones

supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales)". Esto, junto con la globalización, en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se dé más importancia a la responsabilidad de padres y otros adultos, en lugar de a la legislación, para la protección del menor ante los medios. La fórmula ideal es aquella en la que se combinan regulación, autorregulación y corregulación, tal y como explica la autora.

Con la autorregulación se está refiriendo al propio control que deben ejercer los medios. Esta autorregulación creció durante la década de 1990 como una manera de evitar remitirse a las leyes constantemente. También debido al continuo desarrollo de las tecnologías, que haría que dicha regulación quedara obsoleta rápidamente.

Otro concepto que surge es el de corregulación. Con este término, se hace referencia a un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal forma que la última se acopla a la primera de manera eficaz. En torno a esta cuestión, la investigación realizada por el Hans-Bredow Institut y presentada por Schulz 2006, p. 102, puede resultar de interés. "El estudio se centra en la existencia de medidas correguladoras en los 25 estados miembros de la UE, así como en otros países no europeos (Australia, Canadá, Sudáfrica y Malasia). Se busca medir su eficacia y efectividad, así como los impedimentos que se dan para implementar estos sistemas, atendiendo a la legislación europea. Contemplan un amplio abanico de medios: prensa, programación televisiva, servicios on line, celulares, cine y juegos interactivos. Hay dos conclusiones de este trabajo que son reseñables. Por un lado, los sistemas de corregulación atañen de forma generalizada a dos objetivos concretos: la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad". La segunda conclusión es que parece queda demostrado que los sistemas de corregulación son compatibles con la legislación europea.

Es más, algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas, como la posibilidad de una mayor responsabilidad por parte de la industria, un proceso de toma de decisiones más rápido y una mayor sostenibilidad (p. 117). El interés por la correulación pone en evidencia la existencia de múltiples agentes, aparte de las autoridades públicas, que pueden y deben implicarse en la regulación de los medios y en la protección de un público especialmente vulnerable como lo es el infantil y juvenil. Puede resultar ilustrativa la Tabla 3.1. Presentado en 2005 por el citado Hans-Bredow Institute, que clasifica estos agentes reguladores atendiendo a si son formales o informales y externos o internos. En definitiva, parece evidente que la situación actual requiere de la colaboración de distintos agentes, y que la legislación es un elemento necesario, pero no suficiente por sí solo como medida

de control de los medios de comunicación

Tabla 3.1. TIPOS DE GOBIERNO DE LOS MEDIOS

	Formal	Informal
Externo	Leyes	Fuerzas y relaciones del mercado
Externo	Reglas y normas	Grupos de presión
Externo		Opinión pública y crítica
Interno	Alta dirección	Profesionalidad
Interno	Control financiero	Cultura de organización
Interno	Auto-regulación	Normas éticas

Fuente: Hans-Bredow Institut. Bruselas, Seminario 2005.

### 3.3.2 Iniciativas En El Ámbito De La Mediación Familiar.

Un segundo agente que está directamente implicado en la protección del niño frente a los medios de comunicación es la familia. En los capítulos anteriores a este trabajo, se habla de los padres como factor fundamental en la socialización del niño, concretamente en su faceta como consumidor. De la misma forma, los padres juegan un papel decisivo en la relación de sus hijos con los medios de comunicación.

La aparición de las nuevas tecnologías ha enriquecido el entorno mediático en el que crece el niño. Dicho entorno es a la vez más complejo, especialmente para las personas mayores, que a diferencia de los más pequeños, no han crecido de forma natural en dicho entorno y a menudo carecen de los conocimientos y destrezas necesarios para manejarlas.

Si nos remontamos a mediados del siglo pasado, podemos encontrar ya algunos estudios que muestran interés por conocer el papel mediador de los padres en el consumo de medios de sus hijos. Un trabajo de Himmelweit y Oppenheim se centraba en estudiar “los efectos de la televisión en el niño. Se consideraba como un factor a tener en cuenta el ejemplo y control que podían ejercer los padres sobre el consumo de este medio. Una de las conclusiones a la que llegaron los autores es que parecía haber un control amplio respecto al horario de uso (momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etc.), pero respecto a otras cuestiones, como el contenido consumido por el niño, parecía haber una preocupación mucho menor” (Himmelweit y Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde apareció el trabajo de Schramm y otros (1961: 148), también centrado en los niños y la televisión.

Estos autores hacen referencia a la responsabilidad de los padres ante los efectos que el medio puede provocar en los hijos, concretamente cuando se refieren a contenidos que pueden provocarles miedo. Asimismo, hablan de su deber de controlar la cantidad de consumo de televisión y su repercusión en la práctica de otras actividades, de su papel como referentes a seguir para el niño y de su deber de manifestar quejas y preocupaciones.

En la investigación de los últimos años se aprecia un amplio interés por diferentes temas relacionados con la influencia que los padres pueden

ejercer en el consumo de medios de sus hijos. Una primera cuestión estudiada son las pautas de consumo de medios de la familia en su conjunto. En esta dirección van los trabajos de Red.es (2005) o Pasquier (2001). “Este último aborda asuntos como el equipamiento de los hogares y los motivos que llevan a los padres a adquirir determinadas tecnologías. Por ejemplo, se expone la idea de que la televisión es un medio muy popularizado, mientras que el ordenador es algo más propio de las familias de clase media o alta”.

Muchos padres, según explica, compran el ordenador como ayuda a la educación de sus hijos, como una herramienta necesaria para su rendimiento escolar. En resumen, resulta interesante saber qué medios adquieren los padres y por qué. También interesa conocer la forma de consumo de medios dentro de la familia.

Resultará relevante saber qué medios utilizan los padres y cuáles los hijos, si existen diferencias entre ambos en cuanto al conocimiento y uso de estos medios, o si incluso los utilizan todos juntos o por separado. Asimismo se ha analizado la influencia del modelo familiar en el consumo de medios: por ejemplo, en el caso de familias mono parentales, cómo influyen el padre o la madre en el equipamiento tecnológico del hogar o en la ubicación de esas tecnologías.

Sin embargo, la cuestión que más ha acaparado la atención de los investigadores es propiamente lo que se denomina «mediación parental», esto es, el papel de intermediación que los padres ejercen en la relación de sus hijos con los medios de

Comunicación. Este interés implica conocer la existencia de normas o restricciones respecto al uso de estos medios. También si los padres ayudan a interpretar de forma adecuada los contenidos expuestos, dando su criterio a los hijos y dialogando con ellos.

Austin y otros (1999) se centran de forma concreta en “la televisión y apoyan la teoría de que el estilo de comunicación de los padres influye en la comprensión e interpretación que los hijos hacen de los contenidos. Otros estudios se han centrado, más que en los estilos de comunicación, en la existencia de reglas impuestas por los padres”, como hace The Kaiser Family Foundation, en su informe presentado por Rideout y otros en 2005 explora la cuestión con cierta profundidad. “Según lo expuesto en dicho informe, se puede concluir que los padres ejercen poco control sobre el uso que sus hijos hacen de los medios de comunicación. Tal y como se asegura, dado el amplio equipamiento tecnológico de los hogares, así como las afirmaciones de los jóvenes respecto a la imposición de normas, parece que los padres no creen que sus hijos pasen demasiado tiempo con los medios o simplemente, son indiferentes a la cuestión” (p. 39). En la misma línea van las conclusiones de Austin y otros (1999), referidas concretamente a la “televisión: aseguran, respaldándose en la investigación existente, que parece que los padres imponen pocas reglas, discuten poco los contenidos y ejercen un escaso control sobre la influencia que sus hijos reciben a través de este medio. No obstante, destacan también que sería precipitado culpar a los padres de los efectos no deseados que los medios ejercen sobre sus hijos (p. 176)”.

“No existe una conclusión firme acerca de cuál ha de ser el papel mediador que ejerzan los padres. El sentido común dice que cada caso concreto requerirá distintas medidas. Son comúnmente citadas las tareas que implica la mediación parental de Messaris: categorización, validación y suplementación”. Austin y otros, 1999; Kundanis, 2003

La primera consiste en ayudar a interpretar los contenidos expuestos por el medio, diciendo si se corresponden o no con la realidad; la segunda, en

mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje y la última, en complementarlo con información adicional, si fuera necesario.

Otras visiones se han centrado más en la importancia de utilizar el medio de forma compartida. Castells y De Bofarull (2002) hablan de las ventajas del «ocio compartido», que «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar» (p. 183). Para disfrutar de esta actividad, será necesario tener en consideración previamente una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a jugar cada uno de ellos (pp. 184-185).

Puede resultar de interés la aportación realizada por Llopis (2004), que centró su análisis en torno a la televisión y la sociedad española. El autor parte de un contexto, según explica, en el que la familia es reconocida como una de las principales instituciones mediadoras del consumo infantil de televisión (p. 128). Así, realiza un estudio con el objetivo de establecer una tipología de estilos de mediación familiar del consumo televisivo de los niños y adolescentes españoles. El resultado son tres categorías distintas, que él denomina «conglomerados (pp. 142-145):

- Los padres controladores-restrictivos, cuyo ejercicio se basa poco en la orientación y la covisión, acudiendo con mayor frecuencia al control.
- Los padres permisivos engloban a un grupo que 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.
- Los padres orientadores son aquellos que apenas recurren a la limitación, pero sí al control, así como a la orientación y la covisión. Sería el estilo más común de todos.

Todo lo expuesto hasta ahora pone en evidencia el interés que ha suscitado la mediación familiar cuando se habla del consumo juvenil de medios, especialmente en lo que atañe a la protección.

Del mismo modo, las investigaciones parecen concluir que es necesaria la mediación de los padres en el uso que sus hijos hacen de los distintos medios de comunicación. Para que esa mediación sea eficaz, será fundamental que los padres conozcan bien e incluso utilicen estos medios. Asimismo, no hay que pensar en la mediación como en un ejercicio puramente restrictivo. Esta debe ser más bien una guía que ayude a los jóvenes a sacar el máximo provecho a los medios y las nuevas tecnologías, de una forma responsable y a la vez divertida. Tal y como afirman Castells y De Bofarull (2002), «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 al ocio digital.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1 Diseño de la investigación**

Investigación no experimental por encuestas

La investigación no experimental por encuestas o Ex Post Facto es un tipo de “... investigación sistemática en la que el investigador no tiene control sobre las variables independientes porque ya ocurrieron los hechos o porque son intrínsecamente manipulables,”. Kerlinger, Metodología de la investigación, Investigación no experimental, pág. 292

En metodología aplicada a la presente investigación, los cambios en la variable independiente ya ocurrieron y el investigador tiene que limitarse a la observación

de situaciones ya existentes, en nuestro caso respuestas y donde existe la incapacidad de influir sobre las variables y sus efectos.

Es así que para realizar esta investigación, a través de la metodología explicada, se ha empleado como herramienta fundamental dos cuestionarios. El primer cuestionario se ha adaptado a la edad de los encuestados, está compuesto por 31 preguntas y va dirigido a los niños escolares de entre 6 y 9 años. El segundo cuestionario con 127 preguntas, se utilizó para entrevistar a los escolares y colegiales de entre 10 y 18 años. Por lo que se han utilizado dos formatos distintos para nuestro trabajo.

Por lo que la variable del presente trabajo investigativo es independiente no es susceptible de manipulación y por eso se le llama variable atributiva, pero debe determinar al menos tres aspectos:

- Por medio de estos tipos de investigación se pueden comprobar hipótesis.
- Se utilizan grupos semejantes excepto en algún aspecto o característica específica.
- Se utilizan métodos estadísticos para el tratamiento y análisis de datos.

Según D'Ary, Jacobs y Razavieh (1982); "El investigador empieza con la observación de hechos que ya se han presentado y que se han manifestado en una serie de eventos. En el área de origen del fenómeno estudiado se observan los hechos.

A partir de las observaciones se procede a diseñar tanto los objetivos como las hipótesis dando inicio a la investigación en sentido opuesto a una investigación experimental".

## **4.2 Participantes de la investigación**

Para el presente proceso investigativo se ha considerado tomar tres muestras de diferentes instituciones y edades, en este caso se ha tomado instituciones de la costa ecuatoriana. Los niños y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato están distribuidos en tres grupos:

#### Primer grupo

Niños de 6 – 9 años (2do – 5to de Educación Básica)

Nombre de la Institución: Fundación Nuevo Mundo

Cantón: Samborondón

Nivel: 2do de básica

Cuestionario: Para niños de 6 a 9 años

#### Segundo grupo

Niños de 10 – 14 años (6to – 10mo año de Educación Básica)

Nombre de la Institución: Centro básico “Rosaura Maridueña”

Cantón: Yaguachi

Nivel: 6to de primaria

Cuestionario: Para jóvenes de 10 a 18 años

#### Tercer grupo

Jóvenes 15 – 18 años (I – III de Bachillerato)

Nombre de la Institución: Colegio fiscal “21 de julio”

Cantón: Yaguachi

Nivel: 2do de ESO

Cuestionario: Para niños de 10 a 18 años

### **4.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **4.3.1 Técnicas**

### Recolección de datos

Se realizó la recolección de datos a través de cuestionarios

Dirigido a niños de entre 6 y 9 años, compuesto por 31 preguntas

Dirigido a niños de entre 10 y 18 años, compuesto por 127 preguntas

Variables:

Caracterización socio demográfica.

Redes sociales y pantallas

Redes sociales y mediación familiar

Redes sociales y ámbito escolar

Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Las generaciones interactivas en Ecuador e Iberoamérica.

### 4.3.2 Instrumentos

Para obtener los datos requeridos se aplicaron encuestas a los jóvenes que se encontraban dentro del rango del universo de la muestra y de igual manera los recintos educativos fueron seleccionados en una misma área que para el presente trabajo es un área rural.

Las muestras se tomaron a través de encuestas y observación directa, se realizaron en forma personal y presencial, para obtener una sustentación confiable del proyecto. Adicional se realizaron matrices para la condensación del análisis para obtener así de forma clara las respuestas que vislumbren la solución al problema de las preferencias de consumo de los niños y jóvenes frente a las pantallas.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó los siguientes cuestionarios:

1. Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
2. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
3. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM

La aplicación de los instrumentos me llevó a conocer lo siguiente:

- Las pautas de consumo
- Las preferencias de tecnología
- Si existe codependencia entre las TIC's y los niños y jóvenes
- El nivel de equipamiento de los hogares en función de la tecnología
- Los tiempos y usos de las TIC's

#### **4.4 Recursos**

##### **4.4.1 Humanos**

- Niños y jóvenes encuestados
- Egresados y tutor
- Maestros de las diferentes instituciones

##### **4.4.2 Institucionales**

- Fundación Nuevo Mundo
- Centro Básico Rosaura Mariidueña
- Colegio fiscal " 21 de julio"

##### **4.4.3 Materiales**

- Formatos de encuestas
- Copias
- Formatos de ingresos de datos

#### **4.4.4 Económicos.**

- Combustible para viajar a los diferentes cantones
- Copias de las encuestas
- Uso del internet, computadora
- Impresiones
- Anillados

### **4.3 Procedimiento**

Con las indicaciones dadas por la universidad procedí a sacar las copias de los cuestionarios y acercarme a las diferentes instituciones mencionadas para realizar las encuestas, luego ingrese los datos y procedí a la interpretación de datos que se encuentra en el siguiente apartado.

## **5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

El análisis de los datos receptados en las muestras de los grupos encuestados, será dividida en dos partes; se iniciara con el análisis del grupo 1 comprendido por niños de 6-9 años; realizando un cotejo de las preguntas de acuerdo a la categorización y una vez culminada esta etapa se procederá a realizar el mismo tratamiento a las muestras de los grupos 2 y 3 para jóvenes y adolescentes comprendidos entre 10 -13 y 14 -18 años.

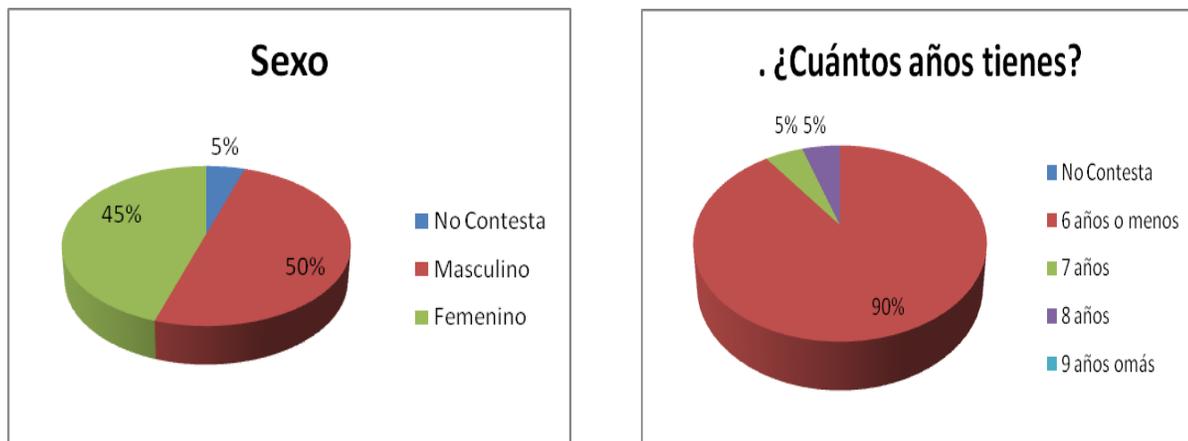
### **PARTE I**

#### **5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA.**

Para el presente planteamiento y de acuerdo a lo estipulado en la categorización se tomaran en cuenta las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14 para el grupo 1 comprendido entre niños de 6-9 años. Donde se contrastarán los datos presentados y en las preguntas que tengan una correlación directa se realizará la unificación de los resultados del análisis.

Al realizar el análisis correspondiente a las tablas 1, 2 y 3 y sus respectivas graficas, tenemos que nuestro universo de estudio para este grupo está constituido

por 20 niños, los cuales surcan el segundo año básico de educación primaria, el 90% está comprendido por niños de 6 años o menores lo cual nos indica que están dentro de la edad correspondiente para este nivel y en cuanto al género estamos apreciando una equiparación porcentual.



Gráfica Preguntas 2 y 3

Autor: María Villavicencio

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

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

**Tabla 4**

P4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	15	23,81

Madre	19	30,16
Un hermano o hermana	8	12,70
2 herm	2	3,17
3 herm	2	3,17
4 herm	2	3,17
5 herm	3	4,76
Mi abuelo/la	9	14,29
Otras personas	3	4,76
TOTAL	63	100,00

Tabla #4

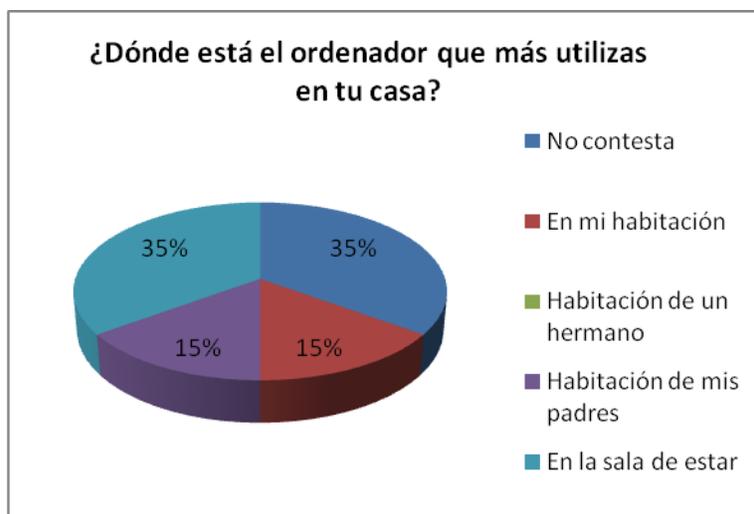
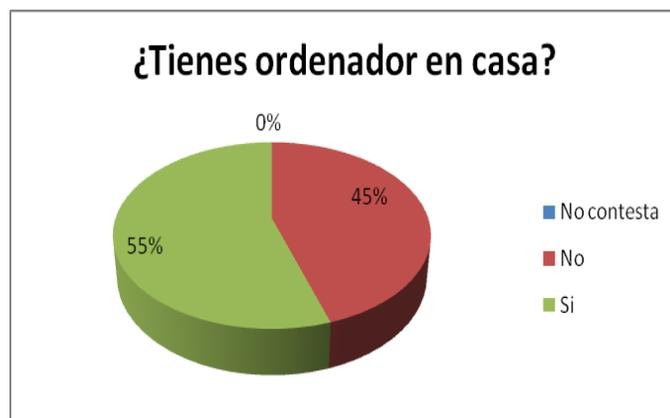
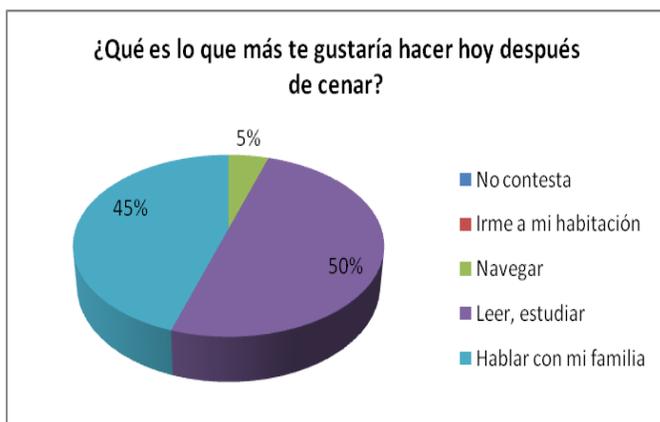
Autor: María Villavicencio

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

Interpretando los datos presentados en esta tabla, tenemos claramente un indicador de que la mayoría de los hogares, casi un 70% están integrados por los componentes básicos (padre, madre e hijo) pero así mismo podemos denotar un grupo minoritario de hogares un 20% donde la cabeza de familia es solo la madre o padre lo que dentro de nuestra interrelación socio demográfica se acopla claramente a los datos obtenidos a nivel nacional por el instituto ecuatoriano de estadísticas y censos INEC en su último censo a nivel nacional donde presentan para esta postura de hogar un 16% a nivel nacional.

Para efectos de análisis e interpretación de los datos de la actual pregunta y de las preguntas consecuentes es menester tener en consideración que la presente muestra fue tomada en niños de que habitan en zonas rurales y urbano marginales de la provincia del Guayas, específicamente de Daule, Samborondon y Duran, quienes reciben educación en instalaciones de un colegio de elite quienes realizan trabajo social como fundación para educar a estos niños de escasos recursos.

Es así que partiendo de la consideración de la premisas establecidas en el párrafo anterior y verificando los resultados de la pregunta cinco nos percatamos claramente que solo 1 niño, que en la presente muestra representa el 5 % es el único que prefiere la utilización de una herramienta de las tic mientras el otro 95%, prefiere actividades varias; pero revisando lo establecido en la pregunta seis lo convierte en una antítesis ya que un 55% del universo en análisis posee un ordenador en casa y si verificamos los datos de la pregunta siete existe una notoria contradicción ya que en esta pregunta el porcentaje de ordenadores en casa varia abruptamente, por lo que se establece que en estas edades (6-9años) en las que está inmerso el grupo 1 los datos tienen un bajísimo nivel de veracidad.

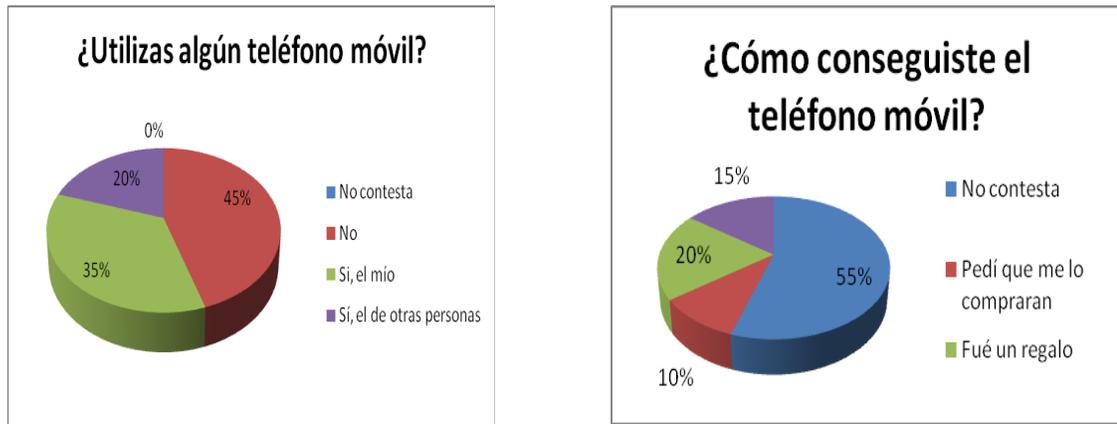


## Gráficas Preguntas 5, 6 y 7

Autor: María Villavicencio

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

En lo concerniente a la posesión de otra tecnología de la información como son los teléfonos móviles o celulares vemos una alta aceptación y conocimiento de la herramienta por parte de los niños de este grupo alcanzando un 55% de utilización y un 45% posee la herramienta como propia.



## Gráficas Pregunta 13 y 14

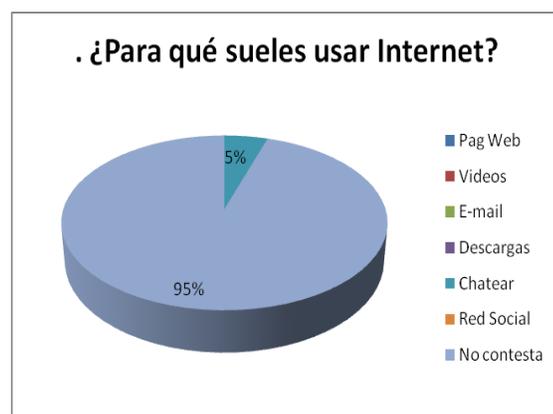
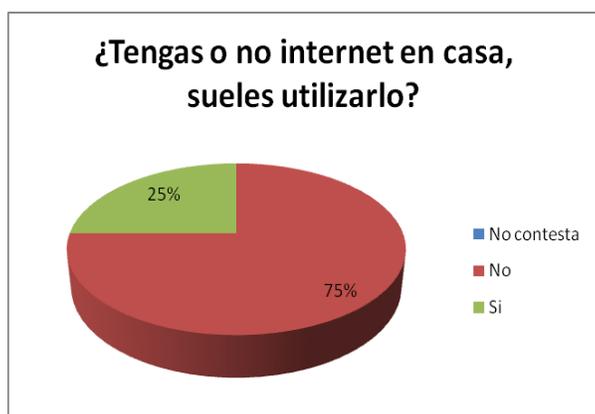
Autor: María Villavicencio

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

**5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS.**

Para el análisis de las preguntas relacionadas con el uso y tenencia del internet procederé a realizar una condensación de las preguntas 8, 9, 10, 11 y 12, donde específicamente se puede denotar una clara deficiencia en el acceso a las TIC por este universo de niños, teniendo siempre en cuenta el estrato social del que proceden, teniendo solamente un 20% de hogares con acceso a internet, solo un

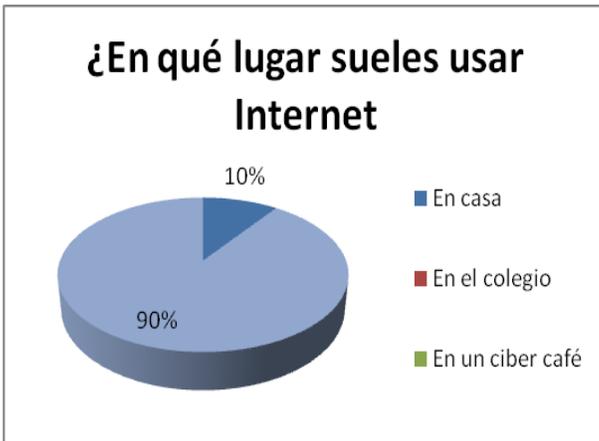
25% de niños confirman su utilización y solo un 5% saben específicamente en que usarlo, lo que nos da un promedio de 92% de niños que no saben que contestar, y esto es debido al desconocimiento de la herramienta por parte de ellos y al tener un bajo porcentaje en la utilización con los padres se entiende que estos ingresan también en la estadística junto con sus hijos.



Gráficas Pregunta 9 y 10

Autor: María Villavicencio

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



Gráficas Preguntas 11, 12 y 10

Autor: María Villavicencio

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

Para el caso de los juegos de videos, los cuales son parte diaria de la vida de los infantes en estas edades, aun así para esta generación nativa de los juegos de video, debido a las restricciones económicas de sus hogares tenemos un 60% de niños que no poseen consolas de juegos de video en sus hogares como lo podemos apreciar en la grafica.



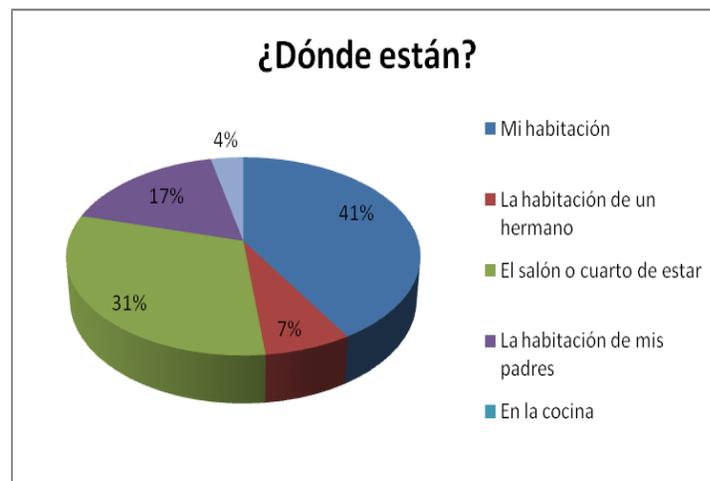
Grafica Pregunta 19

Autor: María Villavicencio

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

La televisión es la única de todas las TIC que se encuentra en todos los hogares sin distinción y así mismo se han vuelto parte fundamental en el diario accionar de

los niños quienes desgastan horas frente a este tipo de tecnología y como bien sabemos los niños no consumen la herramienta sino los contenidos y es así que al encontrar un 41% de niños con televisor en sus habitaciones, que se limita bastante el control que puedan tener los padres en el contenido al que accedan sus hijos en la privacidad de su habitación.

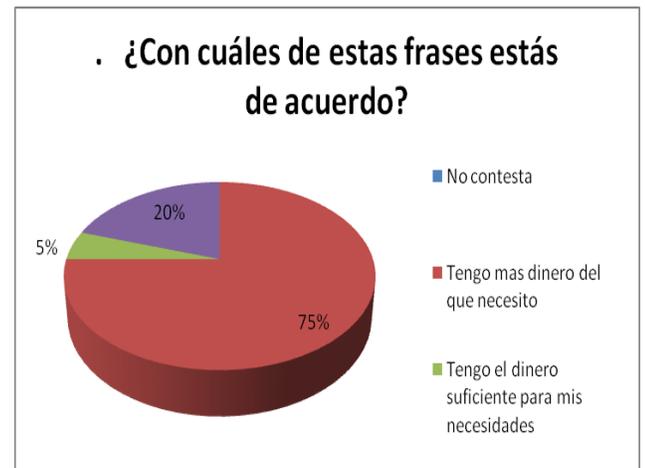


Gráfica de Pregunta 22

Autor: María Villavicencio

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

Analizando profundamente el tema de la obtención de dinero de los niños de estas edades podemos vislumbrar que nuestra sociedad a involucrado en el tema, ya que denotamos en las grafica de las preguntas 25 y 26, que hemos hecho perder el valor agregado a la obtención del dinero a nuestros hijos y en nuestro afán de ser buenos padres los complacemos sobremanera y eso se refleja en un 75% de niños que dicen que tienen más dinero del que deberían y otro rotundo 63% de niños que saben que saben que piden y les dan.



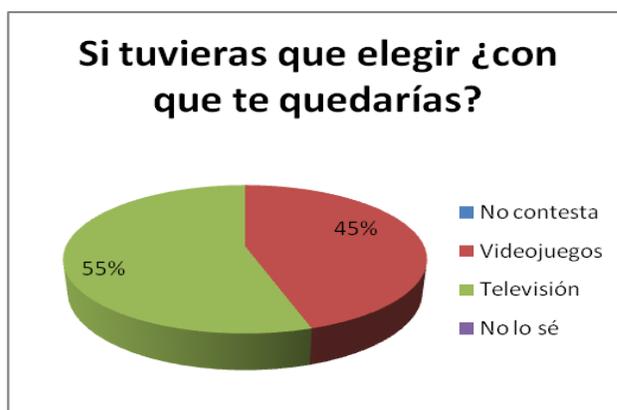
Gráficas de Preguntas 25 y 26

Autor: María Villavicencio

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

Por las características mismas de las preguntas de la 27 a la 31 donde se establecen los gustos y preferencias de pantallas en los niños encuestados se puede tener resultados muy claros como que en cada caso que se ponga a elegir la television sobre cualquier otra pantalla tendra de hecho ganada la elección con un porcentaje promedio del 60% y solamente igualado en la pregunta 30 por el telefono celular en un 50/50, y esto se debe claramente a la facilidad de acceso que tienen los niños a este tipo de tecnologia que son mas comunes en su rutina diaria y de las cuales a corta edad ya la explotan al 100% y es asi que retomamos el asunto de los contenidos los cuales en estas etapas formativas son mas que determinantes en la conducta y actitudes de nuestros niños. La consola de juegos de video por su afinidad a los niños tiene ganado un tercer puesto con un 45% de aceptación pero, como lo habia expuesto anteriormente en niños de estos estratos por falta de posibilidades se ven ajenas a ellos, lo cual diferiría bastante en niños de familias con mayor poder adquisitivo; y finalmente y completamente desplazado tenemos al internet con un 10%, una de las herramientas mas completas de las TIC minimizada; pero como lo enuncie en este mismo parrafo por el estrato socioeconomico de los niños de la muestra es una herramienta poco utilizada, por ser poco conocida en su entorno diario, y esto en vez de ser una desventaja se podría convertir en una ventaja si tomamos en consideracion que en

países de América Latina como Chile, Venezuela y Brasil donde los niños tienen una predilección mayor hacia el internet, también se ha demostrado que los padres no tienen completo control sobre la herramienta, ni con la implementación de softwares de control de acceso; entonces la situación de la baja utilización de la herramienta puede revertirse a favor al incorporarla en los niños con un apropiado control, con lo que se podría a futuro evitar caer en los desórdenes de otros países o regiones.



Gráficas Preguntas 27, 28, 29 y 30

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica Pregunta 31

Autor: María Villavicencio

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

### 5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 17,18, 21, 23, preguntas que están encaminadas a saber los gustos de los niños en cuanto a los juegos de videos o de computador; de los cuales sabemos que por las limitaciones económicas del grupo familiar solo un pequeño porcentaje tiene acceso a ambos, pero denotamos en las respuestas de la pregunta 17 que existe un considerable 40% de niños que juega en la computadora, lo que conlleva que sepan aunque sea un procedimiento básico para la utilización del ordenador y de acuerdo a las respuestas de la pregunta 18, la consola favorita para este grupo es Play station 2 y aun así los niños de la muestra demuestran que conocen el resto de consolas aunque no tengan un acceso directo a ellas.

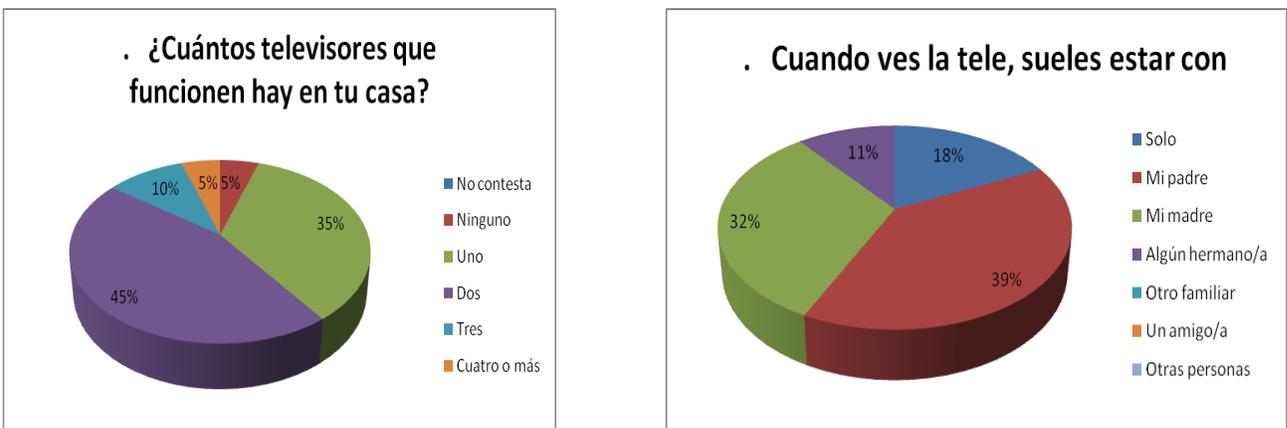


Gráfica Preguntas 17 y 18

Autor: María Villavicencio

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

Ahora la cantidad de televisores y medios audiovisuales en los hogares de nuestro país se han vuelto una necesidad tacita es raro encontrar un domicilio donde exista un solo televisor por humilde que este parezca y lo demuestra claramente un 45% en dos tv en casa y es a la vez la principal razón de que los padres no sean coparticipes de lo que sus hijos miran en la televisión, debido a que la familia no tiene necesidad de reunirse en un lugar y compartir el artefacto, pero aun así los niños de la presente muestra establecieron que por lo menos un 30% de ellos ve televisión con sus padres.



Gráficas Preguntas 21 y 23

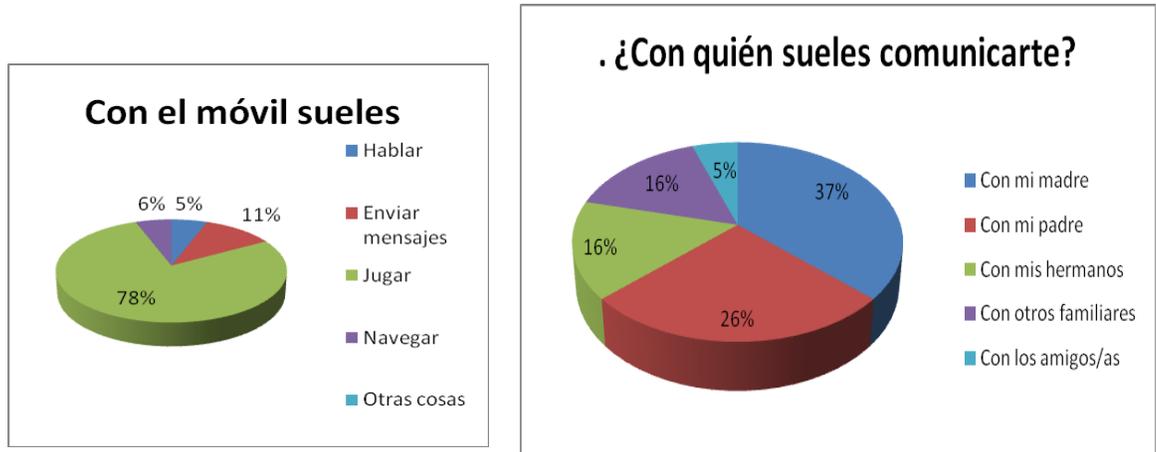
Autor: María Villavicencio

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

#### 5.4 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

La sociedad ecuatoriana tiene la suerte de que su juventud no ha evolucionado la precocemente como la del resto de países de la región en donde los niños y adolescentes tienen acceso a través de sus teléfonos a zonas prohibidas las que han sido una diaria preocupación para las autoridades y padres de estos países, mas en los resultados encontrados en la muestra se ve plasmado un uso todavía inocente de estos pequeños pero potentes equipos de comunicación, como lo establece la pregunta 15 con un 78% de niños que lo

usa para jugar, así como un 37% que lo usa para comunicarse con sus progenitores.

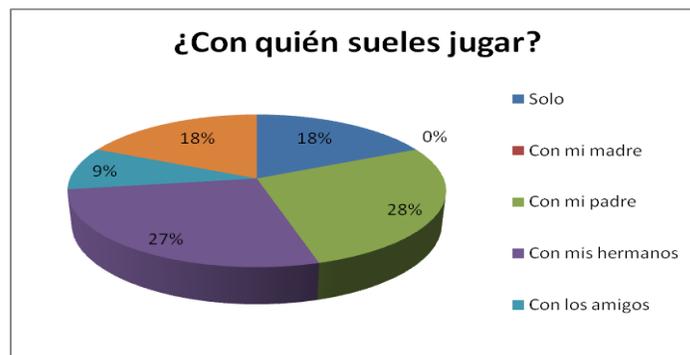


Gráficas Preguntas 15 y 16

Autor: María Villavicencio

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

El tiempo en familia es uno de los más altos actos disuasivos para evitar las malas influencias de las TIC sobre nuestros niños es así que en nuestro país aun estamos sobre el límite con un extraordinario 60% de niños que juega con sus padres sean estos padre o madre y nos aleja aun de la realidad en la cual los niños tienen que acceder a juegos o tecnologías solo como ocurre en otros países más desarrollados



Gráfica Preguntas 20

Autor: María Villavicencio

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

## **PARTE II**

### **5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRAFICA.**

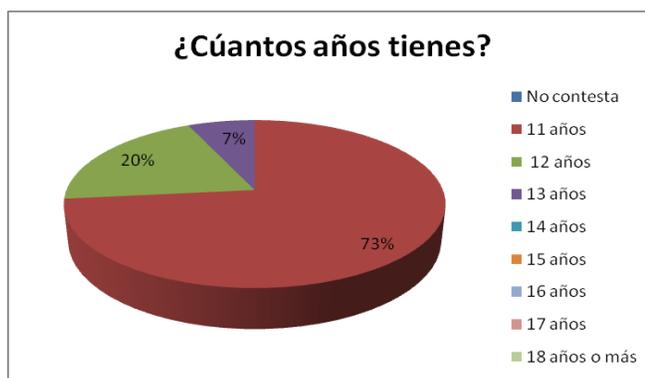
A continuación se procederá a realizar el análisis de la parte dos la cual está conformada por los grupos 2 y 3 integrada por jóvenes y adolescentes entre 10-13 y 14-18 años para lo cual se deberá tomar en consideración que las muestras a las cuales se van a realizar el análisis fueron tomadas en centros educativos de áreas rurales de la costa ecuatoriana específicamente del Cantón Yaguachi.

Para el presente tema vamos a realizar el análisis de las siguientes preguntas de 1 – 6, 54 – 60, 91, 101, 115, 116, 117. El análisis se realizará haciendo una comparación entre las muestras tomadas del grupo 2 y el grupo 3; así mismo las preguntas que tengan afinidad se realizarán en conjunto.

Dentro del grupo 2 tenemos un universo comprendido por la muestra de treinta estudiantes de los cuales el 73% tiene 11 años, edad que corresponde al nivel encuestado de 6to de primaria; y denotamos que existe un 27% de alumnos que se encuentran con edades superiores a las correspondientes al nivel en cuanto al género se puede denotar con un 56.6% una clara superioridad del género femenino en la siguiente muestra.

Para la muestra del grupo número 3 apreciamos una drástica reducción de la población estudiantil al poseer un universo de solo 10 estudiantes lo que se contrasta claramente con lo planteado en los capítulos anteriores en lo referente al entorno educativo cuando se establecía que una de las mayores problemáticas de nuestro medio son los sectores rurales y marginales debido a los altos índices de deserción escolar; se observa también

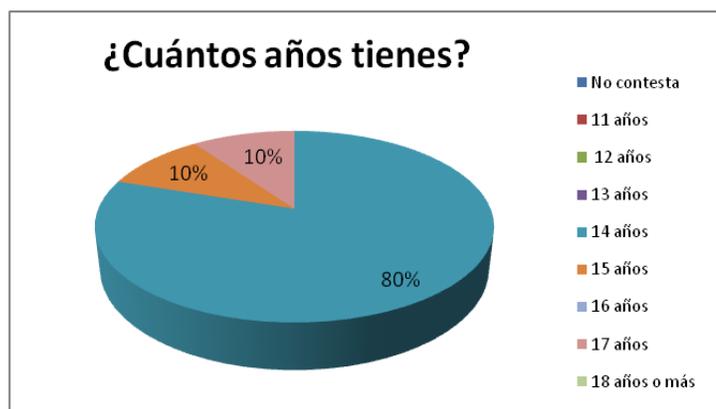
que el 80% de la muestra posee una edad acorde al nivel encuestado(segundo de ESO) y encontrando una marcada superioridad 60% del género masculino en este nivel.



Gráfica: Pregunta 2

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

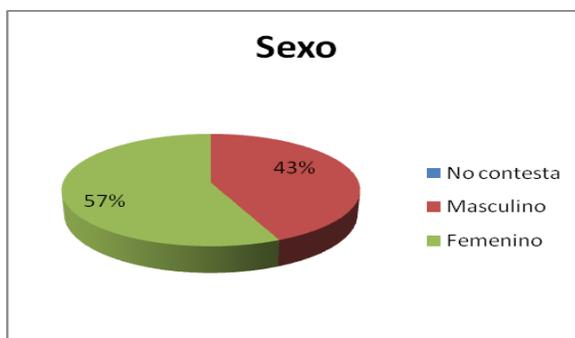


Gráfica: Pregunta 2

Autor: María Villavicencio

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

Si se establece una comparación entre el grupo 2 y 3 se establece una marcada diferencia en los porcentajes de relación de edad con el nivel y del género que acude al mismo; y al ser estos niveles consecuentes se podría visualizar las deserciones escolares tanto en número como en género.



Grafica: Pregunta 3

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

TABLA P3

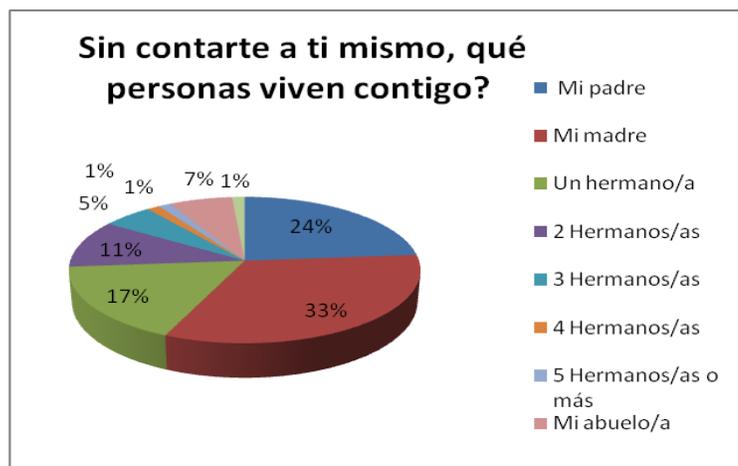
<b>Sexo</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	10
Masculino	6	60
Femenino	3	30
<b>TOTAL</b>	10	100

Grafica: Pregunta 3

Autor: María Villavicencio

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

Verificando los datos de la tabla de la pregunta 4 para el grupo 2 aproximadamente el 80% del universo encuestado responde que vive con su grupo familiar inmediato (papá, mamá y/o hermanos), existiendo solamente un 7% que vive con abuelos y una minoría del 1% que vive con otras personas y realizando el mismo análisis a la tabla del grupo III vemos que a diferencia del grupo dos el 95% vive con su grupo familiar inmediato y solamente un 6% vive con abuelos.



Gráfica: Pregunta 4

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

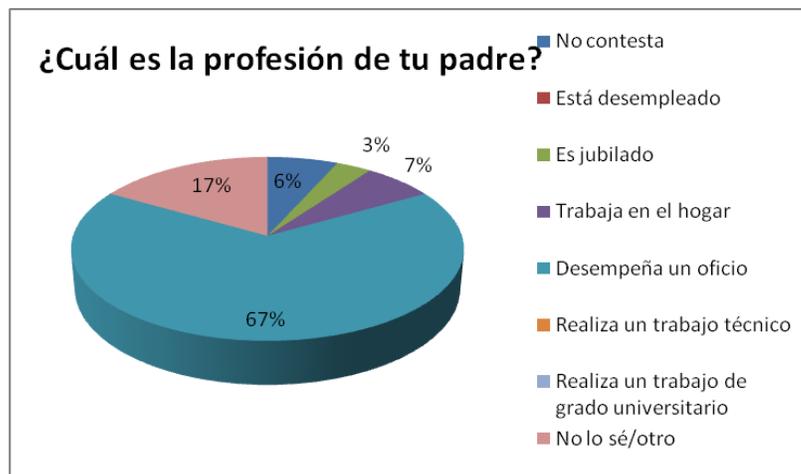


## Gráfica: Pregunta 4

Autor: María Villavicencio

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

Tomando en consideración los datos presentados en las tablas, de las preguntas 5 y 6 correspondiente al del grupo II se establece que un 67% de los padres desempeña un oficio lo que se relaciona directamente a la zona donde se realizó la encuesta existiendo solamente un 6% de padres que realizan un trabajo de grado universitario y en cuanto a las madres existe un 67% que trabaja en el hogar denotando que en las tablas rurales solamente un 23% de las madres de familia realiza un trabajo ya sea oficio o técnico. Partiendo del mismo análisis para el grupo III los datos reflejados en la pregunta 5 establece un 60% de padres que realiza un oficio lo cual se relaciona con los resultados de los datos de la misma pregunta de grupo 2, a diferencia que de esta no muestra padres que realicen trabajos de grados universitarios, y por lo contrario demuestra 10% de desempleo y un 20% de padres que trabajan en el hogar, en cuanto a la actividad laboral de las madres se establece un 60% de madres que trabajan el hogar y un radical 40% de desempleo .



## Gráfica: Pregunta 5

Autor: María Villavicencio

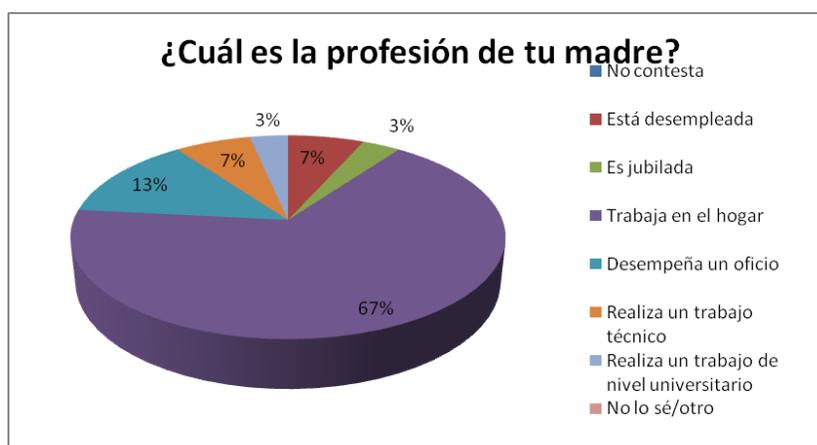
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 5

Autor: María Villavicencio

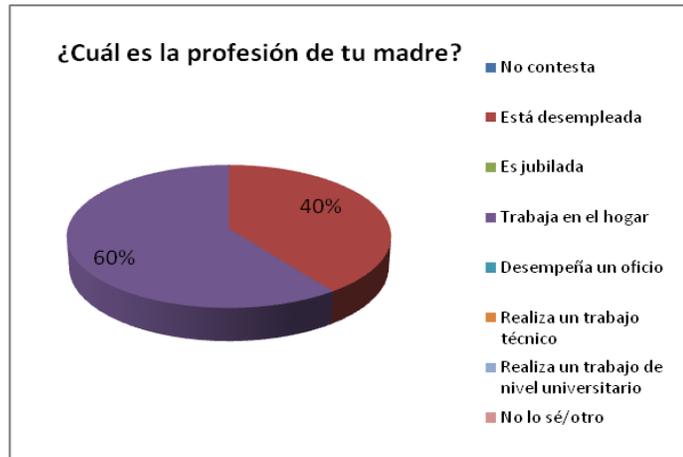
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 6

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



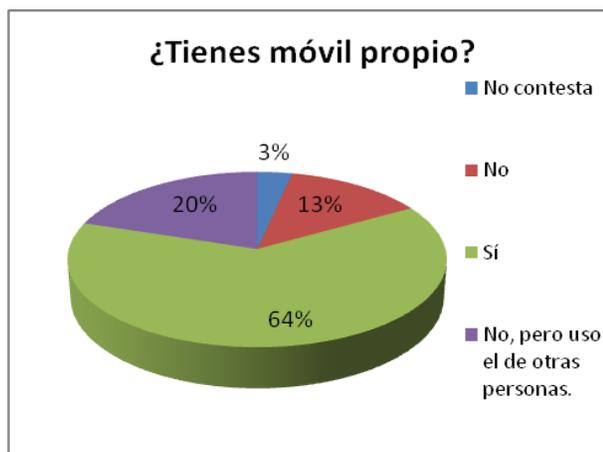
Gráfica: Pregunta 6

Autor: María Villavicencio

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

La pregunta 54 y 55 se realizaron en conjunto por su relación directa en el tema planteado las cuales son la edad y tenencia del teléfono celular; para el grupo 2 en la pregunta 54 tenemos un amplio 64% de posesión de teléfono celular el cual sumado al 20% que no lo posee, pero que lo sabe usar, refleja un 84% de adolescentes en esta muestra que tiene acceso a esta TIC; y con relación a lo anterior en la pregunta 55 los porcentajes de adquisición de celular entre los 5 y 8 años suman un 78% lo que denota una temprana iniciación de esta generación en la explotación de las TIC donde solamente el 6% lo tuvo después de los 12 años.

Con las premisas del anunciado anterior, al realizar el análisis de la tabla de la pregunta 54 del grupo 3, se observa una marcada diferencia, ya que solo existe un 40% de tenencia de teléfono celular y existe el mismo porcentaje que no posee el mismo y así mismo se establecen diferencias en la pregunta 55 debido a que las edades para iniciación en el uso de la tecnología tienen un mayor porcentaje entre los 10 y 12 años.



Gráfica: Pregunta 54

Autor: María Villavicencio

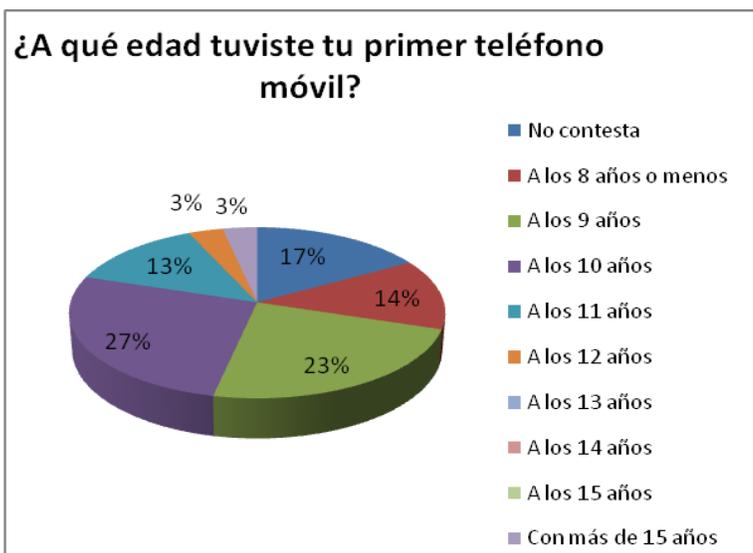
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 54

Autor: María Villavicencio

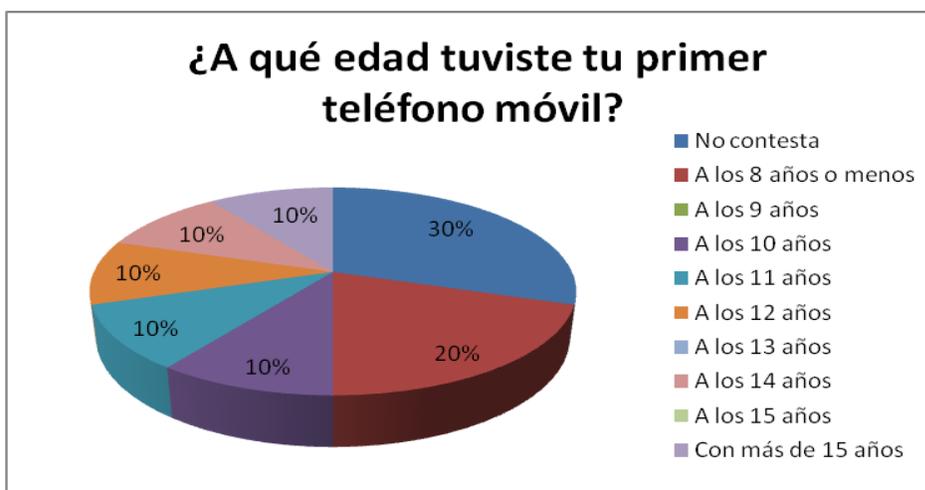
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 55

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 55

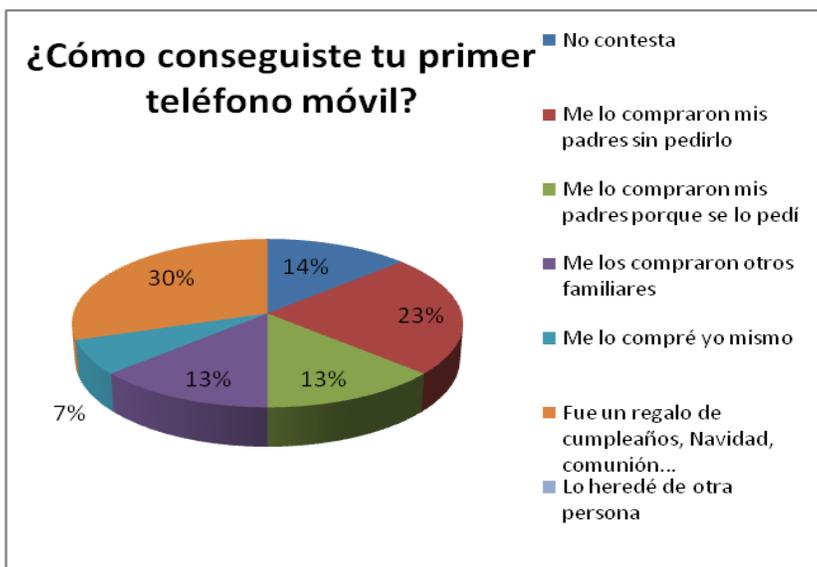
Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 56 y 57 así como la 58, 59 y 60 se van a realizar en compendio debido al enlace entre ellas:

Es así que la pregunta 56 que establece la forma de adquisición del teléfono móvil en el grupo 2 refleja en los porcentajes dados entre que fue un regalo, me lo compraron mis padres, me lo regalaron mis familiares un 79% en que la tecnología fue proporcionada esta generación por familiares adultos y solamente un 7% adquirió la tecnología por sí mismo, así también se establece un elevado 67% en la preferencia de un producto nuevo, y en la pregunta 58 que establece quien realiza el pago del servicio celular da como producto un denso 77% en el pago de servicio a través de los padres lo cual se concatena con la pregunta 59 en un 43% de que el servicio de estos teléfonos es a través de tarjetas prepago y en la pregunta 60 el 33% no sabe cuánto pagan sus padres por el servicio celular consumido por ellos, lo cual es reflejo de la edad en la que están inmersos los miembros de esta muestra quienes son completamente codependientes de sus padres.

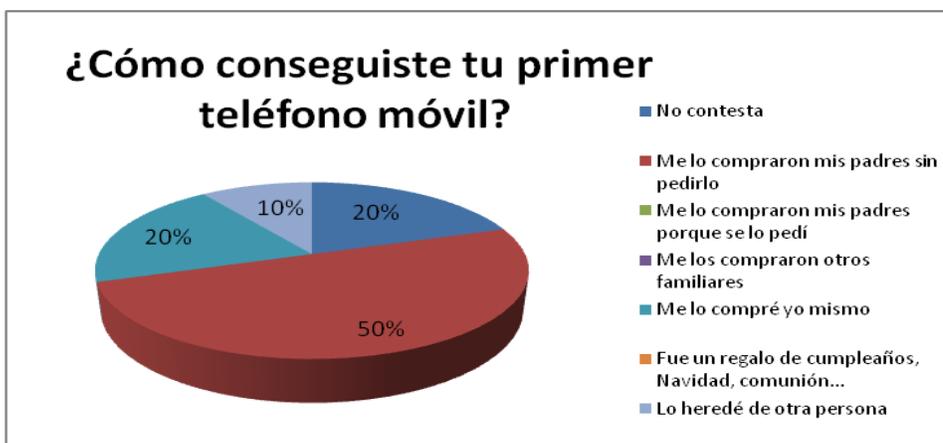
Mientras que para el grupo 3 la pregunta 56 al igual que el grupo 2 determina un 70% de inclusión de tecnologías por parte de padres o familiares cercanos a la tecnología celular y así mismo en la pregunta 57 con un 60% se establece la misma preferencia por productos nuevos; de igual manera en la pregunta 58 el 50% de la muestra contesta que los padres asumen el costo del servicio, con la diferencia en la pregunta 59 que el 30% de este servicio es bajo la modalidad de contrato, pero con un rotundo 40% en la pregunta 60 que desconocen cuanto gastan sus padres en mencionado servicio.



Gráfica: Pregunta 56

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 56

Autor: María Villavicencio

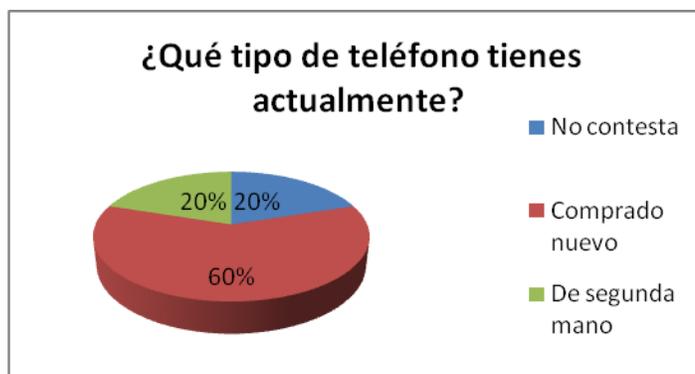
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 57

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 57

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 59

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



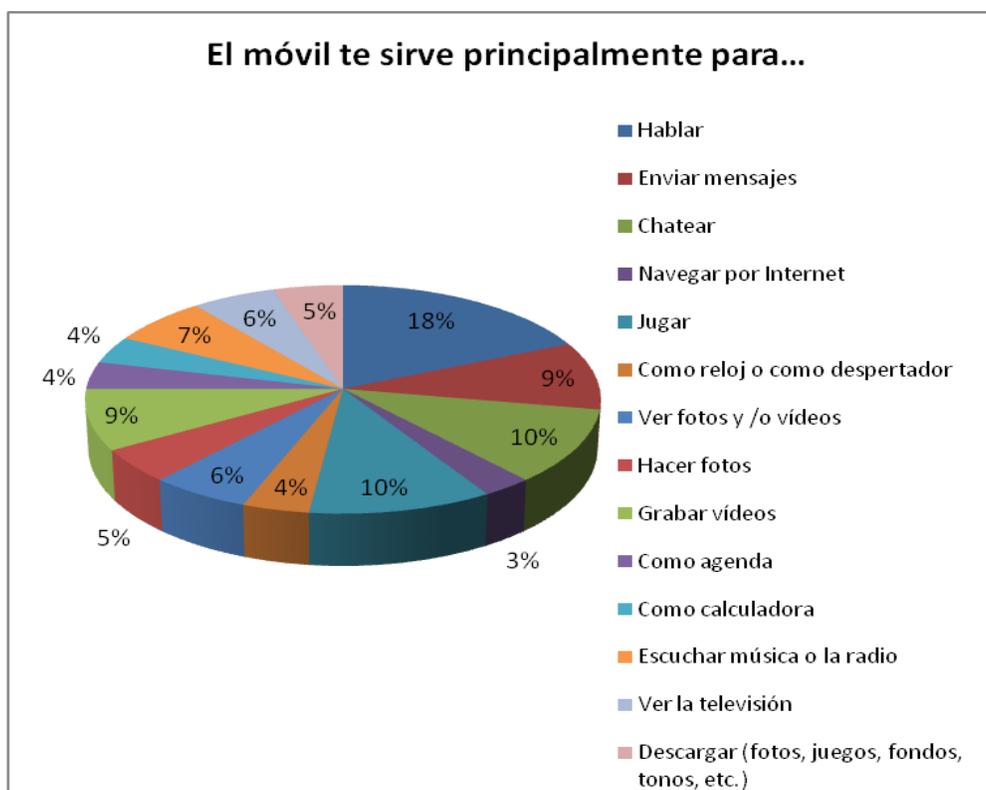
Gráfica: Pregunta 59

Autor: María Villavicencio

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

Al analizar la tabla de la pregunta 61 la cual pretende determinar el uso de las herramientas preferidas por los adolescentes en el celular, en el grupo 2 tenemos que un 18% prefiere hablar, un 10% chatear, un 10% jugar y se reparten equitativamente en porcentajes menores el uso preferente de otros tipos de herramientas; al analizar los mismos datos de la tabla del grupo 3 los porcentajes tienen una tendencia igualitaria a los

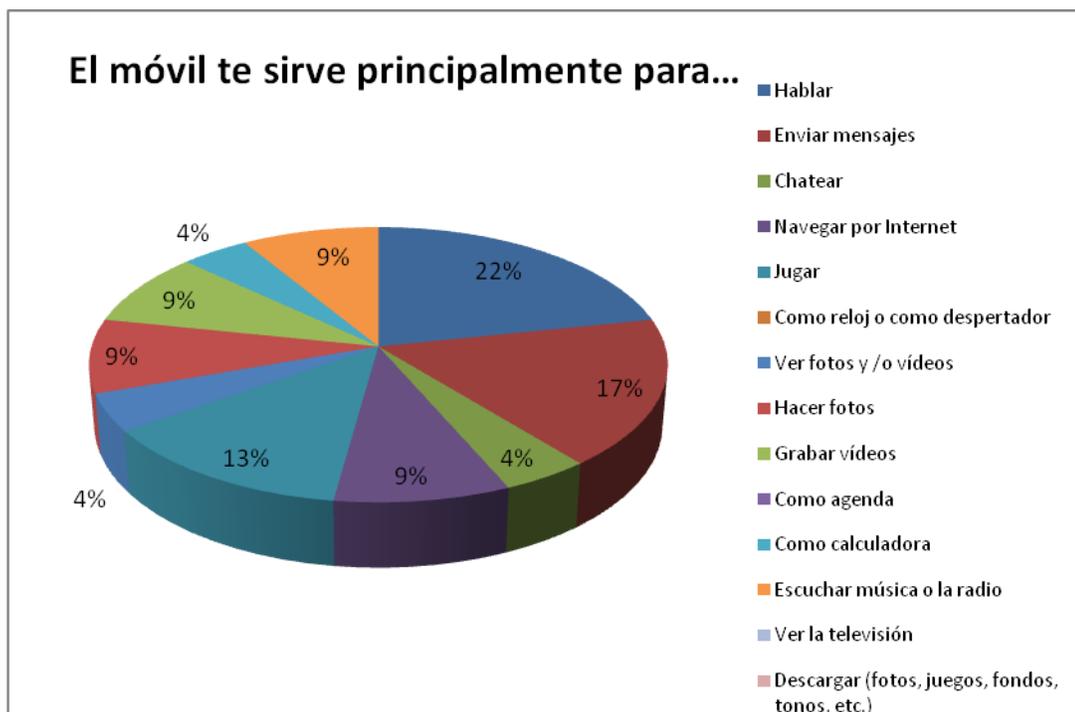
del grupo dos estableciendo un 22% tienen preferencia para hablar seguido por un 17% que prefiere enviar mensajes y un 13% que prefiere jugar .



Gráfica: Pregunta 61

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 61

Autor: María Villavicencio

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

En lo concerniente al análisis, de otra tecnología de la información; como es la televisión y como se estableció en los capítulos anteriores del presente documento es una de las más importantes y representativas, la pregunta 101 que interroga acerca de la locación de la televisión en casa para el grupo 2 establece en su mayoría que en el 36% de los hogares se encuentra en la sala de estar seguido por un 27% en la habitación del adolescente encuestado y un 17% en la habitación de los padres. A diferencia de los resultados obtenidos en la misma pregunta del grupo 3, la cual refleja una igualdad del 40% en la locación del televisor en la habitación de los adolescentes encuestados y en la sala de estar del resto de hogares.



Gráfica: Pregunta 101

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

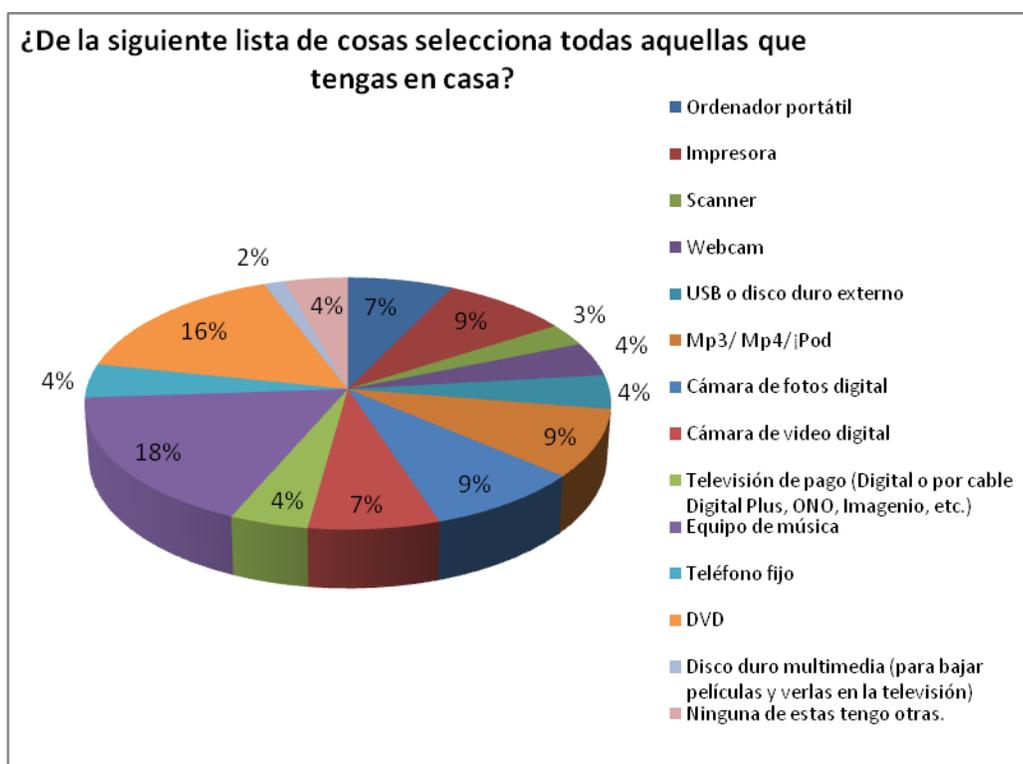


Gráfica: Pregunta 101

Autor: María Villavicencio

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

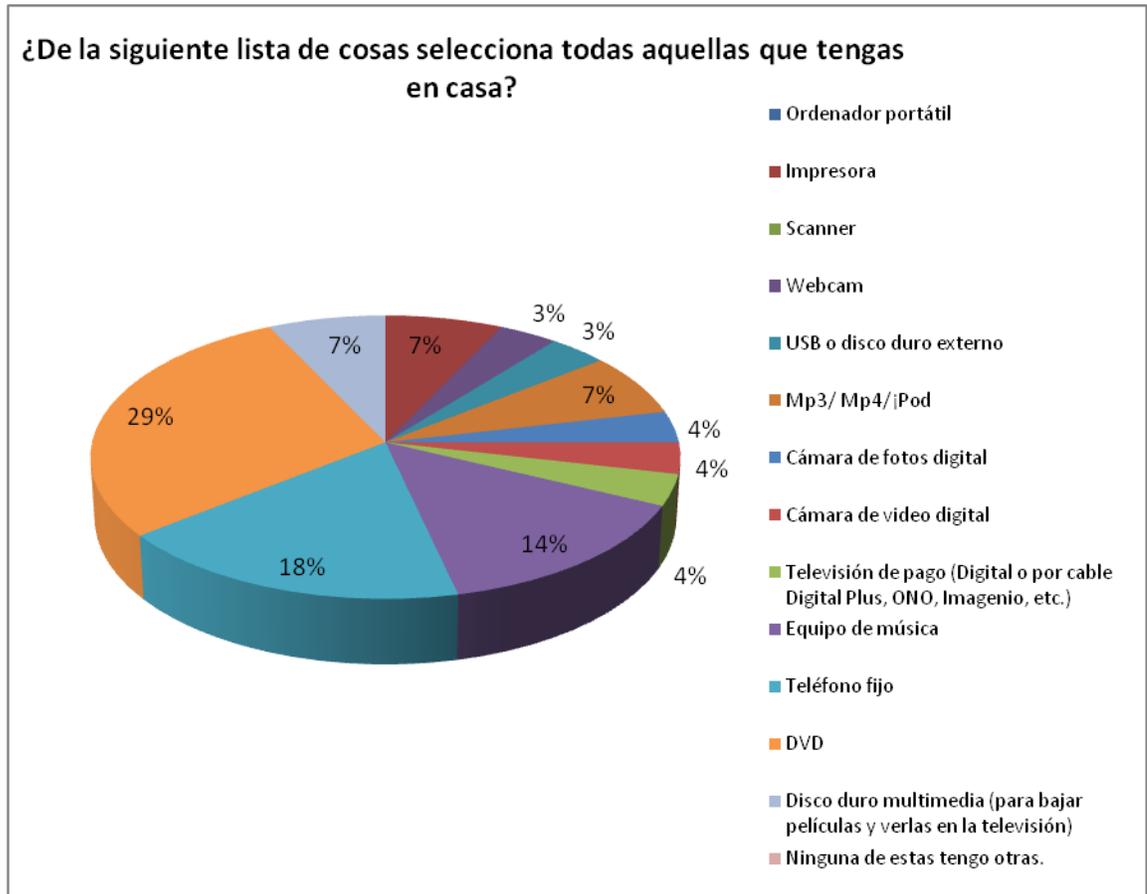
Al verificar los datos representados en la tabla de la pregunta 115 la cual determina las cosas que hay en casa, para el grupo dos tenemos la preponderancia del equipo de música con un 18% seguido por el DVD con un 16% y la cámara de foto, el MP# y la impresora con un 9%, mientras que para el grupo 3 tenemos con un 29% a la cabeza el DVD seguido por un 18% del teléfono fijo un 14% del equipo de música y con un 7% la impresora el MP# y el disco duro multimedia.



Gráfica: Pregunta 115

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



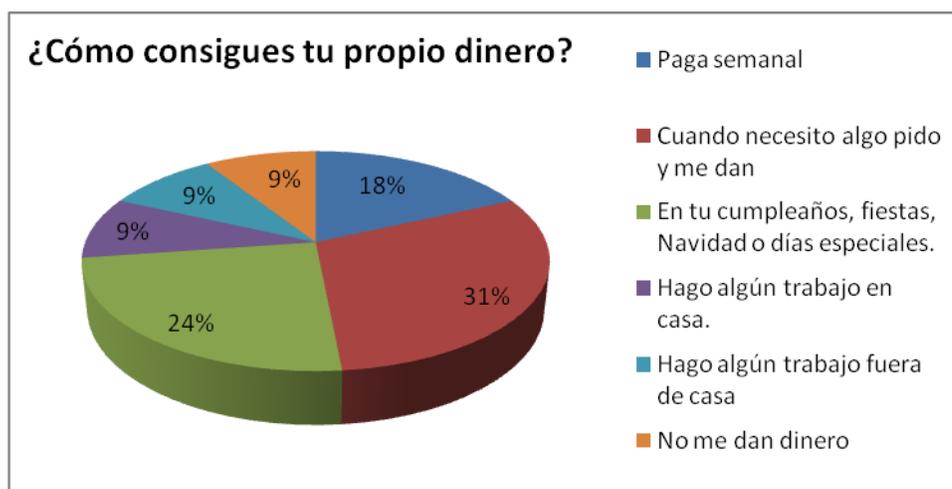
Gráfica: Pregunta 115

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 116 y 117 por su contenido van a ser realizadas en conjunto; la pregunta 116 que establece la forma de obtención del dinero para el grupo 2 determina un 31% de que cuando lo necesita el encuestado lo pide y se lo dan, seguido por un 24% que lo recibe en su cumpleaños y por un 18% que recibe una paga semanal y en la pregunta 117 que interroga acerca de frases en relación directa al dinero el 40% de los encuestados se identificó "tengo más dinero del que necesito", seguido por un 27% que se identificó con la frase "tengo el dinero suficiente para mis necesidades". Analizando las mismas preguntas para el grupo 3 se establece una completa diferencia en la forma de adquisición del

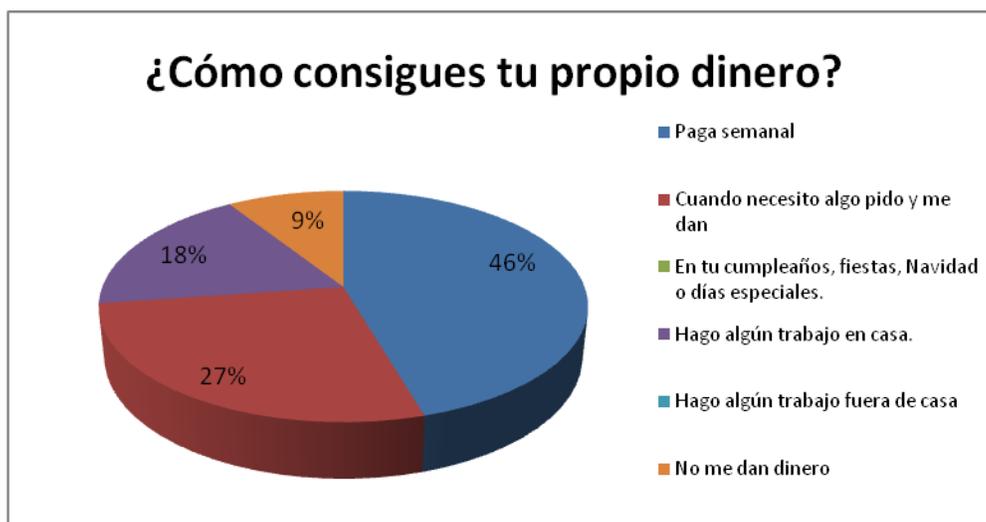
dinero, ya que para este grupo el 46% de los encuestados recibe una paga semanal seguida por un 27% que cuando necesitan algo pido y les dan, así mismo se establece una diferencia en la afinidad de las frases de la pregunta 117 debido a que en este grupo el 40% se inclino por la frase "tengo el dinero suficiente para mis necesidades" seguido por un 30% que no contesto y finalmente por un 20% que se inclino hacia la frase "tengo menos dinero del que necesito"



Gráfica: Pregunta 116

Autor: María Villavicencio

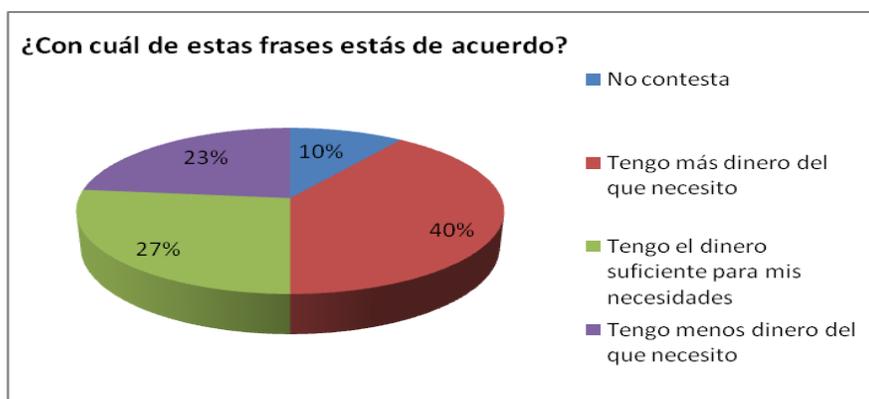
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 116

Autor: María Villavicencio

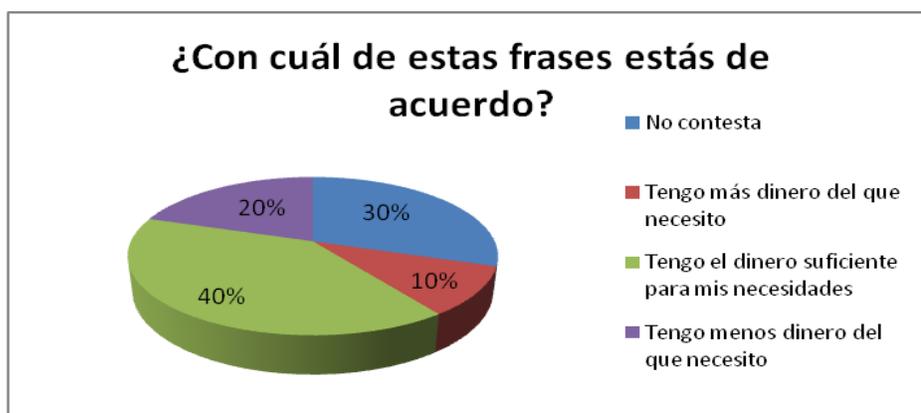
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 117

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 117

Autor: María Villavicencio

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

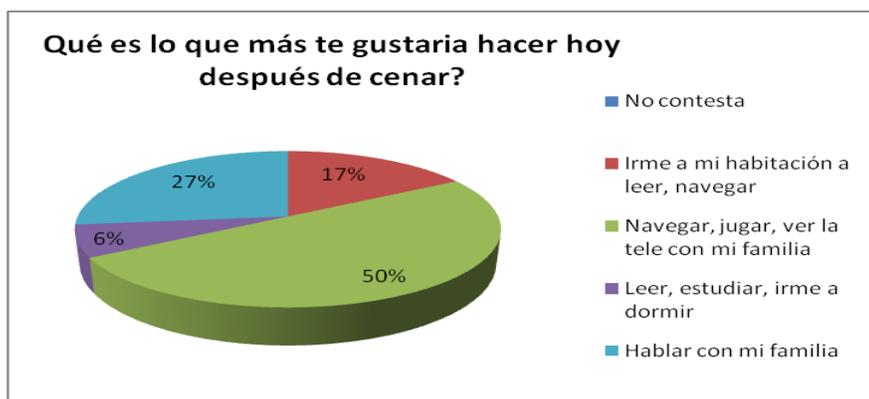
## 5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Para realizar el análisis del siguiente tema se tomara en consideración las preguntas con alta inherencia al mismo las cuales son: 7 – 10, 14, 15, 61, 62, 70-90, 100, 118 – 126.

Las preguntas 7, 8, 9 y 10 que interrogan acerca de las preferencias tanto de actividades, lectura, estudio y actividades de estudio durante los fines de semana se analizaran en conjunto.

Para el grupo 2 la pregunta 7 que establece cuales serian las preferencias de los encuestados después de cenar proporciona como resultado que la mitad de los encuestados (50%) prefiere navegar, jugar o ver la tele con la familia, seguido por un 27% que prefiere hablar en familia; lo que nos hace visualizar que en su mayoría las actividades familiares han sido relacionadas tácitamente al esparcimiento en común de todos sus miembros con la televisión, mas no en la interrelación de cada uno de sus miembros. La pregunta 8 que cuestiona a los encuestados acerca de sus preferencias de lectura da como producto un contundente 80% en preferencia por la lectura de libros, revistas o comics y la pregunta 9 que pretende determinar el tiempo dedicado al estudio presenta varios resultados entre los que destacan: una minoría del 27% que dedica solamente 30 minutos a la actividad de estudio al día, a su diferencia que existe un amplio margen del 71% que dedican a la actividad de estudio entre una a más de tres horas. Y en la pregunta 10 que consulta al tiempo dedicado al estudio durante el fin de semana, los porcentajes que van desde un 33% que solo lo hace 30 minutos, pasando por un 20% que lo hace entre 30 minutos y una hora y otro 20% que lo hace entre una y dos horas. Es así que analizando los resultados proporcionados por las preguntas 1 y 10 que se puede determinar que los jóvenes comprendidos en las edades del grupo II dedican a su actividad de estudio casi los mismos porcentajes durante la semana escolar y los fines de semana .

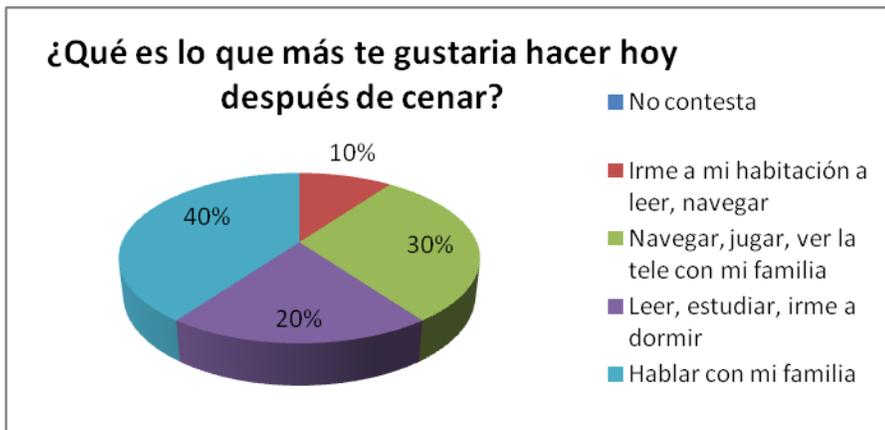
Para el grupo 3, la pregunta 7 vemos un considerable aumento del 30% en los jóvenes que prefieren hablar con su familia sobre un 30% que prefiere ver la tele en familia, pero así mismo existe un preocupante 30% que prefiere realizar actividades aislados del grupo familiar. En la pregunta 8 vemos a diferencia que con el grupo 2 el 50% de la muestra realiza solo lecturas obligatorias del colegio. Así también en pregunta 9 se observa que los grupos de estudiantes que dedican entre 30 minutos y una hora y los que dedican uno y dos horas siguen manteniendo la superioridad al sumar entre ellos una mayoría del 60%, pero así mismo se mantiene el 20% en el grupo de estudiantes que dedica solamente 30 minutos de estudio al día y en la pregunta 10 vemos que al igual de lo contestado por el grupo 2 se mantiene un 30% de estudiantes que dedican 30 minutos de estudio durante el fin de semana y un ligero aumento del 30% en los estudiantes que dedican entre 30 minutos y una hora; por lo que podemos deducir que a diferencia del grupo 2 los estudiantes del grupo 3 el tiempo utilizado para estudio en los días de semana escolar y fines de semana tiene un decrecimiento considerable de dos horas, y así también se visualiza que en la pregunta 10 del grupo 3 aparece un llamativo 20% de estudiantes que no dedican nada de su tiempo al estudio en el fin de semana.



Gráfica: Pregunta 7

Autor: María Villavicencio

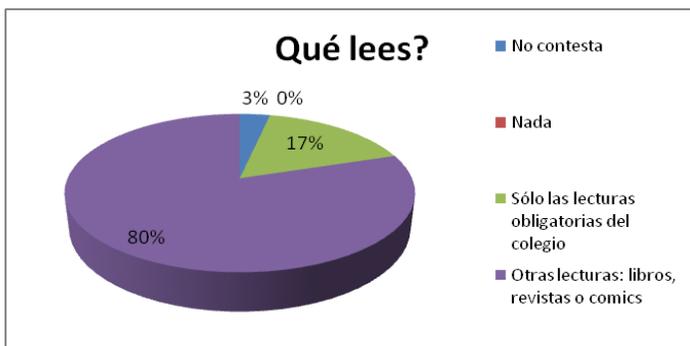
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 7

Autor: María Villavicencio

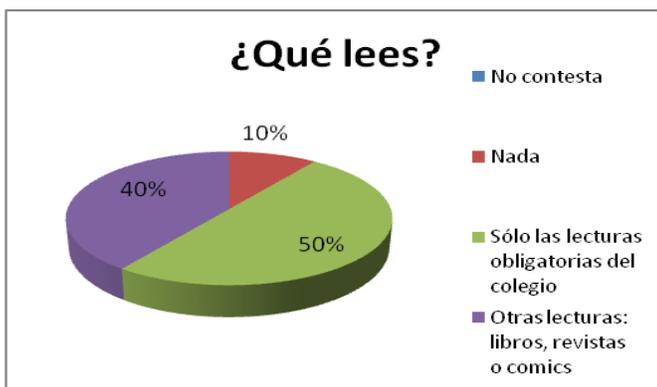
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 8

Autor: María Villavicencio

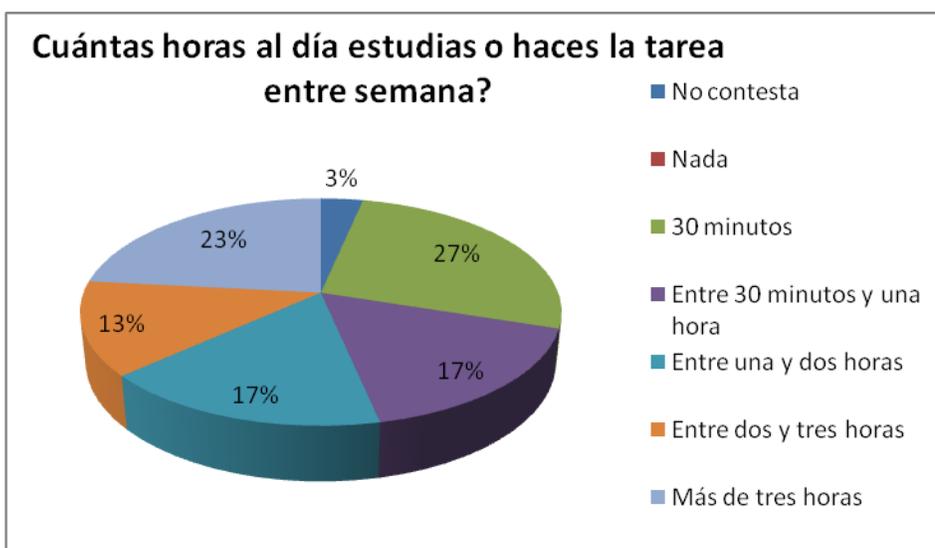
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 8

Autor: María Villavicencio

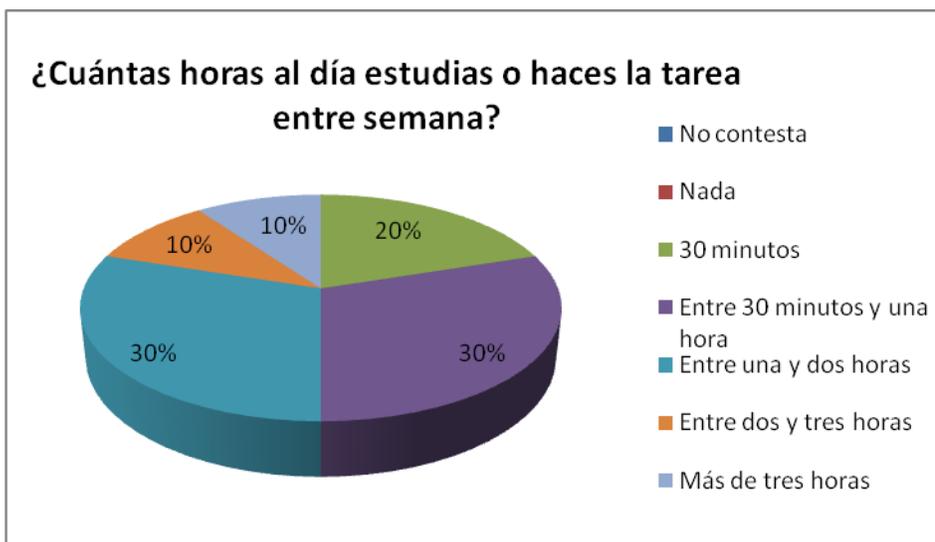
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 9

Autor: María Villavicencio

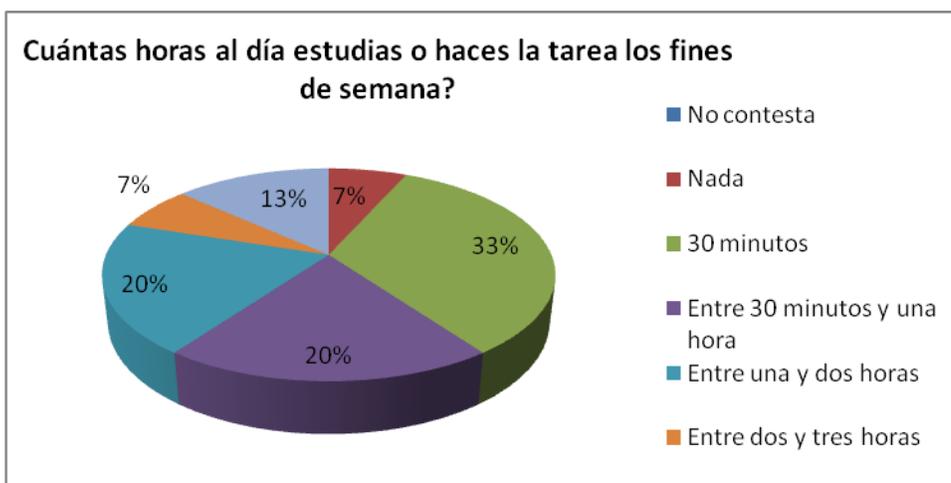
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 9

Autor: María Villavicencio

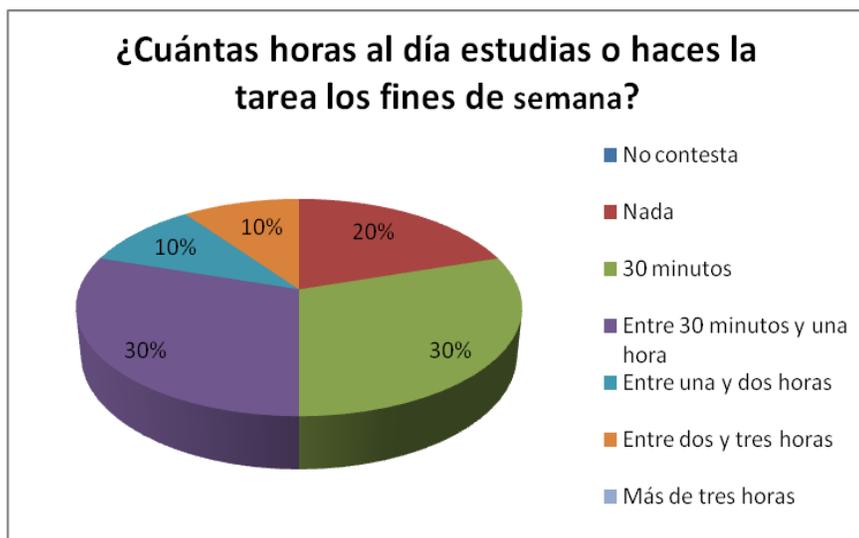
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 10

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



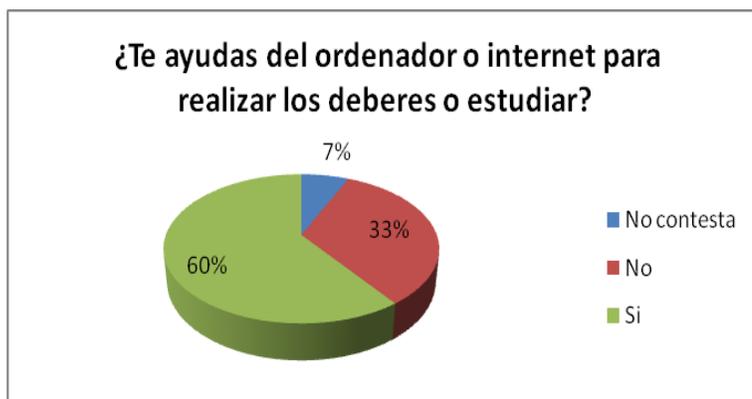
Gráfica: Pregunta 10

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 14 y 15 se analizarán juntas por la consecuencia de sus respuestas.

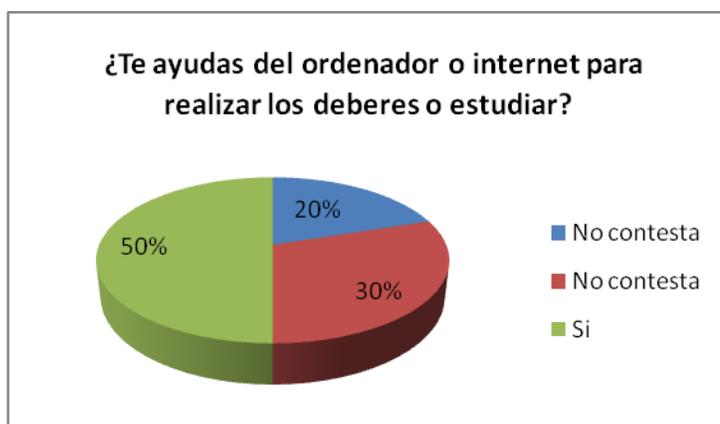
Para el grupo 2, la pregunta 14 que interroga acerca del uso del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar establece un 60 % de estudiantes que utilizan la herramientas para realizar los deberes y estudiar frente a un 33% que no las utiliza y de los que la utilizan en la pregunta 15 que interroga acerca de que herramientas utilizan para este cometido se determina que un 56% utiliza el internet, buscadores y páginas web, y así mismo para el grupo 3 de la pregunta 14 existe un 50% de estudiantes que utilizan estos medios, pero a diferencia del grupo 2 en la pregunta 15 existe un 40% de alumnos que no saben que responder cuando se les pregunta de las herramientas.



Gráfica: Pregunta 14

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 14

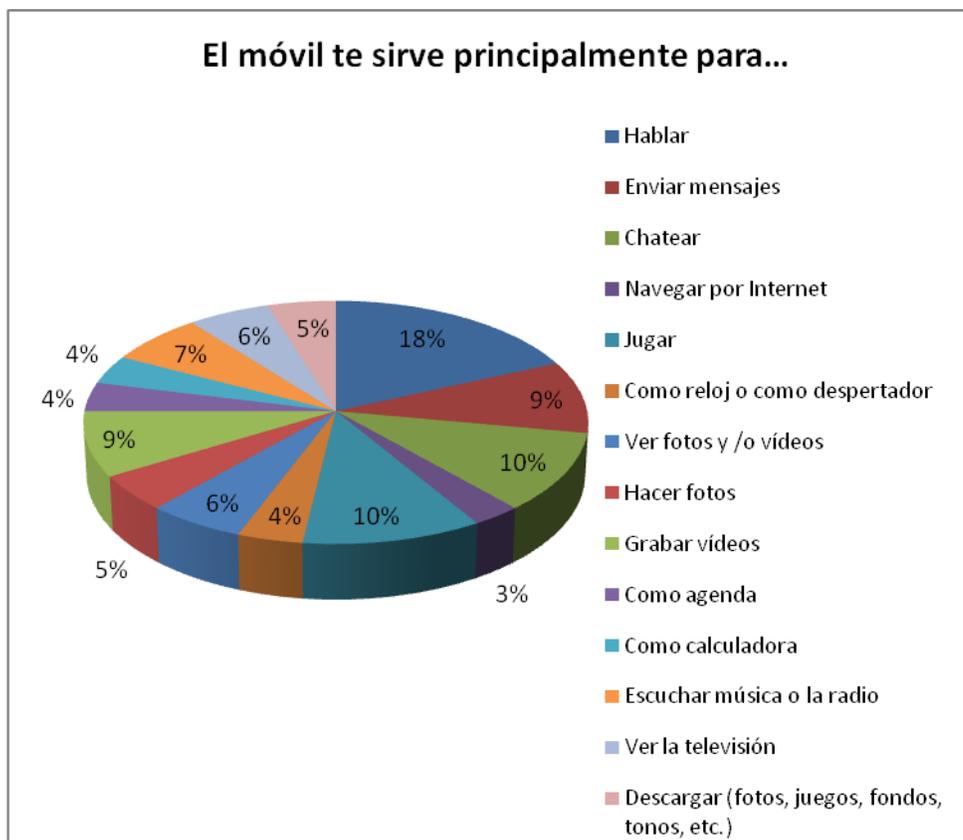
Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 61 y 62 que interrogan acerca del teléfono celular y su uso se analizarán en conjunto; es así que para el grupo 2 al analizar la tabla de la pregunta 61 existe una

preponderancia mínima del 18% de la muestra que usa el celular principalmente para hablar seguido de un 10% que lo usa para chatear y jugar y en la pregunta 62 existe un 23% que usa el celular para comunicarse con el padre seguido por un 21% que lo utiliza para comunicarse con familiares varios y un 19% que lo usa para comunicarse con la madre; existiendo también un 15% que lo utiliza para comunicarse con su novio/a.

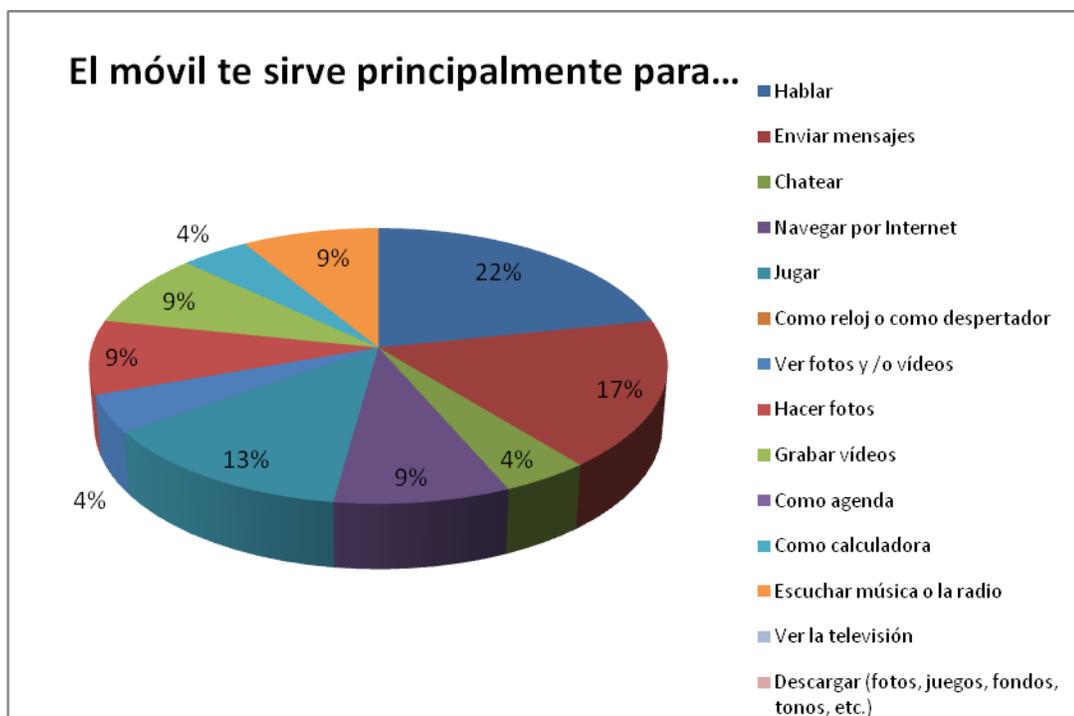
Para la pregunta 61 en el grupo 3 los porcentajes se incrementan pero la tendencia se mantiene en un 22% que usa el teléfono celular para hablar, un 17% que lo usa para mandar mensaje y un 13% para jugar. En la pregunta 62 en el grupo 3 a diferencia de los resultados obtenidos del grupo 2 establece una clara diferencia en la reducción del porcentaje de estudiantes que prefieren comunicarse con sus padres y familiares, por un aumento del 37% de estudiantes que prefieren comunicarse con sus amigos y un 18% con su novio/a.



Gráfica: Pregunta 61

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 61

Autor: María Villavicencio

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

El análisis correspondiente a las preguntas de la 70 a la 90 en la cual se habla específicamente de los videojuegos y consolas así como de sus tipos, preferencias y tiempos de uso se las analizara en conjunto debido a la naturaleza de las mismas.

Es así que para el grupo dos tenemos que un 73% de la muestra suele jugar con video juegos teniendo el playstation II una preponderancia del 41%, seguido por su sucesor el

playstation III con un 24% ; siendo los juegos preferidos para la playstation II los relacionados con el futbol los cuales sumados en sus diferentes porcentajes dan un total de 51.35% lo cual se debe a la influencia del medio latinoamericano donde mencionado deporte es el más representativo de la región, existiendo resultados similares para el playstation III donde estos juegos en sus diferentes porcentajes dan una suma total del 47.72%.

Las otras consolas como son el X BOX 360, el Nintendo wii, Nintendo DS reflejan porcentajes de conocimientos muy bajos del 30% y 37% respectivamente, siendo el PSP y el Game boy con un 40% las otras consola a la cual sienten afinidad los encuestados después del playstation II y playstation III, pero sin embargo los niveles de posesión de las mismas no superan el 10%.

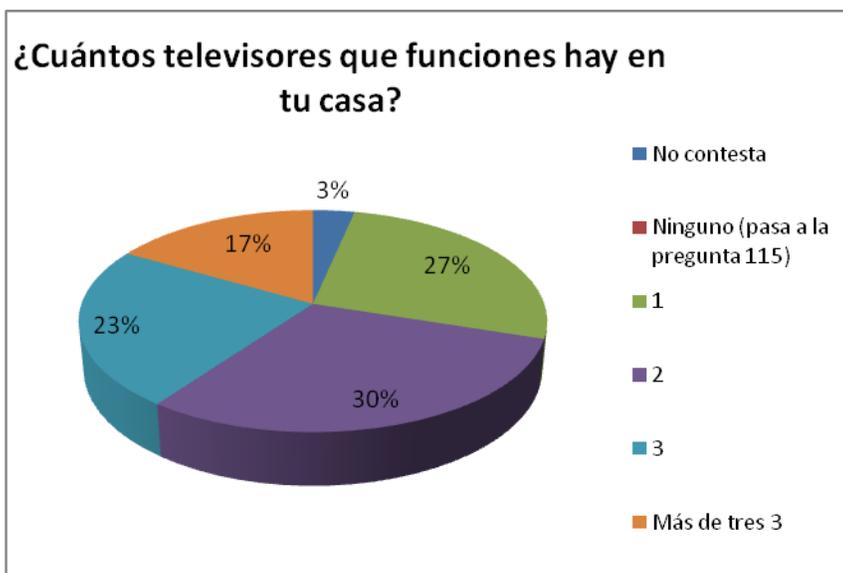
Mientras que existe un 50% de la muestra que juega con el ordenador teniendo una afinidad por el juego Los Sims seguido por un 15% que juega Los Sims II y sus hobbies. Y cuando se les consulta acerca del tiempo de uso de los juegos diariamente se observa que un 27% de la muestra lo usa entre una y dos horas, un 23% menos de la hora y un 20% más de dos horas entre semana y los fines de semana observamos un aumento del 27% en los jóvenes que lo usan por más de dos horas seguido por un 23% que lo usa entre una y dos horas.

Finalmente cuando se les consulta del origen de los juegos si son estos pirateados existe un 63% de la muestra que afirma no tener juegos pirateados, existe también un 20% que afirma tenerlos.

Para el grupo 3 observamos que existe una reducción de jóvenes que suelen jugar con videojuegos u ordenador con solamente un 40% existiendo también en este grupo una tenencia por la consola de playstation II con un 33% de afinidad y estableciendo una equidad del 17% en la posesión de las consolas del playstation III, X BOX 360 y Game boy. Así mismo una predilección del 61.54% de los juegos de futbol para la consola del play station II y de un 50% para la play station III; siendo para la X BOX 360 y el Nintendo wii las predilecciones sobre el 30% de juegos de aventura.

Siendo de las otras consolas para este grupo en particular el Nintendo DS y el PSP las otras conocidas por los adolescentes con un 50% y 40% respectivamente, pero igual que los resultados del grupo II los niveles de posesión de las mismas es menor del 8%. En lo referente al juego con el ordenador en el grupo III existe una marcada reducción de solamente un 20% que juega con su ordenador. Y en cuanto a los tiempos de uso en la semana se observa que un 30% de los jóvenes la usa menos de una hora seguida de un 20% que la usa entre una y dos hora; durante los fines de semana se denota que en promedio el 50% de los adolescentes lo usa más de una hora y finalmente cuando se les consulta de los juegos pirateados existe un 40% de la muestra que indica no poseer ni un juego de este tipo y al igual que el grupo dos existe un 20% que afirma poseerlos.

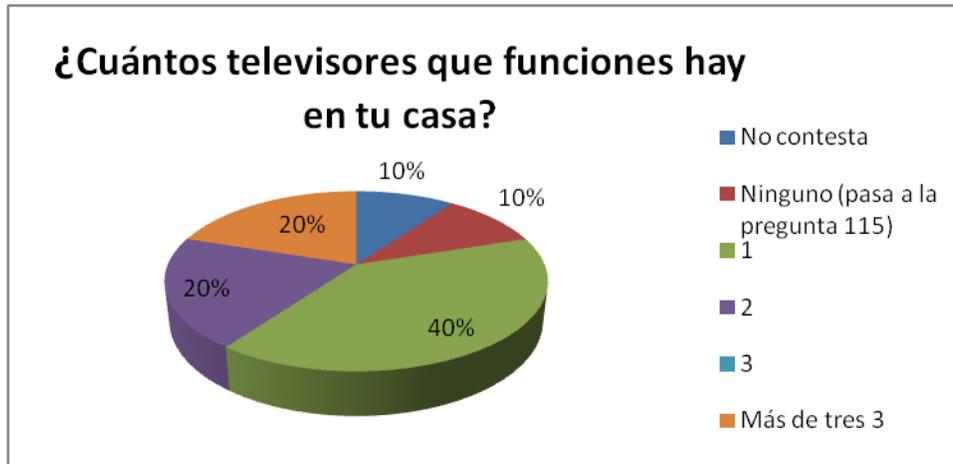
Al realizar el análisis de la pregunta 100 para el grupo 2 observamos que el 40% de los hogares poseen dos televisores seguido de un 26% que posee uno y un 23% que posee tres y para el grupo numero 3 los porcentajes varían existiendo un 40% de hogares que posee un televisor, estableciendo una paridad del 20% en los hogares que poseen dos y más de tres televisores.



Gráfica: Pregunta 100

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 100

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas de la 118 a la 126 en la que los estudiantes deben escoger entre dos opciones de TIC presentadas se las analizara en forma continua debido a la mecánica de las preguntas en consecuencia a esto es que para el grupo II en las preguntas del 118 al 120 en las cuales se les pide al encuestado que elija entre el internet u otra opción, el internet mantuvo una jerarquía promedio del 45.6% sobre sus rivales marcando una diferencia considerable sobre el televisor, mas no sobre el celular y los videojuegos, siendo en este último su porcentaje de predilección inferior. En la pregunta 121 los videojuegos volvieron a marcar la tendencia con un 47% sobre la televisión siendo esta ultima también desolada por el teléfono móvil en la pregunta 122 con un 57%; en la pregunta 123 los equipos de reproducción de música (MP3, MP4 y IPOD) marcaron la tendencia con un 43% sobre el teléfono móvil siendo igualmente desplazado en la pregunta 124 por los videojuegos. En las preguntas 125 y 126 que consultan sobre predilección de las consolas de videojuegos teniendo el playsatation II una inclinación del 44% sobre el Nintendo Wii con un 20% y en las consolas portátiles el Nintendo DS con un 40% mantuvo la superioridad sobre un PSP con el 27% de la predilección. En estas preguntas se pudo denotar claramente un alto nivel de indecisión que oscilo entre el 17% y 33%.

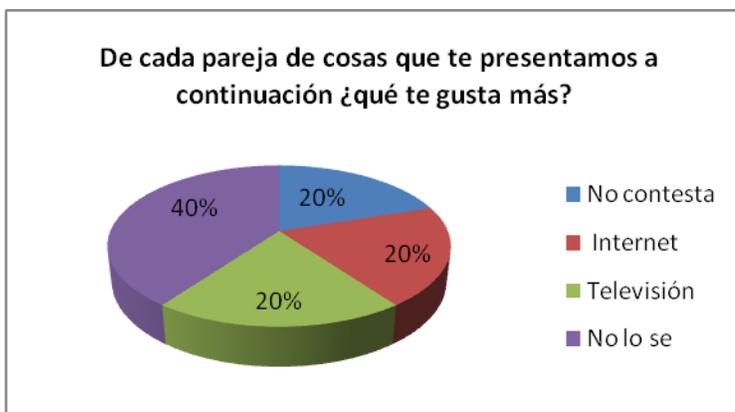
Para el grupo 3 el internet en las preguntas 118, 119 y 120 tuvo una acogida menor con solo un 20% equiparándose con la televisión y perdiendo abiertamente con un 40% frente al teléfono móvil y de la misma manera con los videojuegos.



Gráfica: Pregunta 118

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 118

Autor: María Villavicencio

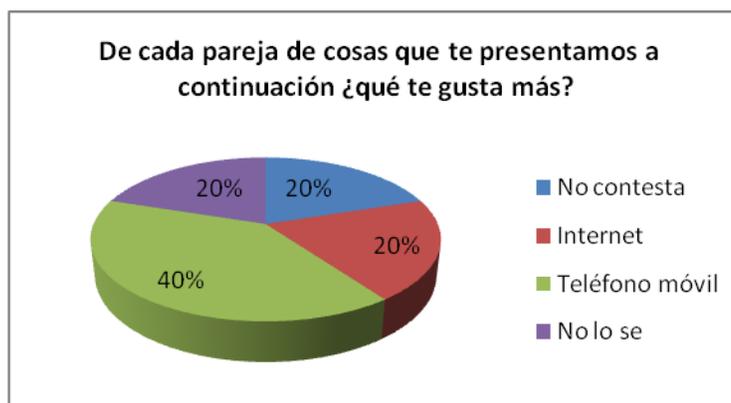
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 119

Autor: María Villavicencio

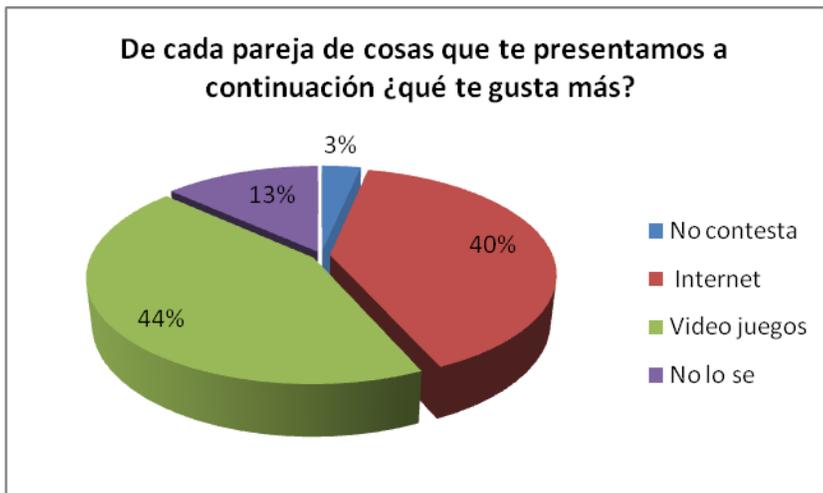
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 119

Autor: María Villavicencio

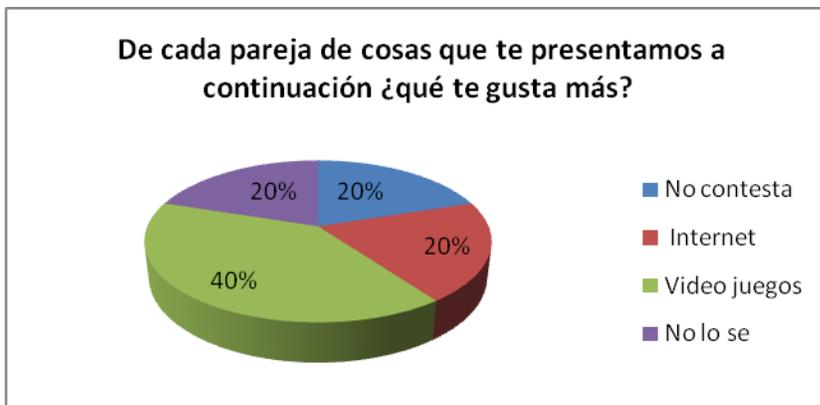
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 120

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



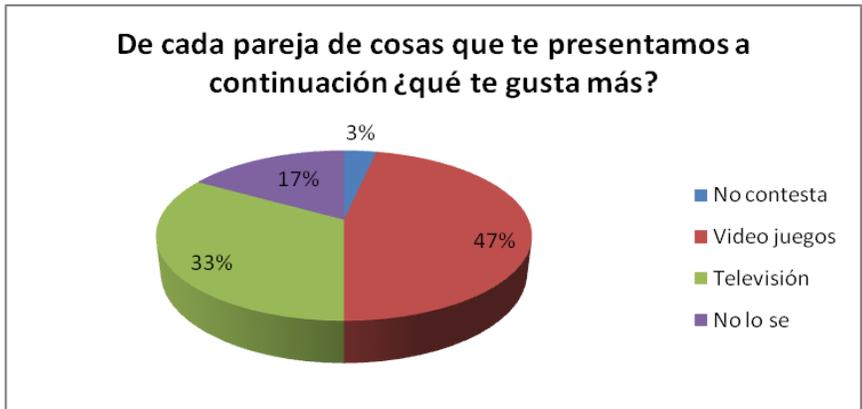
Gráfica: Pregunta 120

Autor: María Villavicencio

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

En la pregunta 121 la televisión desplazó a los videojuegos con un 40%, pero en la pregunta 122 fue superada con el teléfono móvil con un 30%; en la pregunta 123 los reproductores de música superaron 3 a 1 el teléfono móvil y en la pregunta 124 el teléfono

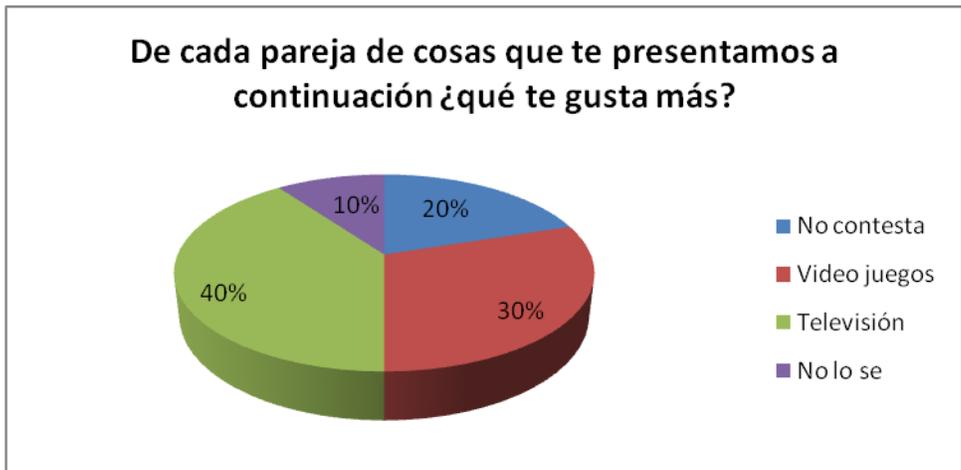
móvil tuvo un empate con los videojuegos y en la pregunta 125 también se determinó un empate entre la consola wii y el Playstation III y en la pregunta 126 el Nintendo DS superó dos a uno al PSP. Teniendo en las muestras recolectadas por el grupo 3 un mayor porcentaje de indecisión que por el presentado en el grupo dos oscilando de un 10% al 50% en las preguntas analizadas.



Gráfica: Pregunta 121

Autor: María Villavicencio

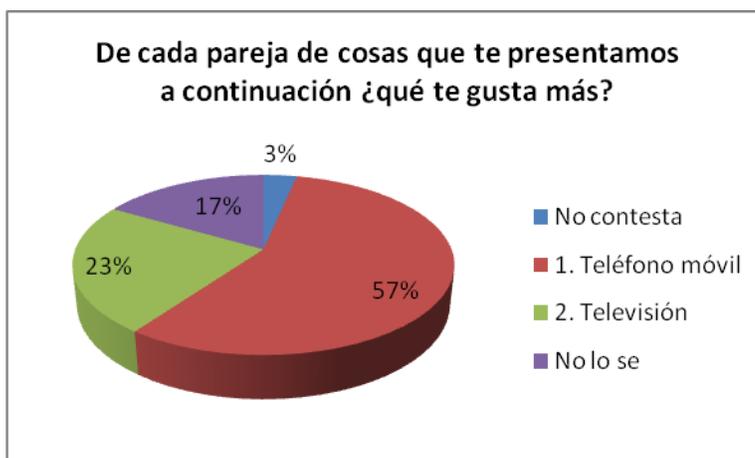
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 121

Autor: María Villavicencio

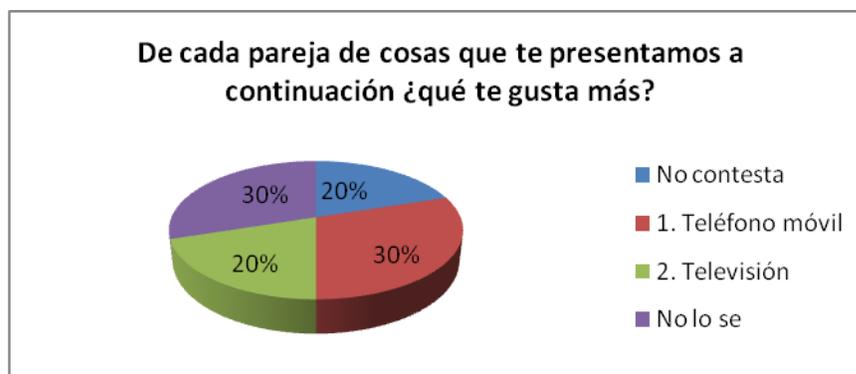
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 122

Autor: María Villavicencio

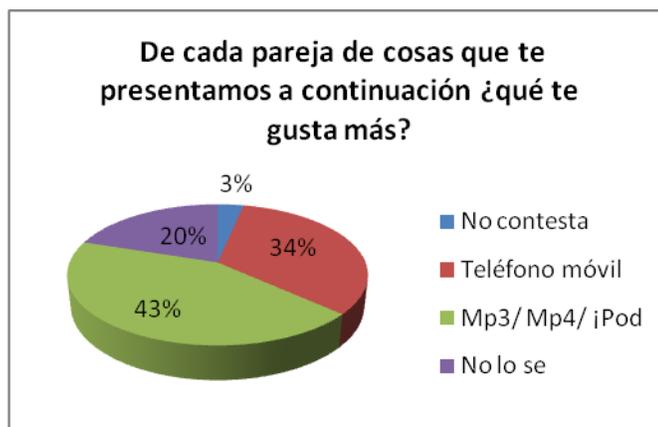
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 122

Autor: María Villavicencio

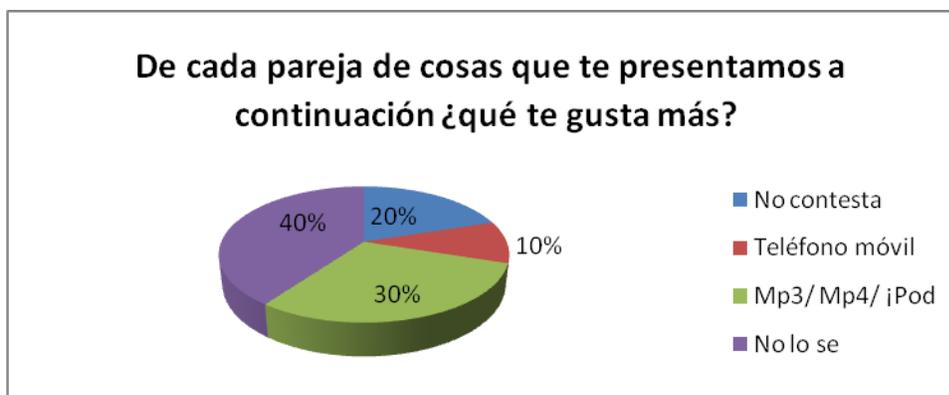
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 123

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 123

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 124

Autor: María Villavicencio

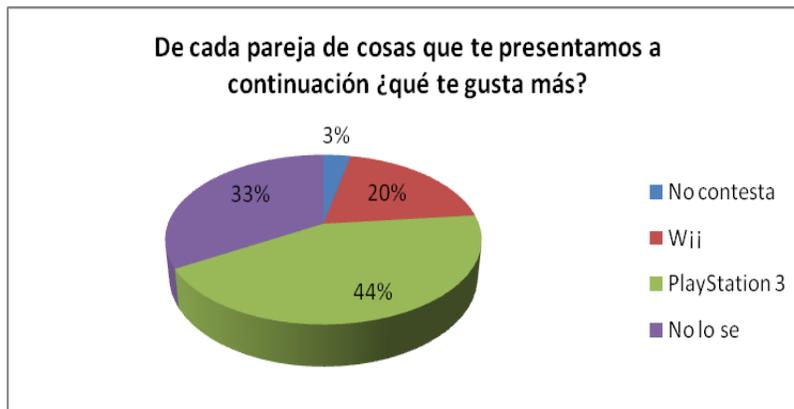
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 124

Autor: María Villavicencio

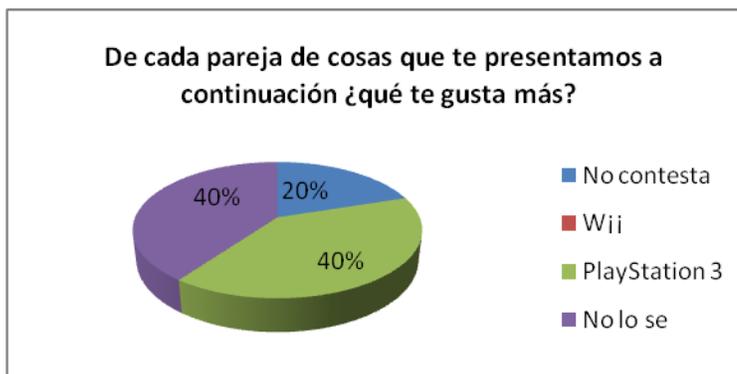
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 125

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 125

Autor: María Villavicencio

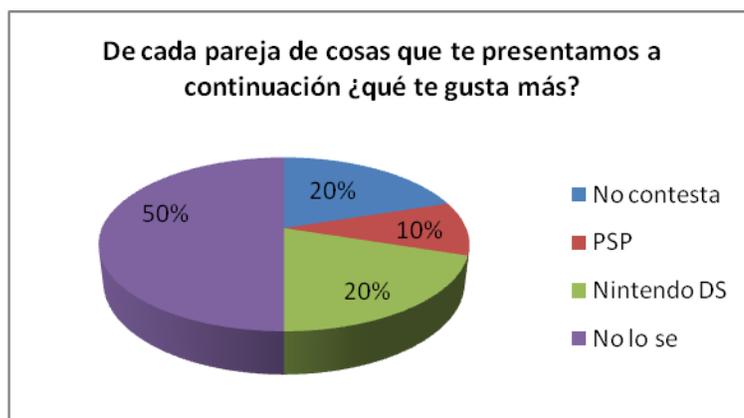
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 126

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 126

Autor: María Villavicencio

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

Como apreciación de los resultados presentados tanto para el grupo 2 y para el grupo 3 vemos que existe una clara diferencia en las preferencias de cada grupo como la marcada diferencia en el internet que fue abiertamente preferido por el grupo 2 y menospreciado por el grupo 3 siendo estos últimos consumidores de televisión y videojuego, pero así mismo ambos grupo establecieron una predilección mayor hacia los reproductores de música sobre cualquier otra consideración.

### 5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

Para el presente planteamiento de acuerdo a la categorización de las preguntas se analizaran las siguientes 11 – 13, 18 – 22, 28, 44 – 49, 98, 104 – 113.

Para el grupo 2 las preguntas 11, 12 y 13 que interroga a los encuestados acerca si recibe ayuda para realizar las tareas y el lugar donde las realiza tenemos que un 64% de la muestra para este grupo niega tener algún tipo de ayuda al realizar sus tareas y existiendo solo un 23% que percibe de la misma, y de este 23% el 65% recibe ayuda de la madre de familia y el 67% de los estudiantes indico que realiza las tareas en una sala de estudio.

Así mismo para el grupo 3 el porcentaje de los estudiantes que no reciben ayuda se incremento un 70% sobre un 30 % que si la recibe y de este 30% el 37% recibe ayuda de los hermanos y un 27% ayuda de la madre y realizando las tareas a diferencia del grupo 2 en la habitación.



Gráfica: Pregunta 11

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 11

Autor: María Villavicencio

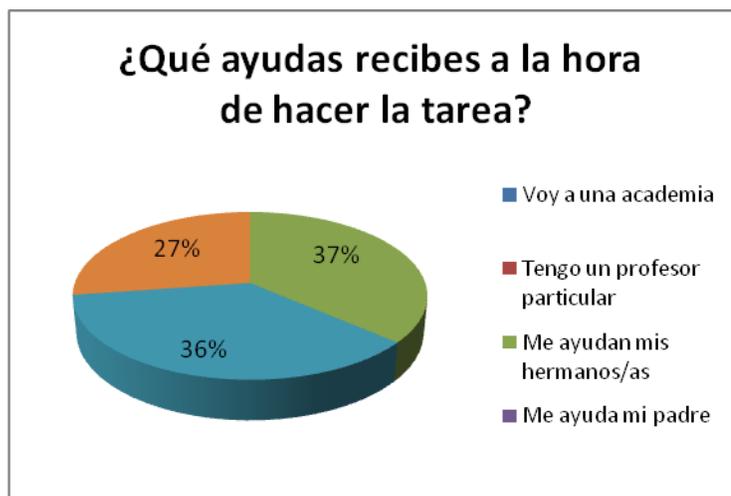
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 12

Autor: María Villavicencio

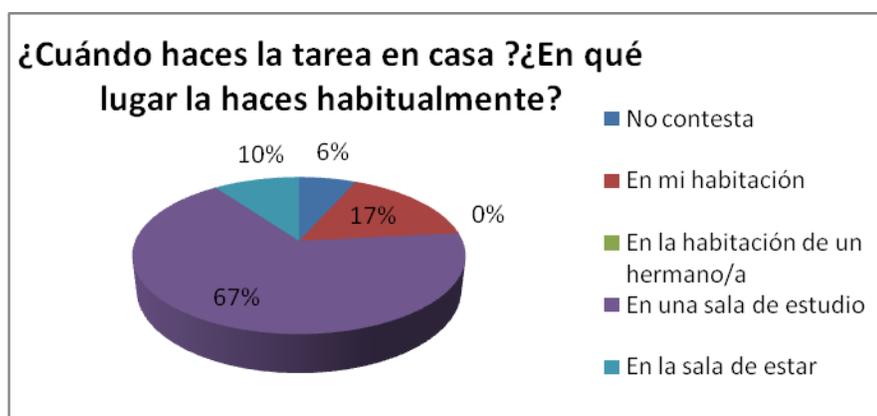
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 12

Autor: María Villavicencio

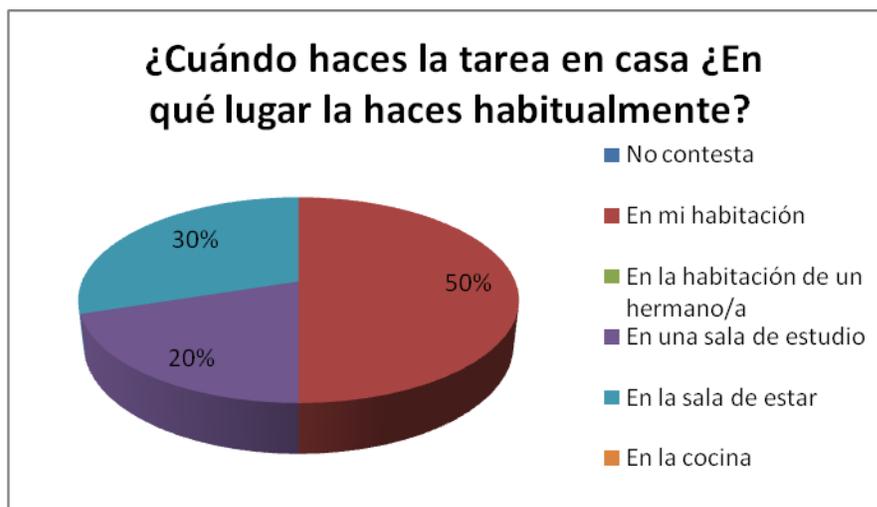
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 13

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 13

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 18 y 19 que van encaminadas a la posesión del ordenador en casa y el lugar del mismo se realizaron en conjunto. Es así que para la muestra del grupo 2 el 57% de los encuestados contestó que poseen computador en casa y de los cuales en un 30% de los casos se encuentran en la habitación del mismo encuestado, mientras que para el grupo 3 el porcentaje del ordenador en casa aumenta a un 60% y de la misma manera aumenta un 60% la locación de la mismo en la habitación del encuestado, en las preguntas 20, 21, 22 relacionados a la posesión y uso del internet tenemos como resultados para el grupo II que un 47% de la muestra posee internet en casa de los cuales un 53% no posee ningún sistema de protección o restricción del mismo y existiendo un 87% de encuestados que usa el internet que usa en casa o fuera de ella.



Gráfica: Pregunta 18

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 19

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



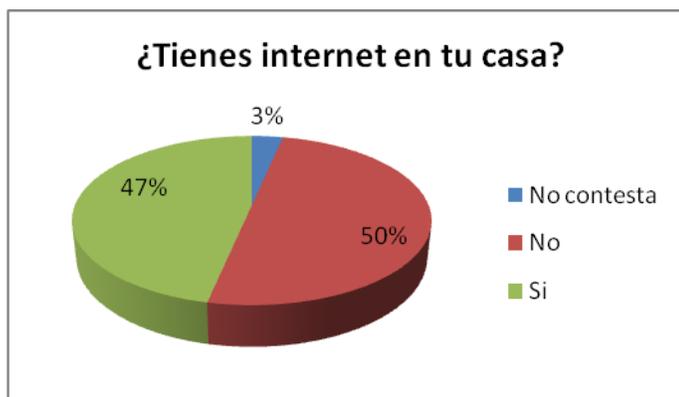
Gráfica: Pregunta 19

Autor: María Villavicencio

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

Para el grupo 3 existe una tendencia a lo contrario , existiendo un 70% de hogares sin internet y un 40% de los mismo que no posee un sistema de protección o restricción y de la misma manera que el grupo 2 existe un 70% de los encuestados que usa el internet que hay en casa o consigue fuera de ella.

Relacionando los resultados de las preguntas 20 la 22 para los grupos 2 y 3 nos podemos percatar de dos situaciones, primero que existe una marcada diferencia de la posesión de la herramienta del internet en los hogares en los grupos y como segundo aspecto que el consumo de la herramienta del internet se da casi por igual en ambos grupos sin existir elementos de protección o restricción porque, se plantió en el capítulo adolescente frente a la pantallas estos no consumen la herramientas sino los contenidos por lo que se hace menester que exista la guía suficiente para el uso de la herramienta por parte de los jóvenes .



Gráfica: Pregunta 20

Autor: María Villavicencio

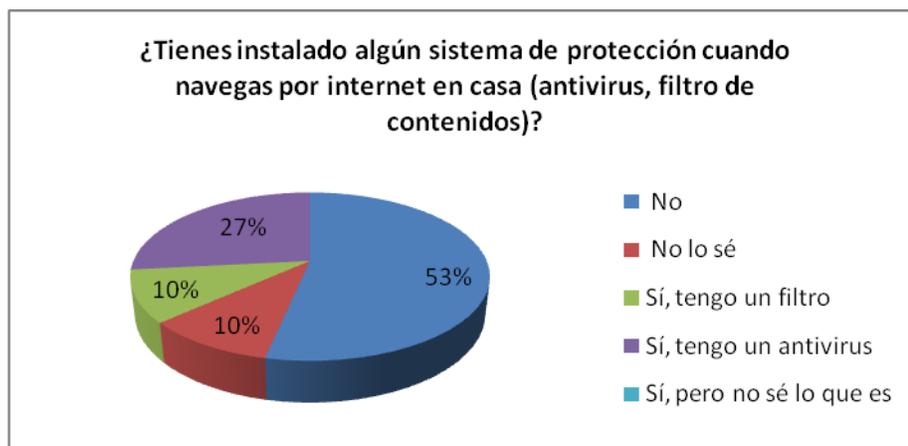
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 20

Autor: María Villavicencio

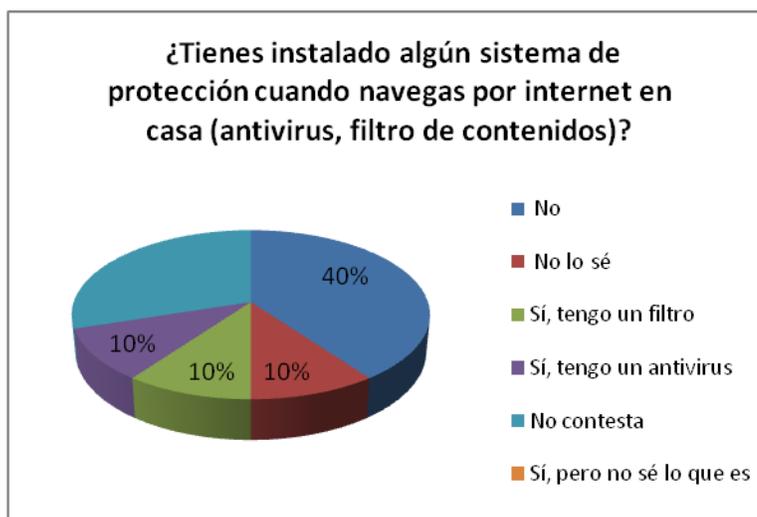
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 21

Autor: María Villavicencio

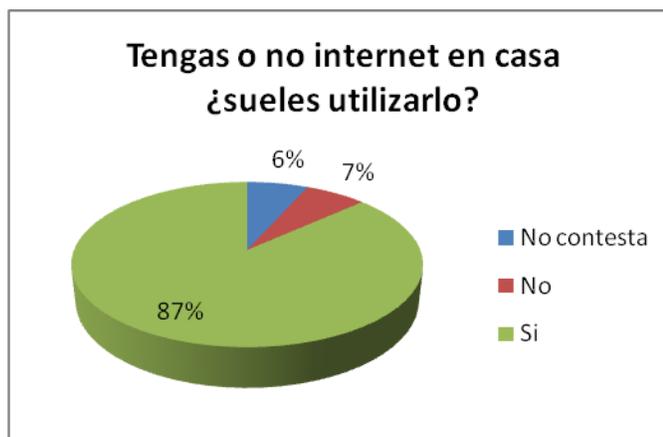
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 21

Autor: María Villavicencio

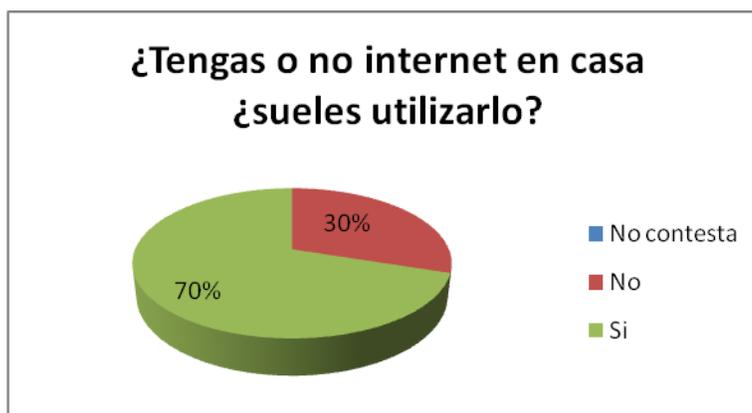
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 22

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



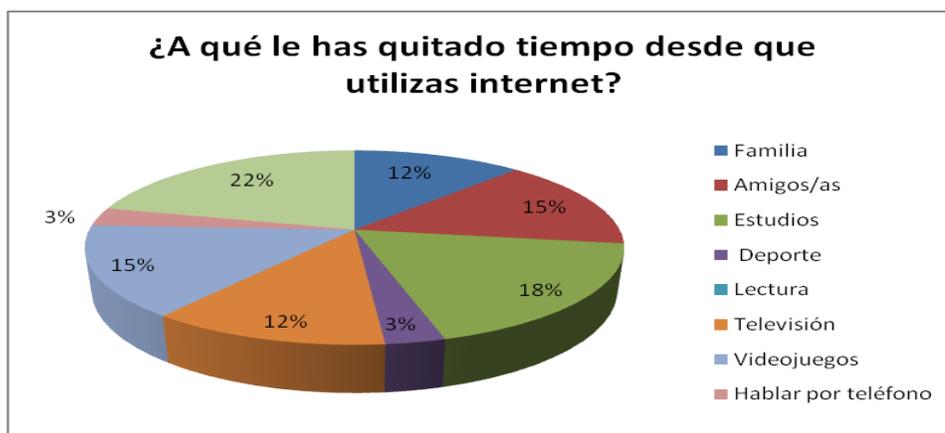
Gráfica: Pregunta 22

Autor: María Villavicencio

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

Al analizar el cuadro de la pregunta 28 cuando se les consulta a los jóvenes a que consideran ellos que se le ha quitado tiempo desde que utilizan el internet, sorpresivamente se plantea en el grupo 2 un 22% que indica que no le ha quitado tiempo

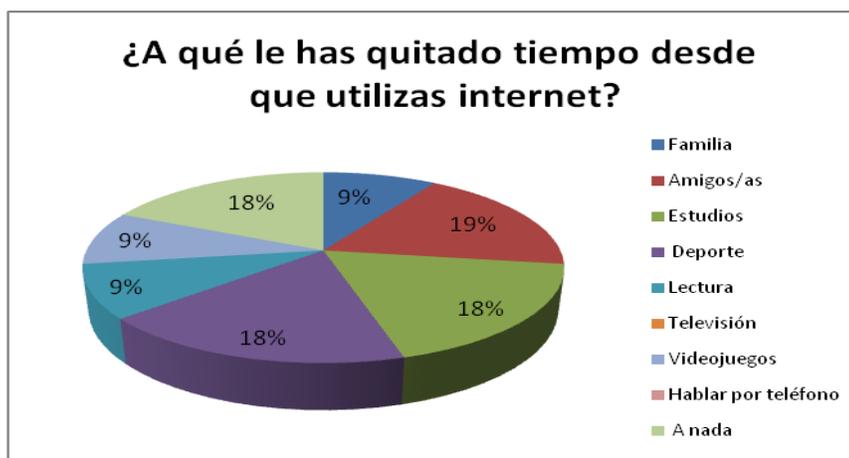
a nada, mientras que para el grupo 3 se establece una equidad del 18% entre amigos, estudio, deporte y a nada.



Gráfica: Pregunta 28

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

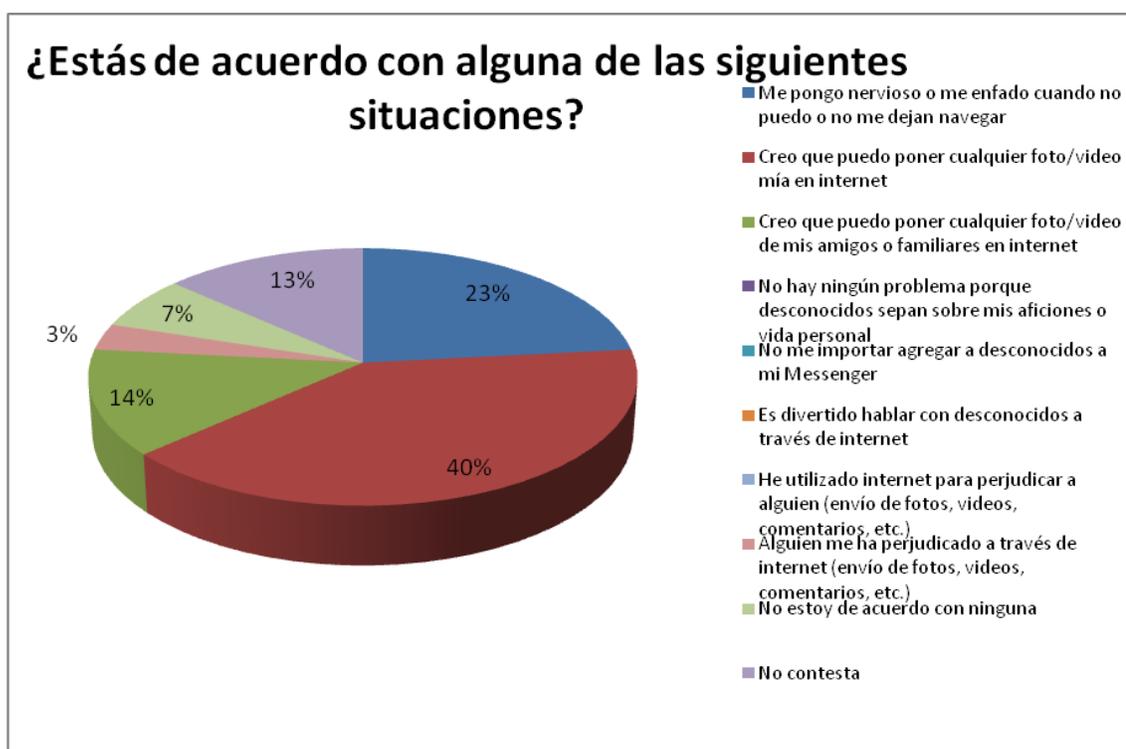


Gráfica: Pregunta 28

Autor: María Villavicencio

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

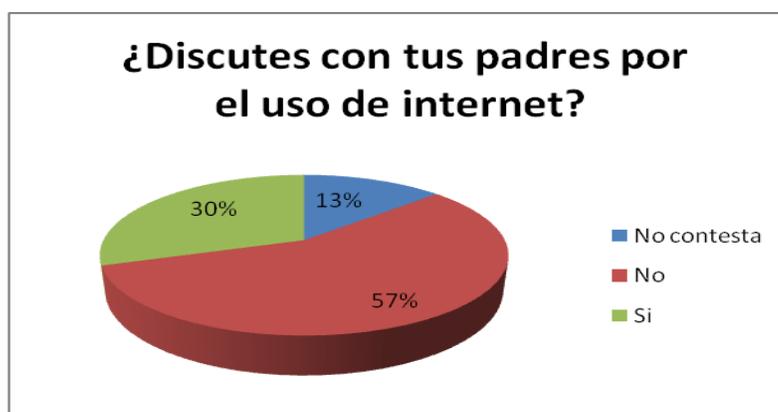
Las preguntas de la 44 a la 49 que consultan a los encuestados sobre situaciones y problemáticas inherentes al internet los estudiantes del grupo 2 en la pregunta 44 se identificaron en un 40% con la frase “creo que puedo cualquier foto- video mío en internet” segundada por la frase “Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar” lo que denota de una clara influencia de el uso de la herramienta y el conocimiento de la misma por parte de los estudiantes de este grupo de edad, en la pregunta 45 el 57% de los estudiantes confirmo que no discute con los padres por el uso del internet frente a un 30% que si lo hace, siendo un 60% de la razón principal el tiempo que el estudiante pasa conectado al internet, así mismo en la pregunta 47 el 53% de la muestra indica que no lo premian o castigan por el uso del internet; un 55% de los padres le preguntan a sus hijos que hacen cuando e encuentran conectados al internet y solo un 10% echa un vistazo a los contenidos revisados por sus hijos y finalmente en la pregunta 49 que consulta las prohibiciones de los padres para con sus hijos cuando navegan en el internet se observa que el 32% ha prohibido que den información personal seguido por un 25% que tiene prohibido hacer compras por internet y un 17% que tienen prohibido chatear o usar el Messenger.



Gráfica: Pregunta 44

Autor: María Villavicencio

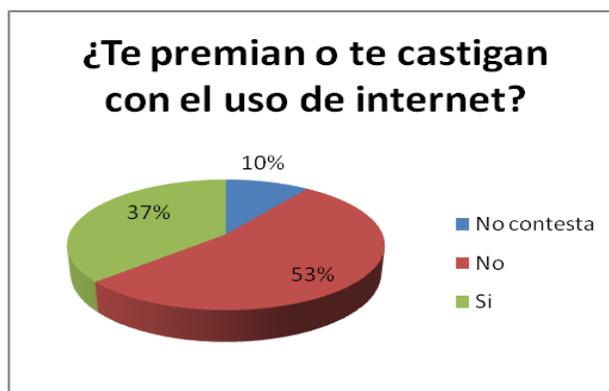
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 45

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

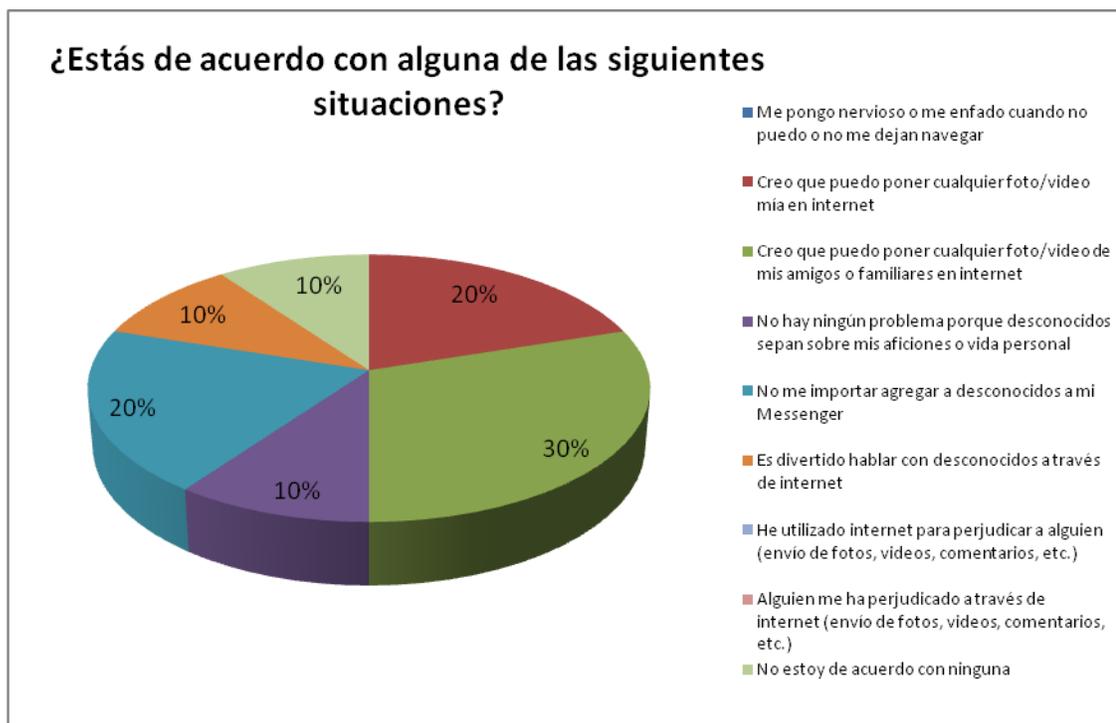


Gráfica: Pregunta 47

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

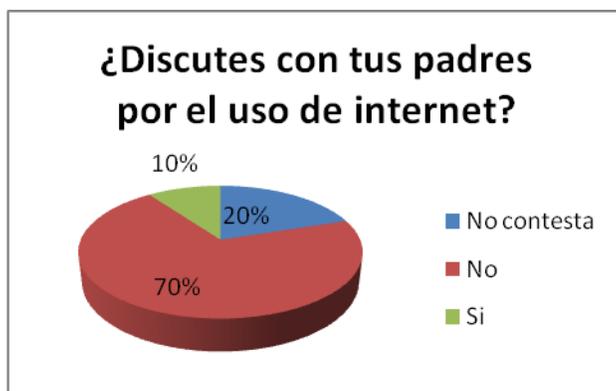
Para el grupo 3 en la pregunta 44 el 30% de la muestra se identificó con la frase "Creo que puedo poner cualquier foto-video de mis amigos o familiares en internet", seguido de un 20% "Creo que puedo poner cualquier foto-video mía en internet", lo que establece una clara diferencia en los dos grupos de edades en relación al conocimiento del uso de la herramienta y la necesidad que tiene cada grupo de usarla siendo el grupo dos de menor edad está habituado más comúnmente en esta herramienta que el grupo tres, para la pregunta 45 el grupo 3 establece un 70% de jóvenes que no discuten con sus padres por el uso del internet que al igual que al anterior grupo II es un porcentaje bastante extenso debido a que los padres de la zona donde fue tomada la muestra no tienen un conocimiento claro del uso y de los contenidos del internet, y más aun la necesidad que crean sus hijos con respecto a este, es así que solamente un 10% de los padres para el grupo III discute con sus hijos por el uso del internet. En la pregunta 47 los estudiantes de la muestra contestan en un 50% que no son ni premiados ni castigados por el uso del internet así mismo especifican que mientras están conectados el 31% de los padres les pregunta que hacen y otro 31% echa un vistazo y esto va concatenado con lo estipulado en el párrafo anterior. Y en la pregunta 49 el 33% de los padres tienen establecido como prohibición dar información personal de sus hijos por internet seguido por un 20% que le prohíbe comprar algo lo cual se relaciona exactamente igual con las prohibiciones establecidas en el grupo 2.



Gráfica: Pregunta 44

Autor: María Villavicencio

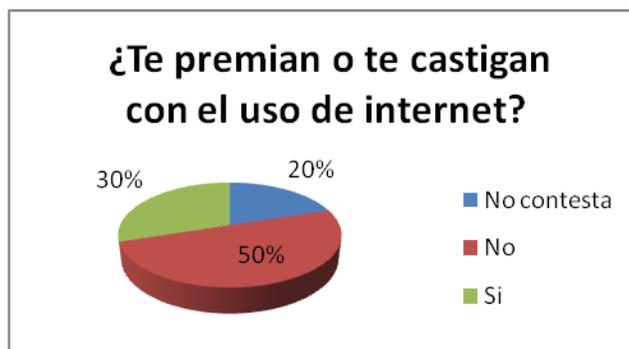
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 45

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 47

Autor: María Villavicencio

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

Al realizar el análisis correspondiente de la pregunta 98 se denota claramente que un 25% de los encuestados le ha quitado tiempo al estudio por los video juegos secundado por un 18% que le ha quitado tiempo a sus amigos mientras que para el grupo III los porcentajes varían pero la tendencia se mantiene en un 30% que le ha quitado tiempo a sus estudios y un 20% que le ha quitado tiempo a sus amigos; lo cual se visualiza de forma específica se puede observar que es peligroso y ya que los estudiantes están conscientes de que el tiempo invertido en los videojuegos pudo haber sido usado en actividades académicas o relaciones sociales.



Gráfica: Pregunta 98

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 98

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas de la 104 a la 113 que establecen criterios acerca de los horarios, programas, actividades, problemáticos y contenidos de la televisión sobre los encuestados serán tratadas en compendio debido a la secuencia lógica de las respuestas es así que para el grupo 2 tenemos un 56% de estudiantes que ven la televisión en su habitación así también un 37% lo hace solo y las actividades realizadas mientras ve la televisión son las de jugar, comer, estudiar o hacer la tarea con porcentajes de 23%, 22% y 17% respectivamente y es por estas premisas que el 50% de la muestra afirma que discute con sus padres por el uso de la televisión y en el 65% de los casos se da por el tiempo que se le dedica a la misma y esta TIC se ha convertido para los padres en un 40% de los casos una forma de crear castigos o premios interviniendo así en una forma de mediación; pero cuando se le consulta a los encuestados quien tiene el poder de decisión cuando se ve televisión de familia el 46% de la muestra establece que ellos deciden que programa mirar y solo en un 20% decide el padre lo que marca un

precedente de que en la mayoría de los hogares pertenecientes a los encuestados sufren de un bajo nivel de autoridad o en su reversa de un alto nivel de permisividad por parte de los padres y en lo referente a los contenidos el 365 de la muestra prefiere la visualización de películas seguidas por un 31% que prefiere ver dibujos animados existiendo un 80% de encuestados que admiten la existencia de programas los cuales no pueden ver y en un 41% este tipo de programas son películas .

Para la muestra tomada del grupo 3 vemos que se mantiene la tendencia con un 50% de encuestados que ven la televisión en su habitación y el porcentaje de que la ven solos aumenta a un 40% y al igual que el grupo 2 las actividades de comer y jugar con un 36% y 14% se repiten con la diferencia que aparece un determinante 29% que charla con la familia mientras ve televisión y de la misma manera existe un 50% de encuestados que admite que discute con sus padres por el uso de la televisión y por los mismos motivos especificados por el grupo 2. La pregunta 109 para el grupo 3 refleja que el 70% de los hogares no castigan ni premian a sus hijos con la televisión lo que difiere en gran manera a lo establecido por el grupo 2.

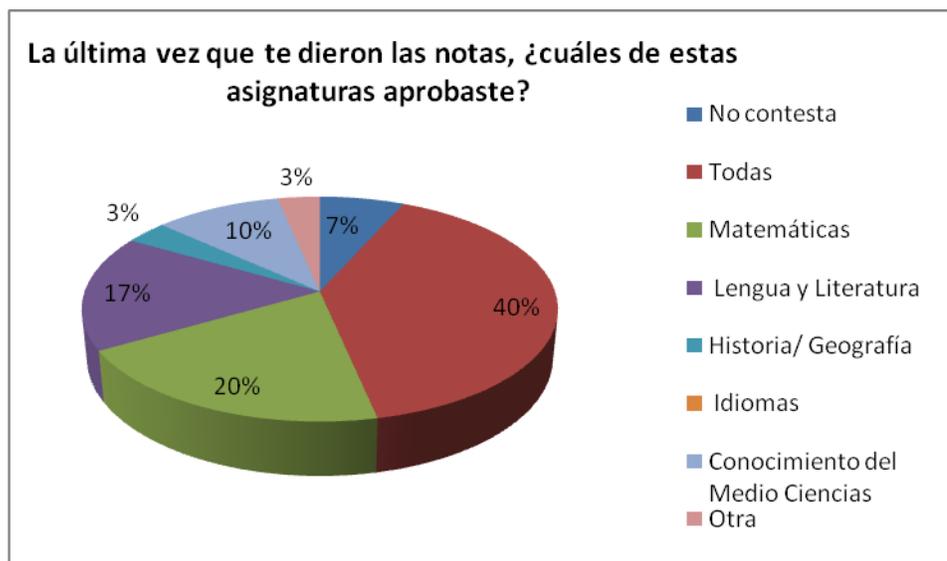
En lo que corresponde al poder de decisión en los contenidos vemos que el nivel de permisividad aumenta para este grupo ya que el 60% de los encuestados contestó que ellos deciden que programas ver, pero admiten en un 50% que al igual que el grupo dos que hay programas que tienen prohibido observar siendo estos en un 42% películas.

#### **5.4 REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR**

Para dar respuesta a los planteamientos del presente apartado tomaremos en consideración las siguientes preguntas: 16, 17, 23-27, 29-43, 50, 102 y 103.

La pregunta 16 que plantea la aprobación o no de un grupo de materias para la muestra del grupo 2 tenemos que un 40% afirma haber aprobado todas las materias, secundado por un 20% que afirma haber aprobado matemáticas, y mencionada tendencia se mantiene

cuando se analizan los resultados expresados por la tabla de la misma pregunta para el grupo 3 donde el 40% afirmo haber aprobado todas las materias y un 30% haber aprobado matemáticas.



Gráfica: Pregunta 16

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

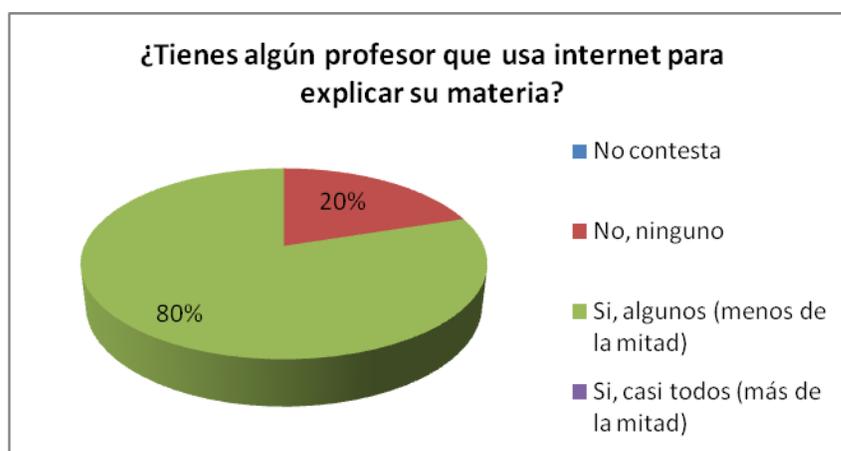


Grafica: Pregunta 16

Autor: María Villavicencio

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

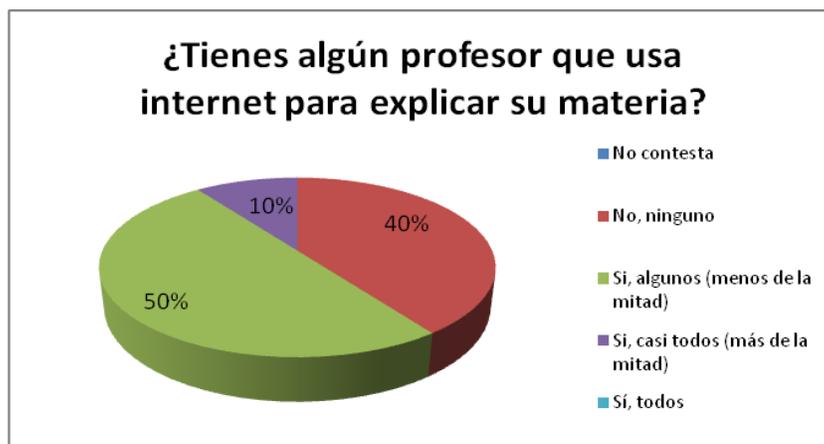
A continuación la pregunta 17 consulta a los estudiantes acerca de los profesores que usan la herramienta del internet para explicar sus clases y para la tabla de esta pregunta para el grupo 2 tenemos un claro 80% de la muestra que indica que menos de la mitad de los maestros usa mencionada herramienta lo que da un claro índice de la falta en la utilización de estos medios en zonas rurales que es de donde estamos analizando la presente muestra , mientras que para el grupo 3 vemos que el porcentaje baja a un 50% pero la tendencia se mantiene.



Gráfica: Pregunta 17

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 17

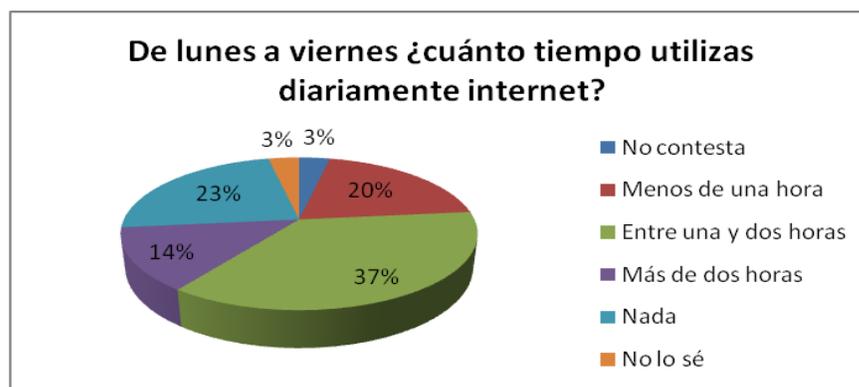
Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas de la 23 – 27, 29 y 30 se las analizará en compendio para cada grupo, debido a que las mismas poseen una correlación en su tema base que es el internet y los usos que se le otorgan al mismo.

Por lo tanto al analizar las respuestas de este grupo de preguntas para el grupo 2 tenemos que para la zona de la muestra que es esta un área rural se posee un determinante 37% de jóvenes que afirman usar el internet entre 1 y 2 horas y el fin de semana el porcentaje de jóvenes que usan el internet en este mismo horario se incrementa al 50% y debido a la falta de accesibilidad en los hogares el 68% de la muestra asegura realizar sus ingresos a la herramienta a través de un Cyber, y el 40% lo hace con los amigos lo que nos lleva nuevamente a que la premisa del control se pierde en un gran porcentaje. Así mismo cuando se analiza la fuente de aprendizaje del internet la muestra se divide casi equitativamente entre profesores, amigos o hermanos con un 25% respectivamente para cada una de las opciones y cuando analizamos los contenidos para la muestra en este rango de edad, vemos que un 42% de la muestra visita páginas web de las cuales el 43% tiene afinidad por lo juegos, lo cual para este grupo de edad es

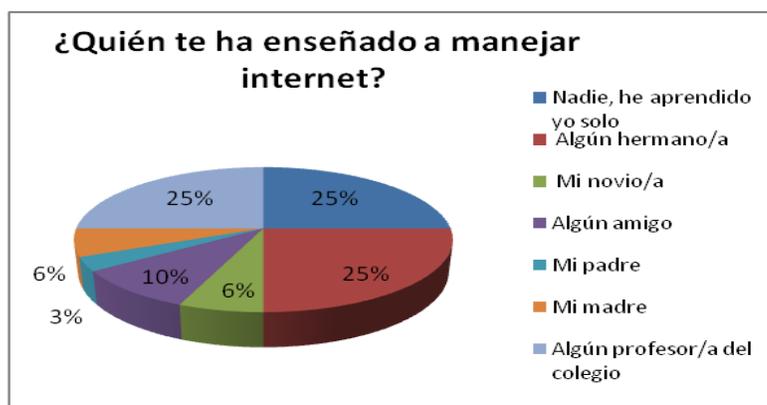
bastante común pero, lo que genera mayor interés es que sumados el resto que es una mayoría con un 58% tiene acceso a otros tipos de contenidos menos infantiles.



Gráfica: Pregunta 23

Autor: María Villavicencio

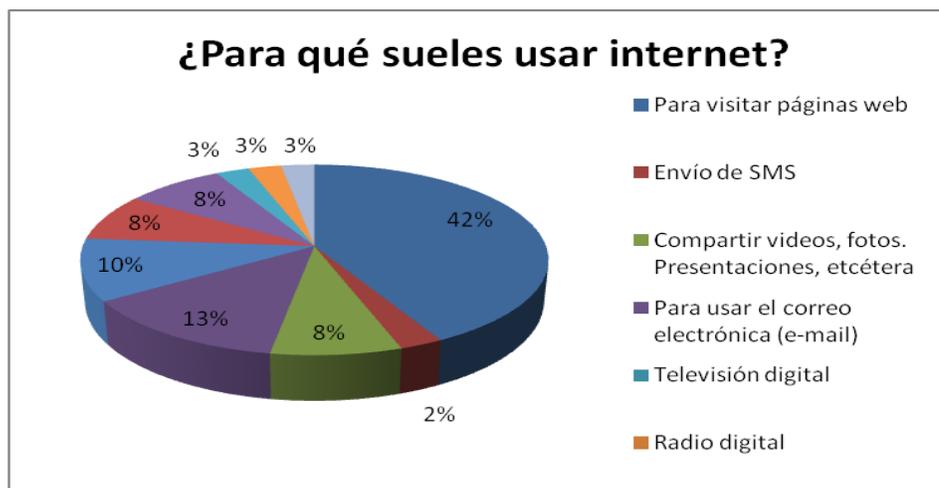
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 27

Autor: María Villavicencio

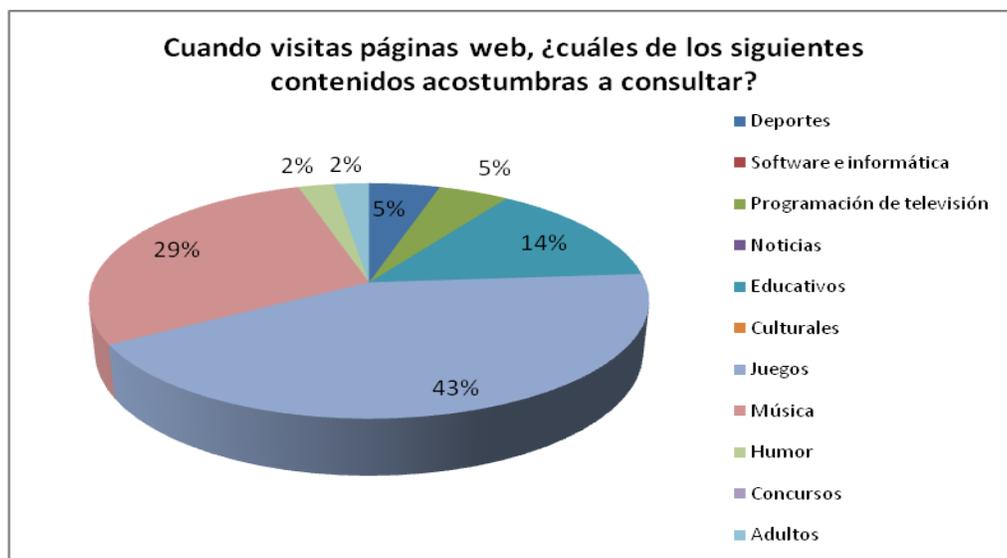
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 29

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

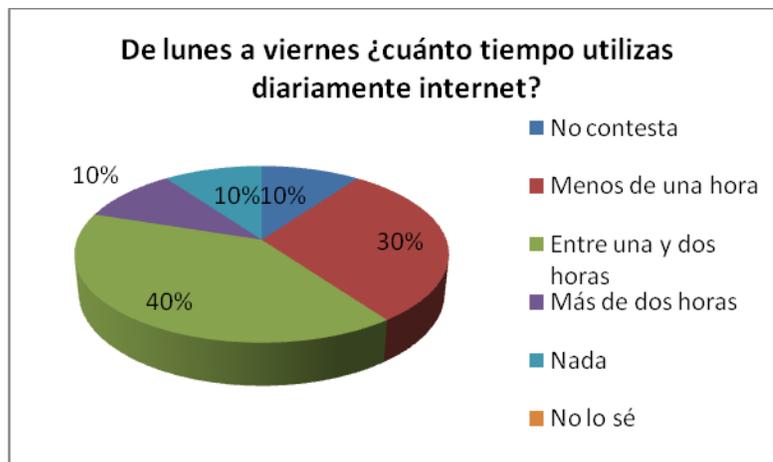


Gráfica: Pregunta 30

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

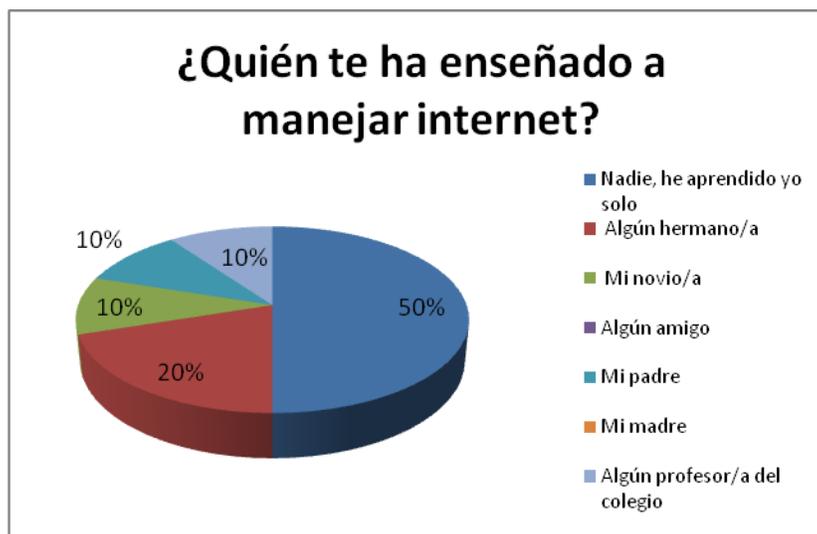
Al igual que para el grupo 2, la muestra presentada para el grupo 3 afirma en un 40% que utiliza la herramienta entre una y dos horas diarias entre semana y disminuyendo drásticamente durante el fin de semana a un 20% en estos horarios y con un 30% que no utiliza la herramienta para nada, así mismo el lugar de acceso para el internet se mantiene en el Cyber con un 60% a diferencia que para este grupo de jóvenes el acceso se vuelve más privado, lo que se visualiza claramente con un 54% de la muestra que acude solo al uso del internet, y a diferencia del modo de aprendizaje del grupo anterior el grupo 3 posee un 50% de la muestra que afirma haber aprendido solo el uso de la herramienta, así mismo se pueden observar claras diferencias en cuanto a los contenidos los cuales para este grupo de adolescentes varían porcentualmente entre : correos electrónicos, páginas web, subir videos, usos de programas etc. Lo que establece un universo más variado para esta muestra que para la anterior la cual tenía en su mayoría focalizado los contenidos.



Gráfica: Pregunta 23

Autor: María Villavicencio

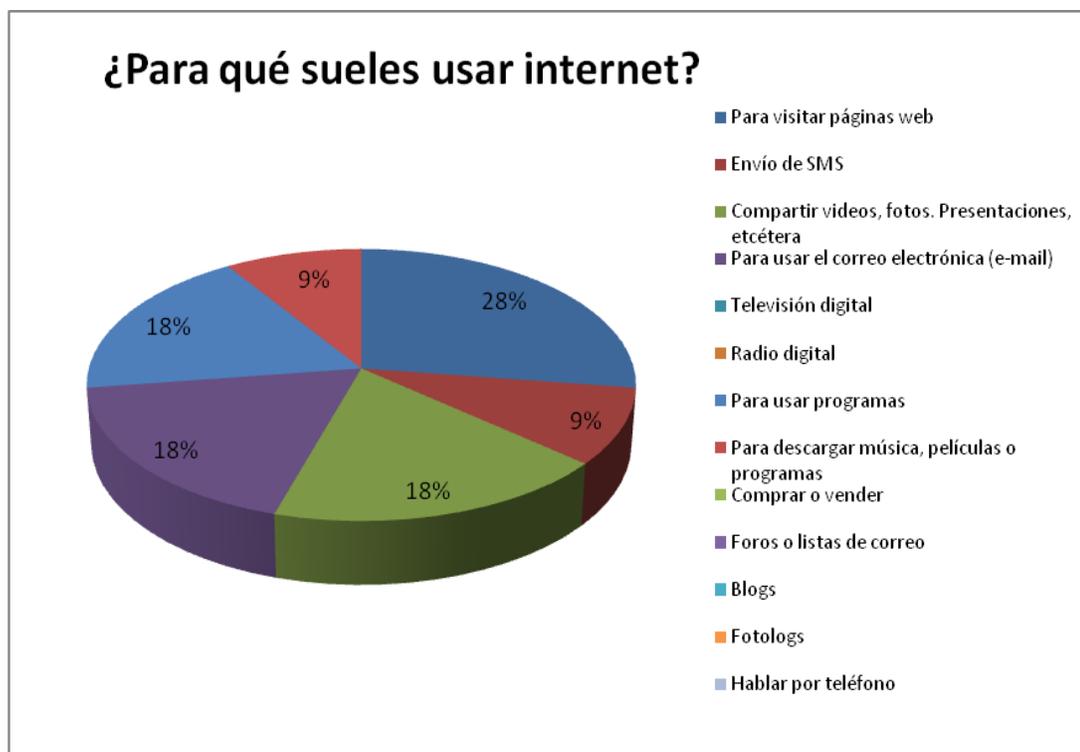
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 27

Autor: María Villavicencio

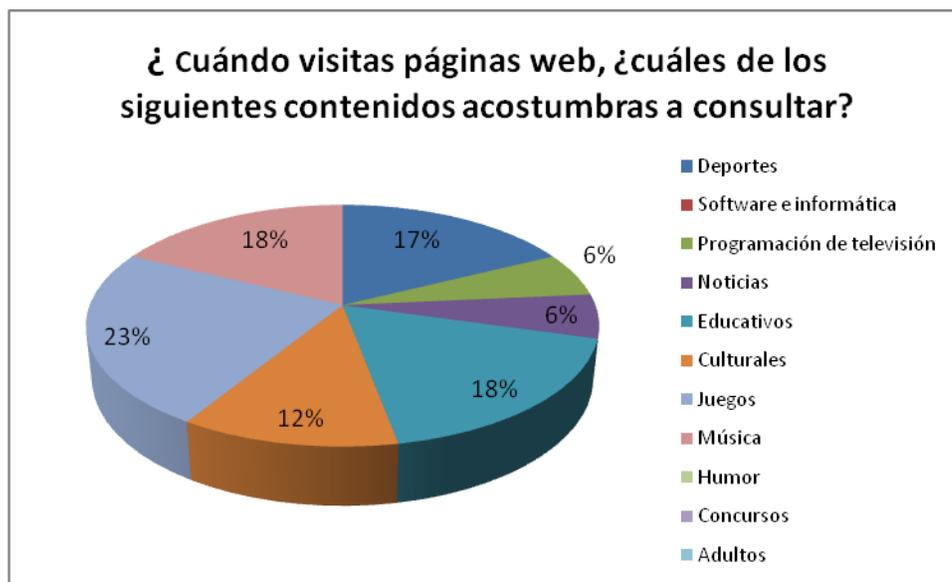
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 29

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 30

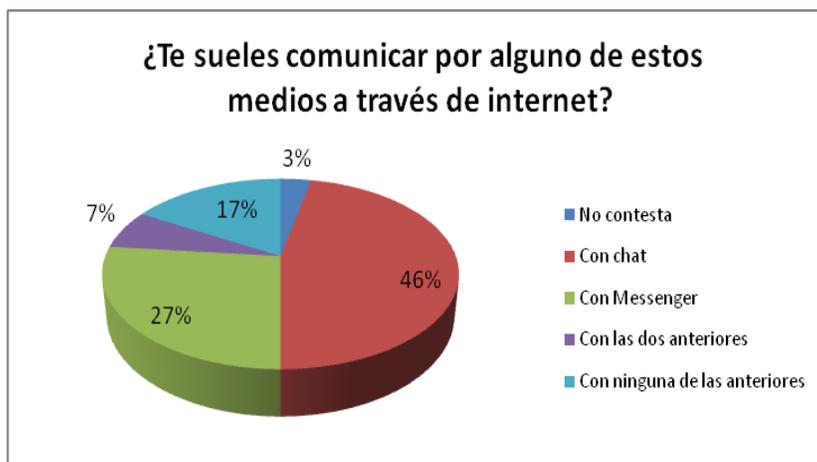
Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas de la 31 a la 35 que tratan acerca de la mensajería instantánea por su consecuencia en respuestas serán analizadas en conjunto en los diferentes grupos.

Para el grupo 2 tenemos que el 46% de la muestra usa el chat como medio de comunicación cuando se conecta al internet, y para este grupo de edad el 73% de la muestra afirma mantener su propia personalidad cuando ingresa en la mensajería, pero así mismo encontramos un 20% que acepta que finge ser otra persona mientras chatea, y en consecuencia tenemos que un 67% nunca se conecta con su webcam, claro que estos resultados no son de sorprender debido a que como lo analizamos antes el bajo nivel de accesibilidad que tienen los menores de esta área al internet en sus hogares los obliga a conectar se desde los Cybers, lo que limita bastante el uso de los periféricos; así mismo la

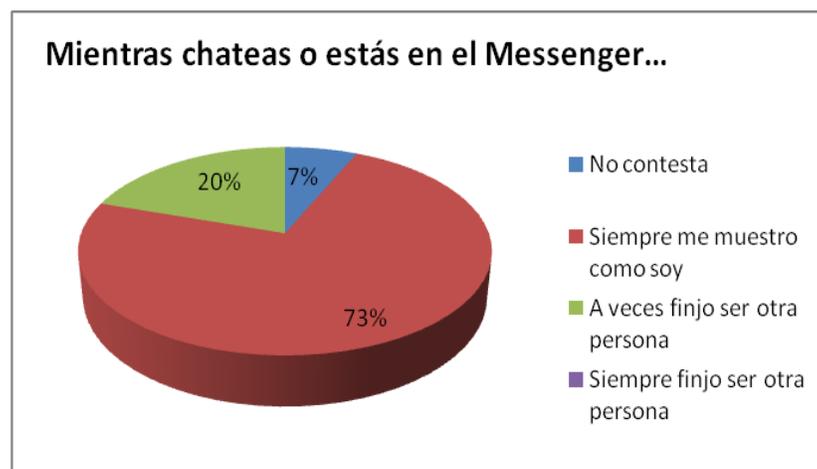
mayoría asegura realizar este tipo de comunicación con sus amigos y familia en un 77% y en lo que respecta al descubrimiento de amistades a través de este recurso el 40% responde tenerlos.



Gráfica: Pregunta 31

Autor: María Villavicencio

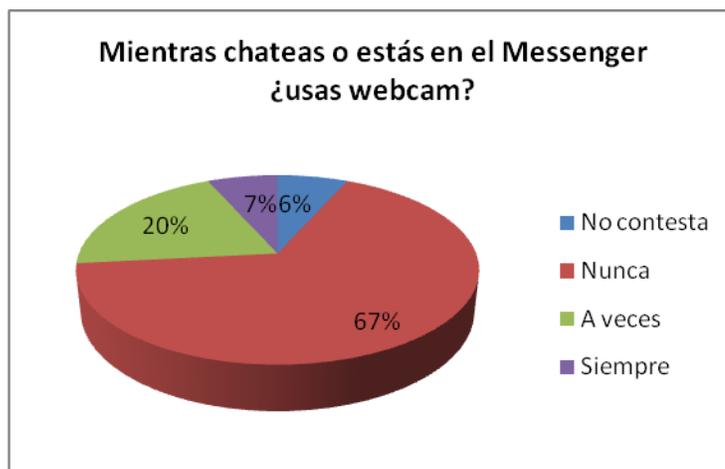
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 32

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 33

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 34

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

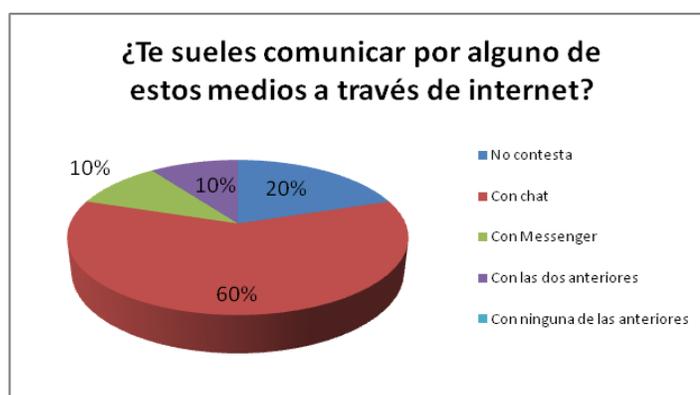


Gráfica: Pregunta 35

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

En diferencia cuando analizamos los datos del grupo 3 correspondiente a los jóvenes tenemos un aumento significativo del 60% en la muestra en lo que respecta al uso del Messenger, y manteniendo la tendencia el 60% mantiene su personalidad cuando usa la herramienta y vemos un cambio sustancial en lo que corresponde al uso de la webcam con un 50%, pero manteniendo las comunicaciones entre familia y amigos en un 92% y disminuyendo en esta muestra el porcentaje de conocidos virtuales en un 30%.



Gráfica: Pregunta 31

Autor: María Villavicencio

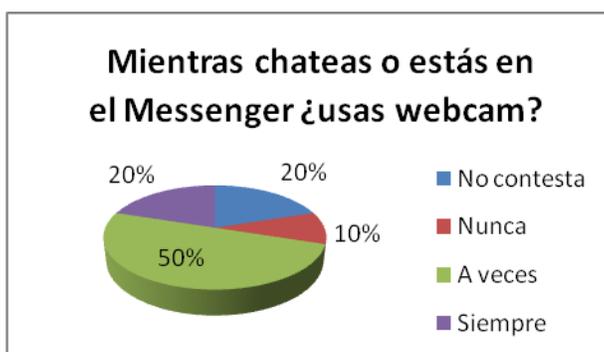
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 32

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 33

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 34

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 35

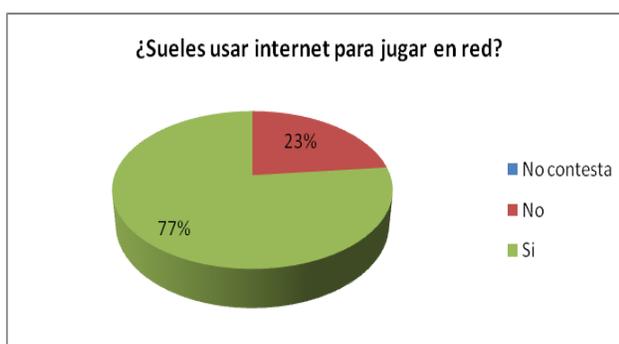
Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas 36, 37 y 38 que consultan a la muestra acerca de los juegos en red serán analizadas a continuación para los grupos.

Realizando el análisis de las tablas para el grupo 2 tenemos que para esta comunidad nativa de los videojuegos un 70% de la muestra realiza los juegos en red, donde los

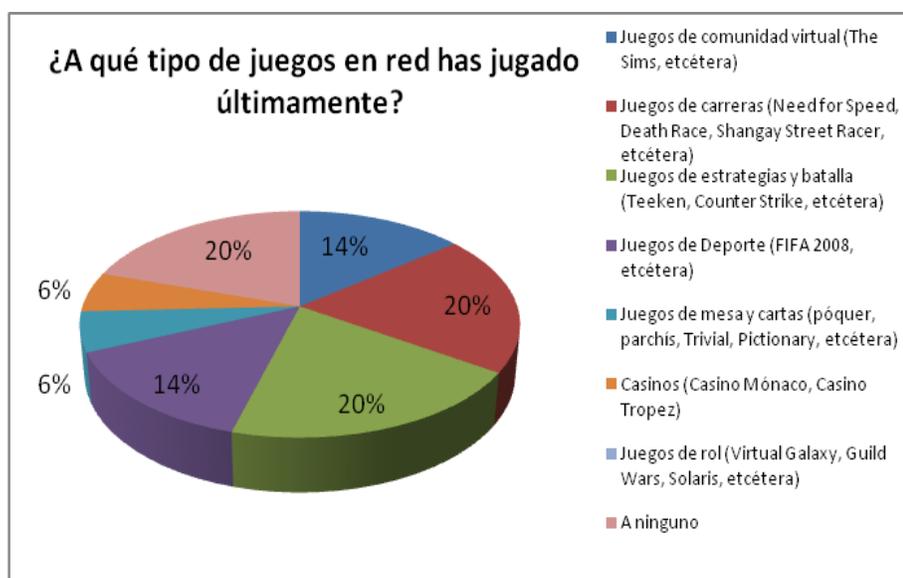
juegos de carreras, estrategia y de comunidad destacan con un 20% y 14% respectivamente y donde además la muestra especifica que en un 63% lo realiza con su comunidad de amigos, lo que es bastante plausible en vista de la edad representativa de la muestra.



Gráfica: Pregunta 36

Autor: María Villavicencio

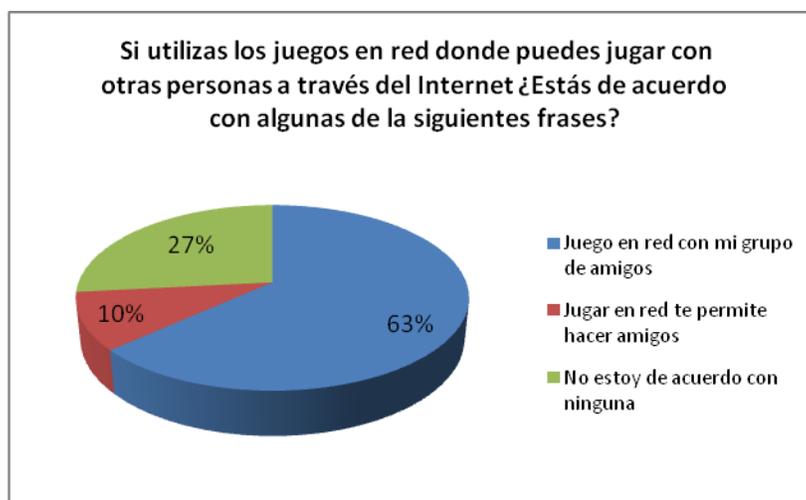
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 37

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

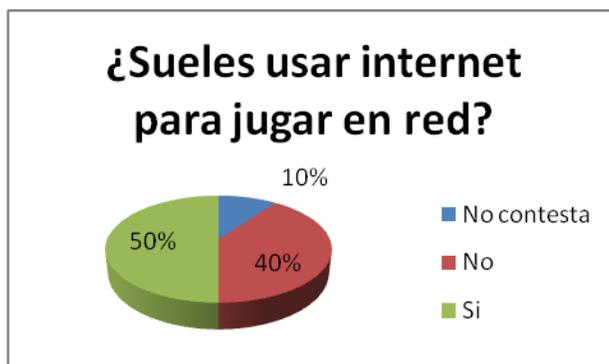


Gráfica: Pregunta 38

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

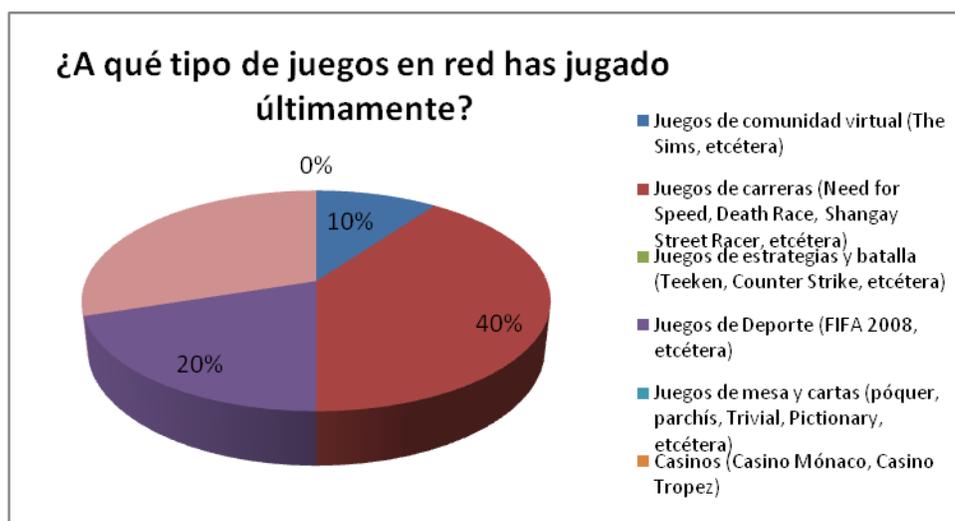
Y tenemos que analizando la tabla de las preguntas para el grupo 3 que el porcentaje se reduce pero no tanto y que un 50 % de la muestra tiene afinidad por los juegos en red donde se destacan los juegos de carreras y los de deportes con un 40% y 30% respectivamente y así mismo con un 50% lo realiza con su comunidad de amigos, manteniendo la tendencia del grupo dos



Gráfica: Pregunta 36

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 37

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 38

Autor: María Villavicencio

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

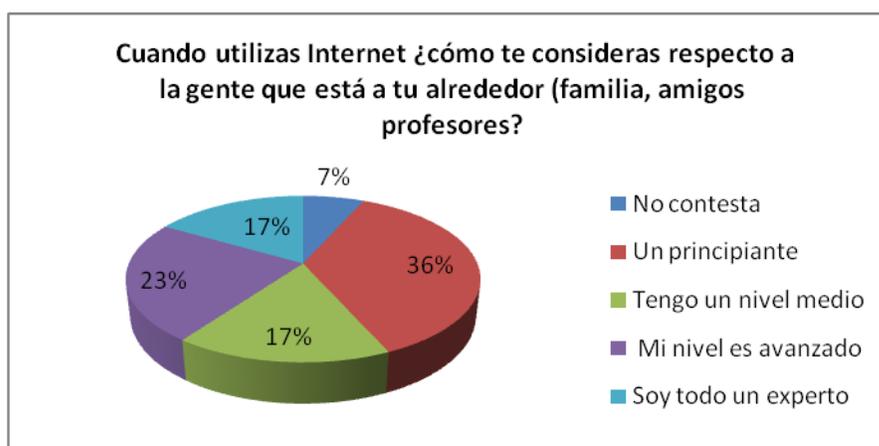
Las preguntas que estipulan el uso e interés por redes sociales, blog`s y sus contenidos serán revisadas y analizadas a continuación para cada grupo contrastando las respuestas en los mismos.

Es así que partiendo del análisis de las tablas para el grupo de niños adolescentes tenemos que un 60% hace uso de las redes sociales, siendo el facebook con un 67% la preferida de la muestra y en lo concerniente a la posesión o elaboración de páginas web, con un 50% establecen que la mayoría las ha creado o las usa teniendo como contenidos principales los juegos y la música con un 33% y 31% respectivamente.

Ahora analizando los datos presentados por las mismas tablas para el grupo 3 correspondiente a los adolescentes vemos que el porcentaje de uso de las redes sociales desciende a un 50% a diferencia del grupo 2, pero aun así mantiene una mayoría hacia el uso de las redes sociales y al igual que el grupo anterior el facebook marco su preferencia con un 46%, pero a diferencia de la muestra del grupo anterior aparecen con porcentajes dispersos y de consideración ya el uso de las otras redes sociales como sónico 15%, my space, tuenti y linkedin con un 8% y en lo concerniente a las páginas web o blogs se verifica una reducción y solo se presenta un 40% de afinidad para los mismos siendo los temas de interés más representativos para estos los deportes y la música con un 42% y 34% respectivamente, cambiando así por otros temas los de la muestra anterior lo que es

entendible desde todos los puntos de vista debido a la diferencia de edades entre los grupos.

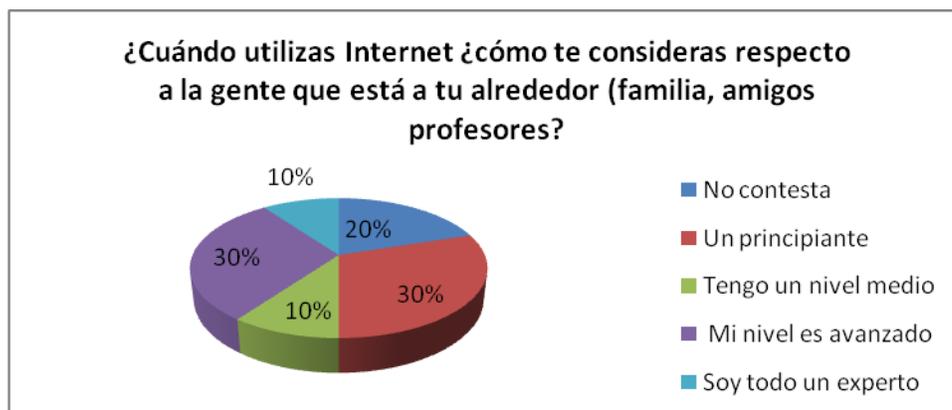
En relación al análisis de la tabla de la pregunta 50 que interroga acerca del nivel de conocimiento del internet entre el encuestado y su círculo cercano para el grupo 2 tenemos que solo un 36% se considera principiante, mientras que un 34 % considera que su nivel es avanzado o son todos unos expertos, lo que para este nivel de educación y la baja accesibilidad a la herramienta es muy alto, mientras que para el grupo 3 el porcentaje que se considera principiante baja a un 30% y los que se consideran avanzados o expertos llega a un 40%.



Gráfica: Pregunta 50

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 50

Autor: María Villavicencio

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

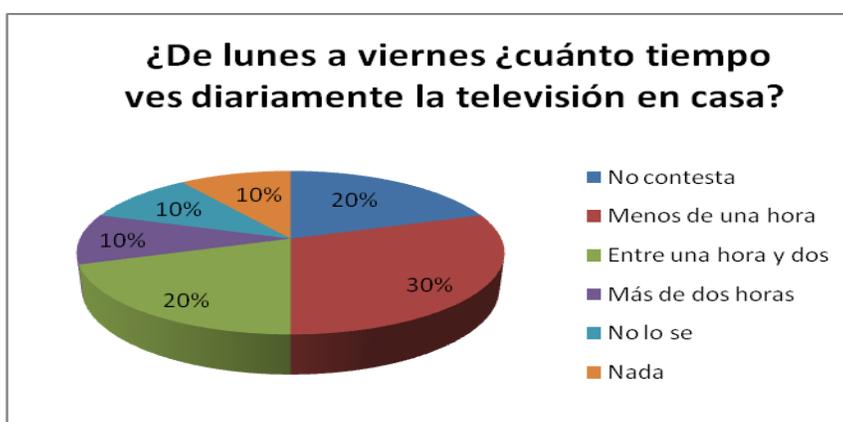
Las preguntas 102 y 103 que interrogan acerca de la tic mas influente entre las consultadas serán analizadas en conjunto, es así que representado los datos obtenidos del análisis de las tablas de las preguntas mencionadas tenemos que un 37% de la muestra afirma ver televisión sobre las dos horas diarias, mientras que un 47% afirma ver televisión entre media y una hora al día, manteniendo casi los mismos porcentajes durante los fines de semana; y a contrastar estos resultados con los obtenidos por el grupo 3 podemos verificar claramente que el porcentaje de jóvenes que ve televisión sobre las dos horas se reduce considerablemente y a un 10%, mientras que el mismo porcentaje sufre un incremento considerable al 40% durante los fines de semana.



Gráfica: Pregunta 102

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 102

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 103

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 103

Autor: María Villavicencio

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

#### **5.4 REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.-**

Para el tratamiento al presente tema que es uno de los más sensibles tomaremos en consideración las siguientes preguntas: 51-53, 63-69, 92-97, 99, 102, 111y 114; las cuales de acuerdo a la categorización representan de forma más específica los riesgos acerca del consumo de los jóvenes frente a las tic a su alcance sean estas el internet, celulares, televisores y videojuegos. y para empezar el análisis las preguntas de de la 51 a la 53 por su contenido serán evaluadas en conjunto, es así que los resultados de las tablas de mencionadas tablas reflejan que el 50% de la muestra del grupo 2 está de acuerdo con que el internet es una herramienta útil y que facilita la comunicación, y de la misma

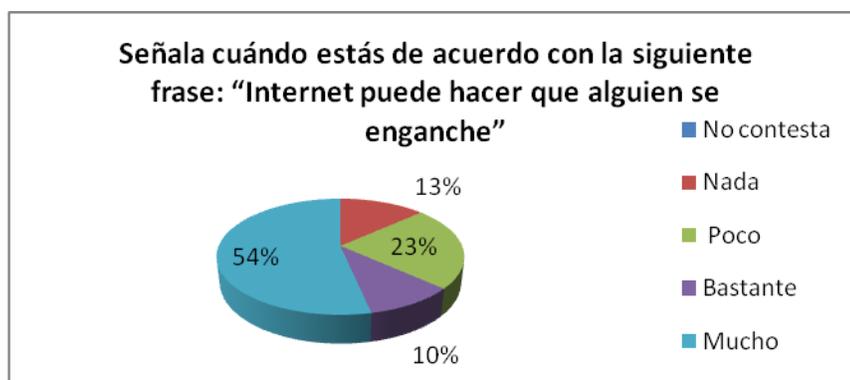
manera un 54% es consciente que la herramienta es atrayente, pero reconocen a su vez que por las características propias del mismo puede generar un aislamiento del individuo en un 34%.



Gráfica: Pregunta 51

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 52

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 53

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

Comparando los resultados del grupo 2 con los del grupo 3 tenemos un ligero aumento del 60% de los jóvenes que indica que el internet es una herramienta útil y que facilita la comunicación, pero para este grupo en particular la herramienta pierde su atractivo ya que solo el 10% de la muestra cree que es atrayente, y al igual que la muestra del grupo anterior esta muestra cree en una suma del 40% que los aleja bastante y mucho de su círculo de amistades y familiar.



Gráfica: Pregunta 51

Autor: María Villavicencio

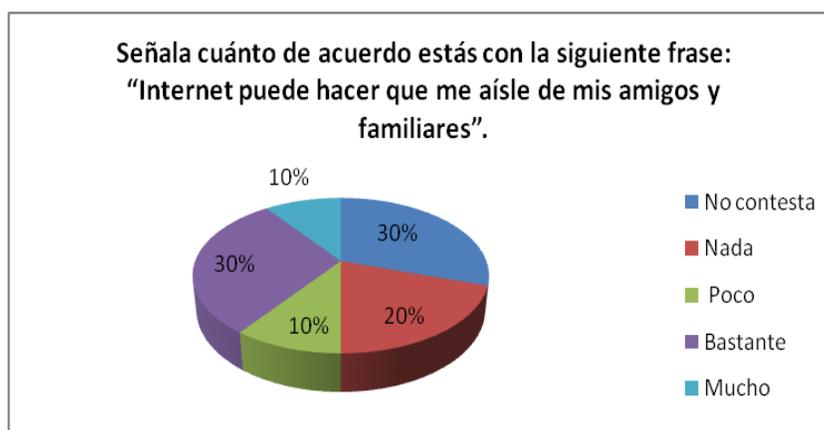
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 52

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 53

Autor: María Villavicencio

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

Las preguntas de la 63 a la 69 que interrogan a la muestra acerca de las injerencias del teléfono celular en la vida cotidiana de los niños y jóvenes de las muestras establece para el grupo 2 que un 47% de la muestra no le afectaría en nada la falta del teléfono celular, lo que establece una baja dependencia del mismo para los niños de esta muestra, lo que conlleva a que así mismo un 50% de la muestra conteste que no tiene ningún tipo de

inconvenientes con sus padres por el uso del mismo, frente a un 47% que si los tiene, siendo en su mayor parte por los gastos generados por el uso del mismo con un 48%, es por este motivo que los padres de la muestra han usado como herramienta de castigo el uso del celular en un 57% .



Gráfica: Pregunta 63

Autor: María Villavicencio

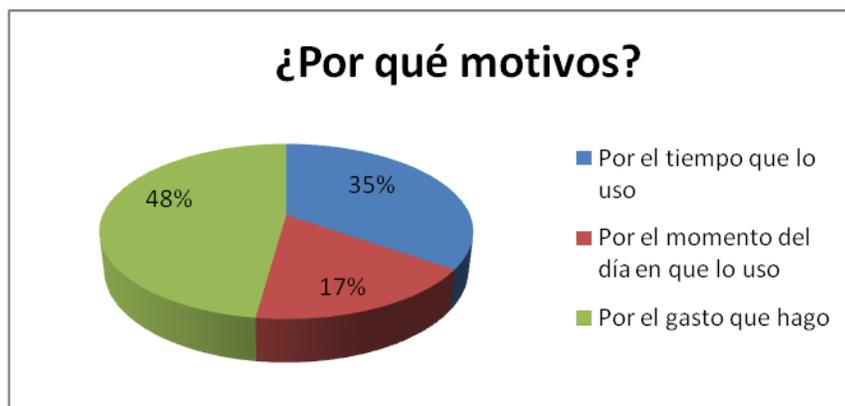
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 64

Autor: María Villavicencio

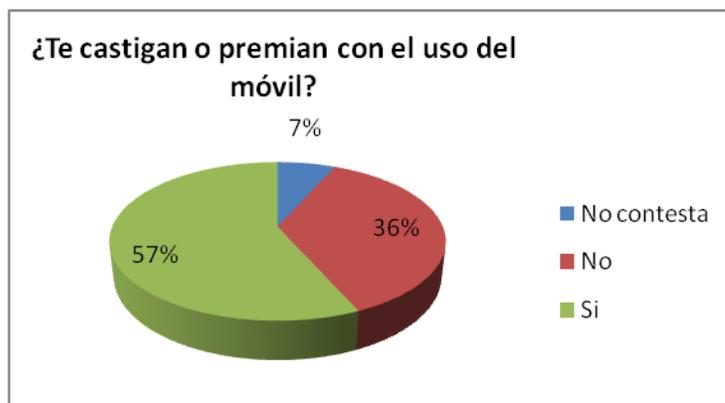
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 65

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 66

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 67

Autor: María Villavicencio

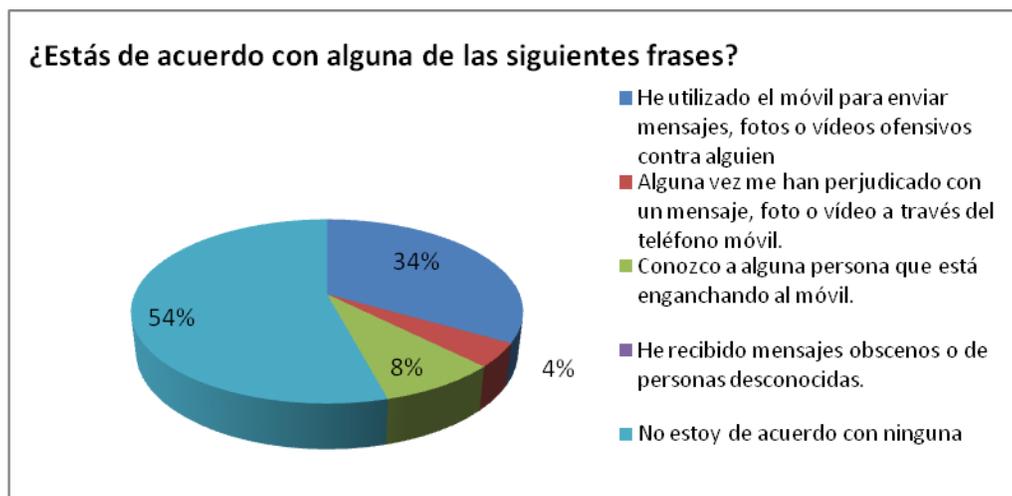
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 68

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



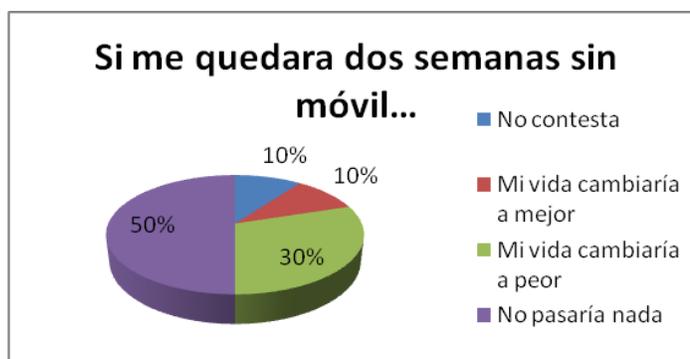
Gráfica: Pregunta 69

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

Y en cuanto al uso del celular la muestra responde con un 53% que no lo usa cuando está en clases y con un 38% cuando está estudiando lo que denota que aun se mantiene en un alto grado el control sobre el uso de la tecnología sobre todo en actividades académicas, por otro lado el control que se tiene del uso del teléfono móvil en actividades académicas se ve aumentado en una sumatoria del 70% de estudiantes que afirman recibir mensajes y llamadas cuando ya se encuentran en cama. Continuando con el análisis de este compendio de preguntas se ha determinado que la pregunta 69 que establece frases con la que se identifiquen los jóvenes en cuanto al uso del celular para fines desagradables vemos que un alto índice del 54% no se identifica con estos propósitos, pero así mismo existe un gran porcentaje que afirma usar el teléfono celular para “ enviar fotos, videos ofensivos sobre otra persona” en un 34% lo que lo convierte en un factor de interés para los padres de familia que realizan el control de los contenidos para los niños de la presente muestra.

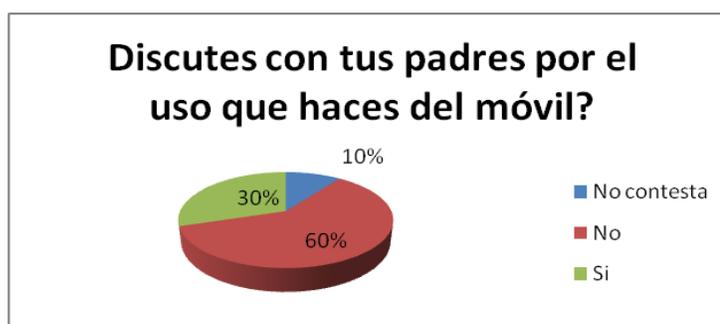
Y al plantear el análisis y la comparación con los jóvenes de la muestra del grupo 3 con los del grupo 2, vemos que el porcentaje se mantiene relativamente igual en la afectación que tendría no poseer el teléfono celular con un 50%, y de la misma manera los porcentajes de la muestra que poseen problemas con su padres se mantiene en un 40%, manteniendo la tendencia de ser por el gasto que representa el mismo con un 48%, lo que se convierte en un determinante en la muestra en vista del escalafón socioeconómico de donde fue tomada la misma, lo que se colinda con el porcentaje de padres que realizan como castigo, el veto en el uso del teléfono celular en un 57%.



Gráfica: Pregunta 63

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 64

Autor: María Villavicencio

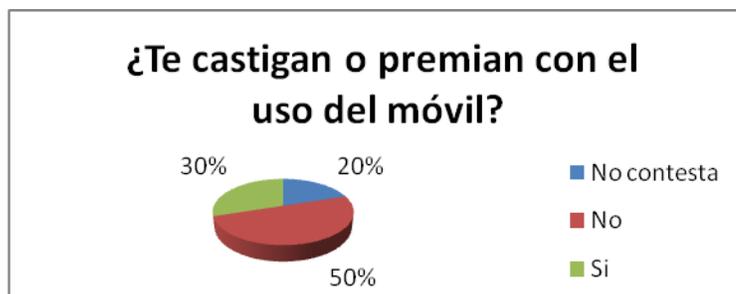
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 65

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 66

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 67

Autor: María Villavicencio

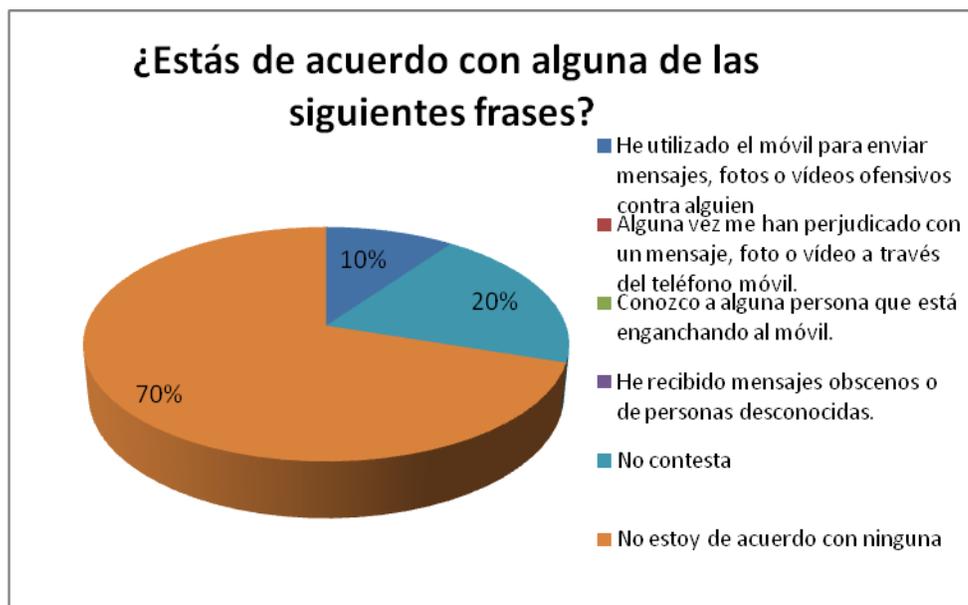
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 68

Autor: María Villavicencio

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



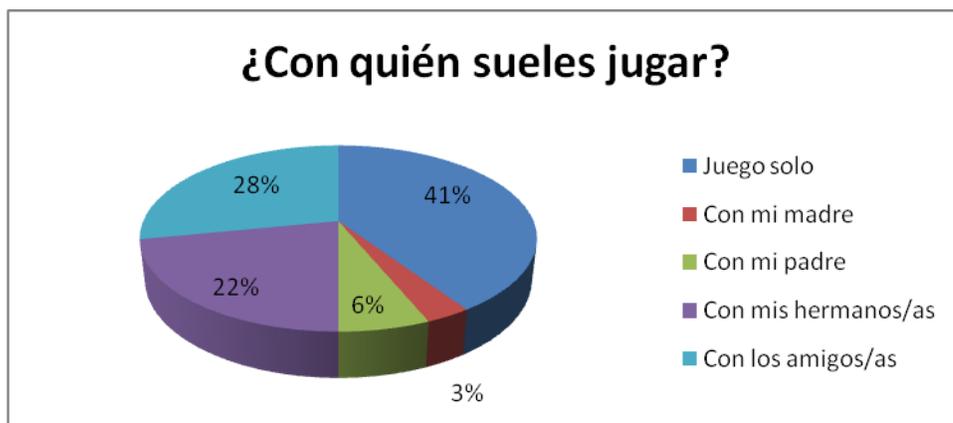
Gráfica: Pregunta 69

Autor: María Villavicencio

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

De la misma manera que la muestra del grupo 2 en suma el 91% de los encuestados afirma no usar el celular mientras realiza actividades académicas, y en igual proporción al grupo 2 la presente muestra en suma establece un 70% de jóvenes que usa el celular en horas nocturnas cuando están en cama. Y aunque parezca sorprendente para la pregunta 69 los porcentajes entre estos grupos se mantiene aun estableciendo la diferencia de edad entre la una muestra y la otra con un 54% que no se identifica con ninguna de las opciones y con un 34% que se identifica con el “envió de fotos, videos ofensivos sobre otra persona”, lo que establece claramente que para estas zonas rurales los jóvenes ven en el teléfono celular una herramienta de venganza o punición sobre sus congéneres y la pregunta que habría que plantear es si los padres están conscientes de que sus hijos se encuentra inmersos en este tipo de usos atípicos de la tecnología.

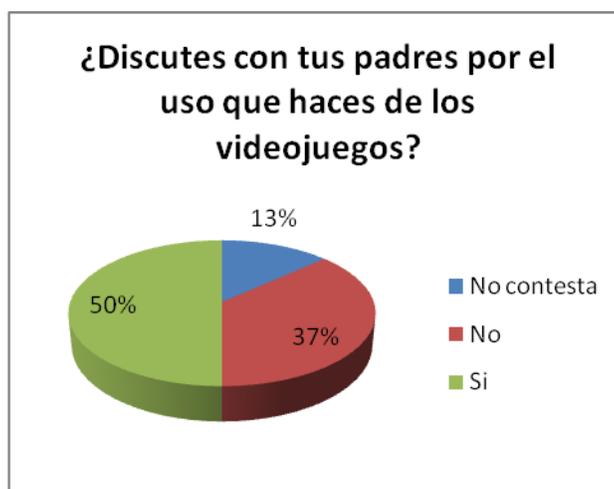
Las preguntas de la 92 a la 97 que plantean las inclinaciones de juego y el control que establecen los padres sobre los mismos en las diferentes muestras se analizaran en simetría para los dos grupos de edad en análisis.



Gráfica: Pregunta 92

Autor: María Villavicencio

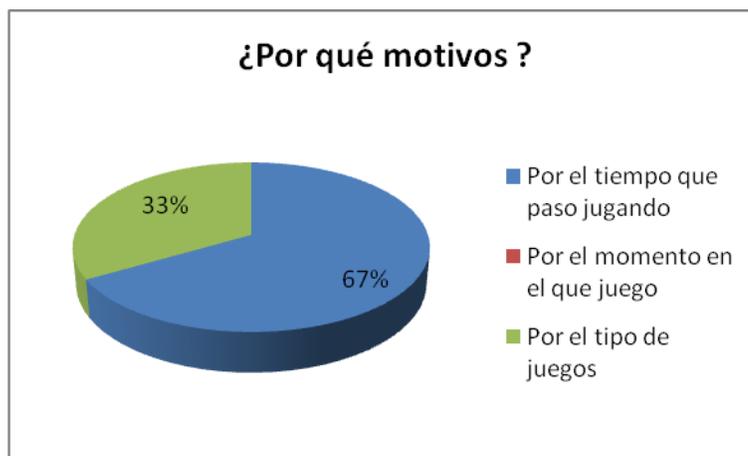
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 93

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 94

Autor: María Villavicencio

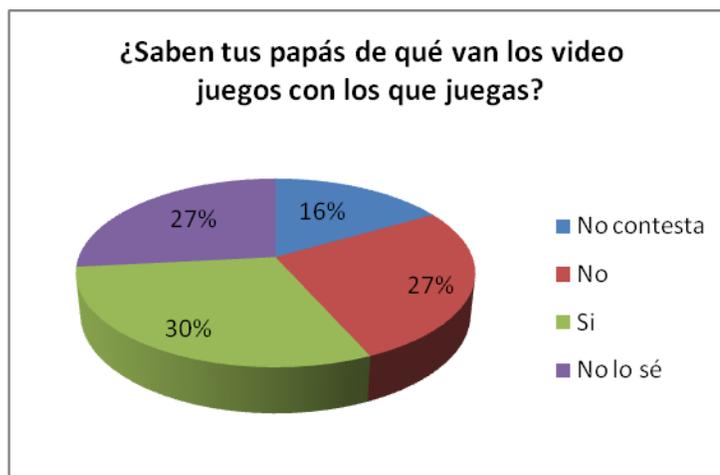
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 95

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 96

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



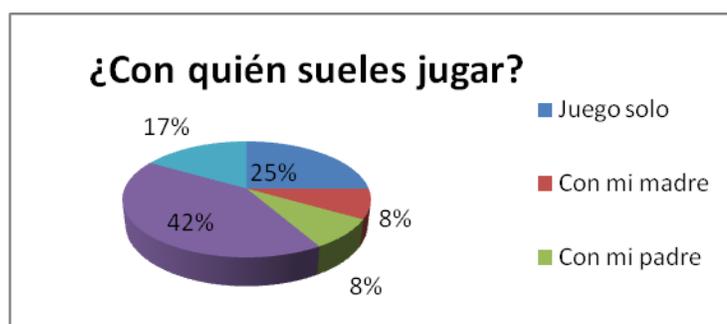
Gráfica: Pregunta 97

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)

Es así que estudiando los resultados presentados por las preguntas para el grupo 2 se observa que un preocupante porcentaje de encuestados (48%), realiza esta actividad solo, mientras que otro 80% lo realiza con familia o amigos, y se establece que un 50% de los encuestados acepta que discuten con sus padres por el uso de los videojuegos y en mayor medida se da en un 67% por el tiempo que los jóvenes de la muestra dedica al uso de los mismos, pero aun así solo un 37% de los padres utilizan el veto de los videojuegos como forma de premio o castigo, lo que se complementa en un 54% de los padres que no saben de que tratan los juegos que usan sus hijos y es por esta razón que el 37% de la muestra afirma que si sus padres conocieran el contenido de los mismos, existirían veto sobre algunos de ellos.

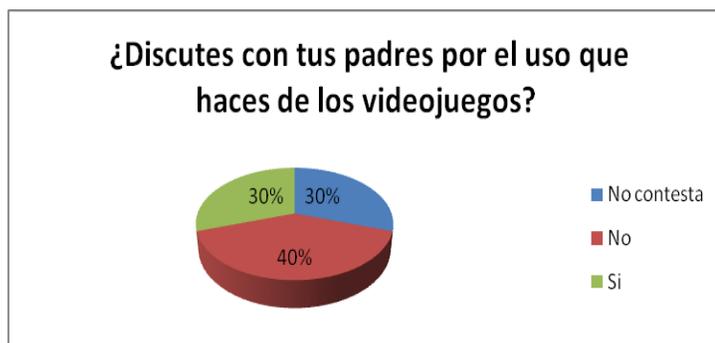
Y a diferencia de los resultados obtenidos por la muestra anterior para el grupo 3 los resultados varían considerablemente en cuanto a: con quien juegan los jóvenes y en cuanto a si existen discusiones con sus padres al respecto con un 40% y 30% respectivamente, así mismo los temas de discusión difieren y se basan mas en el momento en que juegan y en los tipos de juegos usados, pero en cuanto al uso del veto como opción de castigo los índices se mantienen en un 50% de padres que no lo hacen, al igual el 50% de padres que no saben de que se tratan los juegos que usan sus hijos y a diferencia de la muestra anterior para este grupo existe una mayoría del 60% que está seguro que sus padres avalarían el contenido de los juegos por ellos utilizados.



Gráfica: Pregunta 92

Autor: María Villavicencio

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



Gráfica: Pregunta 93

Autor: María Villavicencio

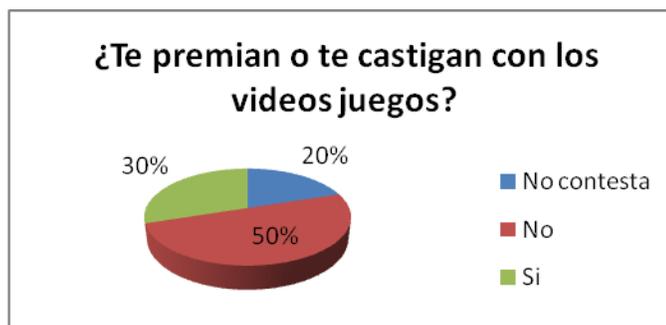
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 94

Autor: María Villavicencio

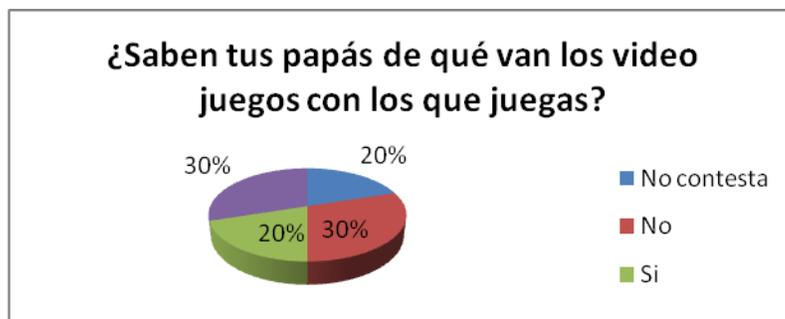
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 95

Autor: María Villavicencio

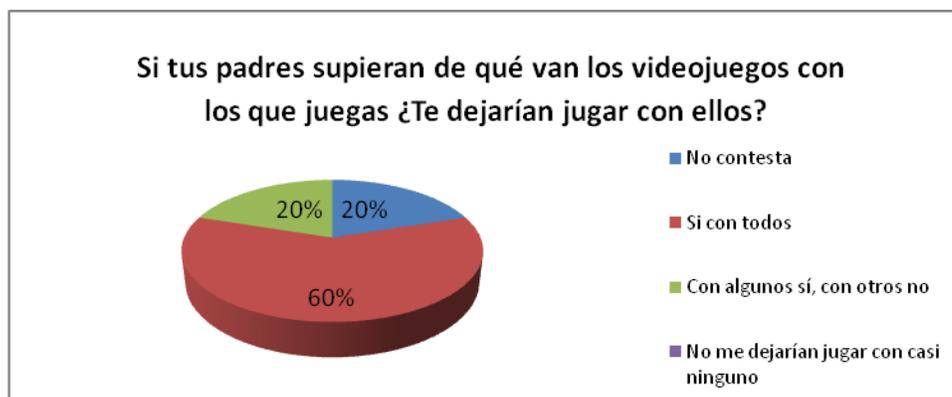
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14-18 años de edad)



Gráfica: Pregunta 96

Autor: María Villavicencio

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



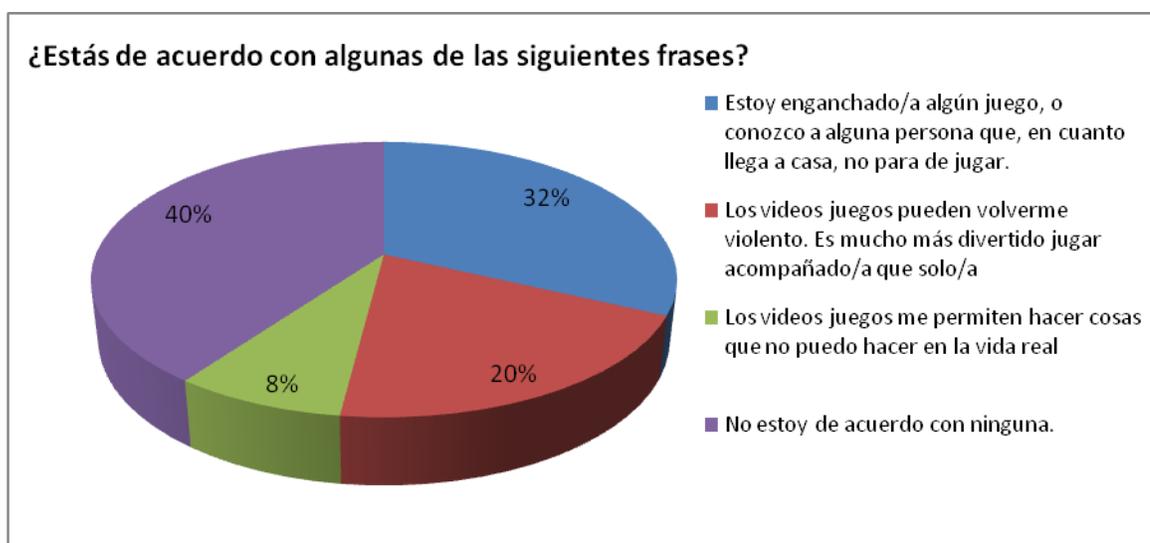
Gráfica: Pregunta 97

Autor: María Villavicencio

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

Al realizar el análisis de la pregunta 99 que interroga a los encuestados acerca de la inclinación hacia frases tendientes a la adicción e influencia que generan los videojuegos

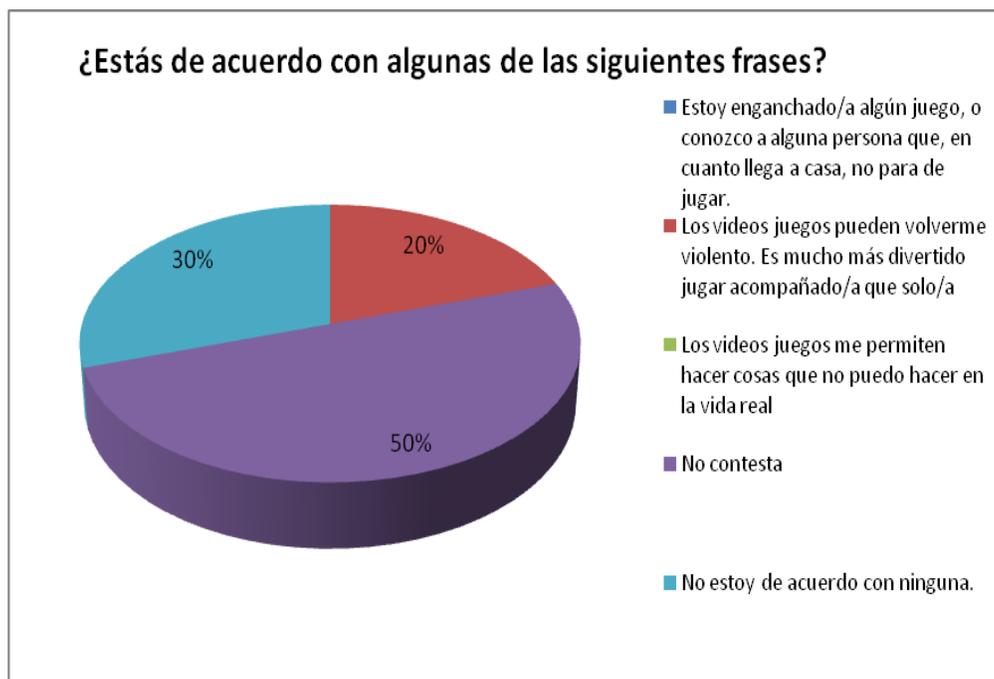
para el grupo 2 tenemos que el 40% de los encuestados asegura no estar de acuerdo con ninguna, mientras que en su revés el grupo 3 la mitad de los jóvenes encuestados no contestaron y un 30% asegura no estar de acuerdo con ninguna de las frases; pero en ambos grupos y aunque parezca paradójico existió un mismo 20% que se inclinó con que los videojuegos los pueden volver más violentos, lo que marca una tendencia aunque esta sea en minoría.



Gráfica: Pregunta 99

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 99

Autor: María Villavicencio

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

En la pregunta 102 que evalúa el tiempo que pasan los chicos de la muestra frente al televisor plantea grandes diferencias entre los porcentajes de una y otra muestra, ya que para los encuestados de menor edad correspondientes al grupo 2 el uso de la televisión sobre las dos horas oscila en un 64% mientras que para los jóvenes del grupo 3 ese porcentaje disminuye considerablemente a un 30%, lo que establece la diferencia en el consumo de los contenidos de este medio que en la mayoría de los estudios se convierte en uno de los principales y más consumidos.



Gráfica: Pregunta 102

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



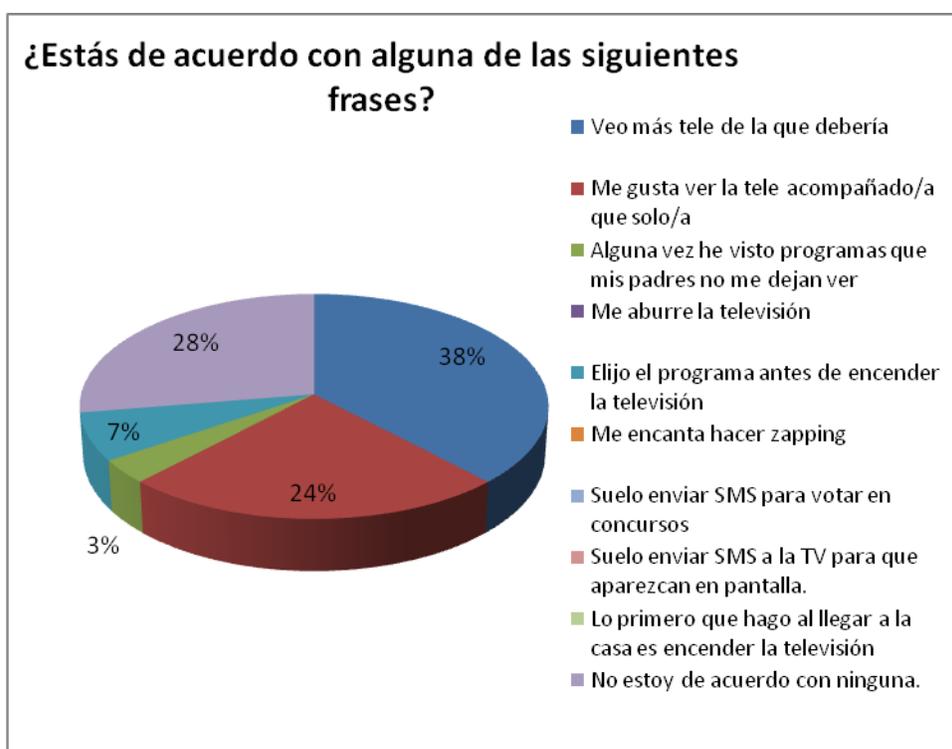
Gráfica: Pregunta 102

Autor: María Villavicencio

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

En cuanto a los contenidos preferidos por las muestras vemos claramente que los porcentajes para películas y dibujos animados en ambas muestras generan mayor interés que el resto para los jóvenes encuestados con un 36% y 31% en el grupo 2 y un 37% y 19% para el grupo 3.

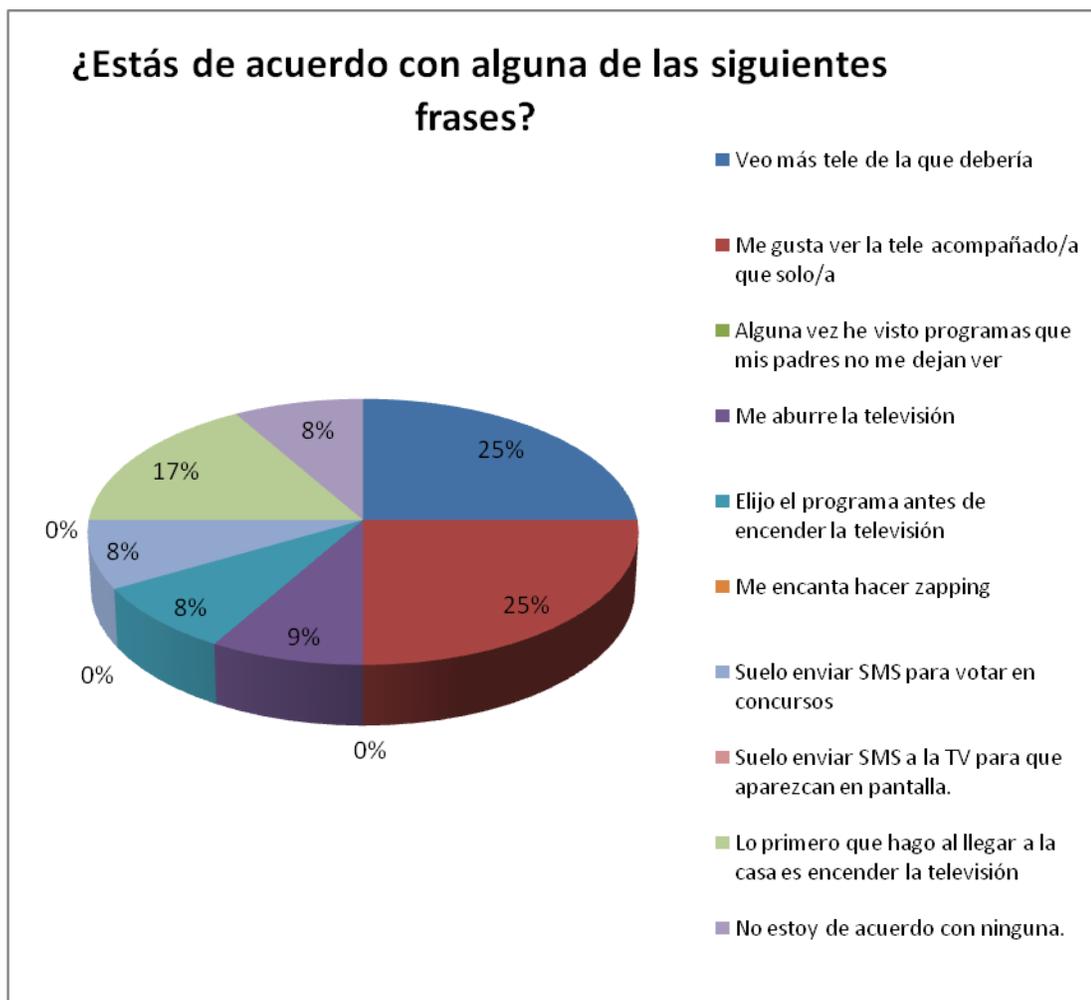
Y en cuanto a los resultados obtenidos de la pregunta 114 la cual plantean las preferencias y actitudes relacionadas al uso de la televisión vemos que para ambos grupos las opciones de: “veo más tv de la que debería” con un 35% y 28% respectivamente, así como “me gusta ver la tele mas, acompañado que solo” con 24% y 25% respectivamente marcan las tendencias de similitud para ambos grupos, encuestados lo que denota en mencionadas respuestas que aparte que los jóvenes consumen el medio en soledad aun prefieren la compañía para el mismo que realizarlo en soledad.



Gráfica: Pregunta 114

Autor: María Villavicencio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-13 años de edad)



Gráfica: Pregunta 114

Autor: María Villavicencio

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

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

Para la realización de la siguiente muestra, se tomó como universo a 10 jóvenes de entre 13 y 15 años los cuales respondieron ser parte de familias de conformación completa (padre, madre e hijos) los cuales en el 100% de los casos aseguran tener

una excelente relación familiar, siendo la actividad de mayor interrelación la observación de la televisión.

Dentro de los factores que afectan la estabilidad familiar en lo correspondiente en el factor económico responden como determinante la baja remuneración familiar, y en lo correspondiente a los factores sociales y dentro de los factores intrafamiliares se observa la infidelidad y los embarazos en la adolescencia como los predominantes.

Y en los valores familiares se observó una gama de respuestas destacando entre esas, la responsabilidad, honestidad y comunicación; y en lo correspondiente al aborto contestaron de forma rotunda que en “ningún de los casos se debe aplicar”. En lo inherente a la orientación se abocaron las respuestas sobre la “relación Padre e hijo”, y “Dificultades en la adolescencia”.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1 Conclusiones**

#### **6.1.1 Redes sociales y pantallas**

- Los encuestados han respondido a varias preguntas donde observamos mayor profusión tecnológica en hogares con niños y adolescentes donde cuentan con computadores, celulares, internet o un tipo de video juegos y en caso de no tenerla tienen acceso por otros medios cercanos a ellos varias veces a la semana.
- Los varios tipos de pantallas que nos permiten al ingreso de las redes sociales y través de nuestra investigación nos revela que la ubicación de estas en la mayoría de los casos está en la habitación del los estudiantes, sin limitaciones de ningún tipo.

### **6.1.2 Redes sociales y mediación familiar**

- Por varios motivos sociales, muchos niños quedan a cargo de familiares o otras personas las cuales dan un cierto grado de permisividad ante estas tecnologías, unos por desconocimiento y otros por falta de tiempo a sus representados no se preocupan de involucrarse en el tema de las redes sociales.
- Las redes sociales si bien te ayuda a comunicarte con muchos conocidos, así también te permite comunicarte con gente desconocida y como todos sabemos puede llegar a ser peligroso ya que en nuestras encuestas la mayoría a confirmado que por lo menos tiene algún amigo con el que solo chatea y no lo conoce aún.

### **6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar**

- Las redes sociales nos ayudan a acceder a todo tipo de contenidos dentro y fuera del país por lo cual puedes compartir con otros usuarios on-line con facilidad de horarios. Las instituciones educativas trabajan bajo su planificación escolar y usualmente estas computadoras están bloqueadas para las redes sociales, correos electrónicos, chats, etc.
- Un grupo menor aun no es parte de las redes sociales, pero por su medio es seguro que pronto lo creen, ya que es la novedad del momento para estar dentro de los grupos de amigos de las escuelas y colegios. Mientras más redes sociales tengan y más número de amigos ellos se sienten bien.

### **6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades**

- Los estudiantes tienen acceso a todo tipo de información, es positiva en muchos casos ya que los ilustra e intercambian conocimientos frente a las redes sociales, así también se pueden presentar situaciones extrañas que por experimentar se pueden convertir en problemáticas y hasta peligrosas

- Cuando es excesivo tiempo de exposición, siempre hay algo que lo atrae al estudiante, lo envuelve y sin que él lo perciba se sigue metiendo en las redes sociales porque estas son infinitas y ese es su propósito y ni él ni sus representantes suelen darse cuenta.

## **6.2 Recomendaciones**

### **6.2.1 Redes sociales y pantallas**

- Las redes sociales se pueden utilizar en varios tipos de pantallas que están al alcance de todos los niños y jóvenes, todo lo que se expone es de nivel público, el representante del estudiante debe conocer el usuario y contraseña de su representado, empaparse del tema para aconsejar, guiar y cuando se presente alguna situación problemática, pueda ayudarlo y apoyarlo.
- El lugar ideal para tener acceso a las redes sociales no debería ser el dormitorio del estudiante, la mayoría de los resultados han demostrado que ellos manejan un teléfono celular y que su ordenador está en su dormitorio, los padres deben conocer la infinidad de situaciones que puede suceder en las diferentes redes sociales, el lugar ideal para el computador no debe ser privado, sino abierto para que todos puedan observarlo y de vez en cuando acercarse y observar que hace su hijo.

### **6.2.2 Redes sociales y mediación familiar**

- Cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares debe estar guiada por las normas y límites establecidos por sus padres y estas debe ser reforzadas cuando ellos soliciten permiso para trabajar frente a las pantallas.
- Los padres deben trabajar para ganarse la confianza de sus hijos, para que ellos puedan contar con sus progenitores y pedirles ayuda y consejos ante

alguna situación problemática que generen las redes sociales o algún otro motivo

### **6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar**

- Las instituciones educativas conocen de las varias situaciones que pueden presentarse en los niños y jóvenes cuando ellos exploran libremente en estas redes sociales, ellos pueden realizar carteles claros y explícitos de consejos al navegar en las redes sociales como: no dar todos los datos personales, no olvidar cerrar el perfil, evitar la webcam con desconocidos, etc.
- Las instituciones educativas deben realizar charlas tanto con los padres así como con los niños para ayudarlos a ambos a trabajar en conjunto como manejar el tema de redes sociales, para que sean un intermediario en ellos y así cumplir con su deber de formar a los niños y guiar a los padres.

### **6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades**

- Los estudiantes pueden disfrutar de todas las ventajas que ofrecen las redes sociales, pero siempre cumpliendo las normas de tiempo y contenido concedido por sus padres, ellos deben reforzar que esta tecnología es una herramienta de apoyo.
- Los padres debemos enseñarles a nuestros hijos con el ejemplo, ya que ellos son imitadores en potencia, así como ellos se quedan en la computadora usualmente los padres lo hacen en el televisor, uno debe mostrarles que también se puede desconectar y compartir actividades en familia.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. TELEFÓNICA (2008) La Generación Interactiva en Iberoamérica. Disponible en: [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org) Consultado el 26/07/2011 11:53
2. UNESCO- IBE (2006) – World on education. Disponible en: <http://www.ibe.unesco.org/> Consultado el 20/05/2011 12:00
3. Ministerio de educación ciencia y tecnología Argentina (2004) El entorno educativo: la escuela y su comunidad
4. Fundación telefónica (2008) LA **GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA** Niños y adolescentes ante las pantallas España: Editorial Ariel, S.A. p. 30 – 38
5. Programa integral para la igualdad(2000) Ministerio de educación de Argentina <http://www.piie.mendoza.edu.ar/documentos/comunidad.pdf> Consultado el 20/07/2011 14:30

## 8. ANEXOS

### Cuestionario 2º - 5º Año de Básica

#### 1. ¿A qué curso vas?

- 2º de Año de Básica
- 3º de Año de Básica
- 4º de Año de Básica
- 5º de Año de 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 móvil?**

- No (pasa a la pregunta 17)

- Sí, el mío
- Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)



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

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

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

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

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

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

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

No (pasa a la pregunta 21)

Sí

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

PlayStation 2

PlayStation 3

XBox 360

Wii

PSP

Nintendo DS

Game Boy

Ordenador

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

PlayStation 2

PlayStation 3

XBox 360

Wii

- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

**21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)

- Uno
  - Dos
  - Tres
  - Cuatro o más
- 

**22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)**

- Mi habitación

- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

- Solo
- Mi padre
- Mi madre
- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

**24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:**

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan

- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

**26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

**27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

**30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

**31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

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

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

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

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)

5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
  6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
  7. No lo sé/otro
- 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**
1. Está desempleada
  2. Es jubilada
  3. Trabaja en el hogar
  4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
  5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. 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
9. A nada

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

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

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

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

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

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

- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
  2. A veces
  3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
  2. Con mi familia
  3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
  2. Tengo, pero no los conozco
  3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
  2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
  2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
  2. Orkut
  3. Hi5
  4. Tuenti
  5. MySpace
  6. WindowsLiveSpace
  7. LinkedIn

8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

**42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

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

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

**44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
1. No lo sé

2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

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

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando

3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

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

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

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

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

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

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

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

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. 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. Triiviial
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 videos juegos?**

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

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

**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. Teléfono móvil
  2. Televisión
  3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Mp3/ Mp4/ iPod
  3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
  2. PlayStation 3
  3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
  2. Nintendo DS
  3. No lo se

## CUESTIONARIO 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:

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****1.2 ¿Con quién vives?**

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

**1.3 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: \_\_\_\_\_

**1.4 ¿Cómo valoras tu relación familiar?**

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

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

**1.5 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					

5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

### 1.6 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<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					

### 1.7 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					

**1.8 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 ( )

**1.9 ¿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**