



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad Católica de Loja

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

“Generaciones interactivas del Ecuador”: Estudio realizado en niños y jóvenes frente a las pantallas en las Instituciones Educativas: Escuela Fiscal Mixta “José Antonio Díaz”, Colegio Nacional República de Israel, Colegio a Distancia José M. Velaz de la provincia del Azuay durante el año 2011”

**Trabajo de fin de carrera
previo a la obtención del
Título de Licenciada en
Ciencias de la Educación**

Autora:

Sinchi Valladarez, Miriam Marlene

Mención:

Educación Básica

Directora del Proyecto de Investigación:

Aguirre Burneo, María Elvira

Directora del Trabajo de Fin de Carrera.

Ludeña Lapo, Diana Carmen

CENTRO UNIVERSITARIO CUENCA

2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

LIC. DIANA CARMEN LUDUEÑA LAPO

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

C E R T I F I C A:

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

(f) _____

Loja, junio del 2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Miriam Marlene Sinchi Valladarez, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____
Nombre: Miriam Marlene Sinchi Valladarez
C.I. 0102920782



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f) _____
Nombre: Miriam Marlene Sinchi Valladarez
C.I. 0102920782



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

DEDICATORIA

A mis queridos hijos y esposo.

El presente trabajo va dedicado con mucho cariño para ustedes porque han sido durante todo este tiempo mi inspiración y mi fuerza para seguir adelante, para no desmayar en el camino, por la paciencia y comprensión que supieron demostrarme haciendo de esta manera realidad un sueño que me ha costado mucho esfuerzo y sacrificio pero quiero demostrarles con ello que todo es posible cuando se es perseverante en la vida.

MIRIAM



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

Universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por Iluminarme y acompañarme durante estos años de estudio. También mi reconocimiento y gratitud a las Autoridades de la Universidad Técnica Particular de Loja de manera especial a la Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo, mi Tutora que durante el presente trabajo me asesoró oportunamente, proporcionándome sus experiencias y supo orientarme de buena manera con paciencia y voluntad, para que así concluya con éxito estos años de estudio y poder alcanzar el título tan anhelado. De igual manera quiero agradecer a mi esposo Edwin por su apoyo incondicional durante todo este tiempo y por el apoyo moral, la fuerza que me ha dado para seguir adelante a mi padre querido José Luciano.

Infinitas gracias por todo



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ÍNDICE

Contenido	Pág.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y 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, Comunidad Educativa	7
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	13
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	21
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre pantallas entre niños y adolescentes.	24
3.2.2. Los riesgos que plantean las Tics.	28
3.3. Estudios iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICS	31
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	34
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	35
3.3.3. Alfabetización en las Tics iniciativa sobre media literacy.	37
4. METODOLOGÍA.....	41
4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.	41
4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	43
4.3.1. TÉCNICAS.	43

4.3.2. INSTRUMENTOS.....	43
4.4. RECURSOS.....	44
4.4.1. HUMANOS.....	44
4.4.2. INSTITUCIONALES.....	44
4.4.3. MATERIALES.....	44
4.4.4. ECONÓMICOS.....	44
4.5. PROCEDIMIENTO.....	45
5 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	46
5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA	46
5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño.....	47
5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....	51
5.2.1. Uso de las redes sociales relacionadas con el internet facebook, twitter, hi5, skype, e-mail pautas de consumo.....	51
5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.....	54
5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.....	90
5. 3. 1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	90
5.3.2 pautas de consumo relacionado con las tecnologías en el entorno familiar.....	95
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	99
5.3.4 Relación de “poder adquisitivo” de las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.....	105
5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.....	107
5.4.1 Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	108
5. 4. 2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	110
4.4. 3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito familiar y escolar.....	120
5.5 REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.....	121
5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías.....	121
5. 5. 2 Mediación familiar frente a la tecnología.....	123
5.5.3 Acceso a la tecnología en cuanto a su uso- utilidad.....	131
5.6. RELACIÓN DE LOS NIÑOS CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR....	131
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	132
6.1 Conclusiones	132
6.2. Recomendaciones.....	133
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	135
7.1 REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.....	135
8. ANEXOS	136

1. RESUMEN

Generaciones Interactivas del Ecuador, estudio realizado en la provincia del Azuay en los cantones Guachapala y Cuenca en establecimientos fiscales y mixtos, a niños ,niñas y jóvenes para recopilar información de diferentes aspectos: caracterización socio demográfica; contexto sociocultural, biológico, y familiar ; redes sociales y pantalla, aspectos sobre el uso de las redes sociales relacionadas con el internet; facebook, twiter, hi 5 , skype, e-mail, uso de pantallas y consumo de televisión, video juegos, computador además, las redes sociales mediación familiar y ámbito escolar en donde se analiza la utilización de las tecnologías con el entorno familiar y las pautas de consumo, el tiempo dedicado a las tecnología y la relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia; riesgos y oportunidades se analizar la regulación, mediación y acceso a la tecnología de las Generaciones Interactivas en Ecuador, dentro del campo del desarrollo humano y sobre todo de la ciencia, el objetivo es conocer el grado de uso y conocimiento de las TIC de los grupos antes mencionados.

2. INTRODUCCIÓN

La comunicación es uno de los privilegios que tienen los seres humanos, ello le ha permitido sobrevivir a los grandes cambios y transformaciones que ha sufrido el planeta, pero los seres humanos haciendo uso de la capacidad de pensar y de razonar que poseemos hemos logrado con el pasar de los años, que la información se vaya desarrollando cada vez más y mejor; para ello hemos hecho uso de la tecnología utilizando diferentes medios de comunicación como la televisión, el teléfono, la radio y otros más actuales como el celular, el computador conjuntamente con el internet y las redes sociales, además son medios de diversión.

Con el afán de contribuir con un granito de arena al campo investigativo de mi país y como un aporte a la sociedad con la esperanza que este trabajo sirva de guía para posteriores investigaciones dentro de este campo me permito exteriorizar el trabajo investigativo llamado **Generaciones Interactivas del Ecuador** estudios libres realizado en diferentes instituciones educativas de la provincia del Azuay dentro de los cantones Cuenca, Guachapala y Gualaceo; dentro del nos introduciremos en los aspectos socio demográfico para conocer la situación familiar, y para partir de allí la investigación acerca del uso y control de las pantallas y las redes sociales dentro del campo familiar y escolar de la misma forma la regulación de estos medios sus riesgos y oportunidades analizaremos la relación de los niños con respecto al ambiente familiar tomando en consideración aspectos como su relación con los padres, el uso del tiempo en familia, y su estabilidad, los valores que deben imperar en el hogar.

Entre los objetivos más importantes es conocer el nivel de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes del país, además luego de conocer la situación familiar, identificar las pautas de consumo y la capacidad de adquisitiva de tecnología en los hogares, el tiempo que dedican y el uso de las pantallas, de la misma manera nos permitirá conocer el grado de equipamiento tecnológico de los hogares, de esta manera lograr equiparar el nivel de conocimiento que tienen los niños y jóvenes de nuestro país a cerca de la temática, con la esperanza de que este trabajo pueda servir de hito para futuras investigaciones dentro de este campo y mediante los resultados de los mismos se

pueda emprender proyectos que permitan a las comunidades que más necesitan llegar a emprender programas dentro del mundo de la tecnología y la comunicación para su desarrollo. Ante la revolución de la tecnología que hay en el planeta es importante que las nuevas generaciones estén a la par con el avance de las mismas ya que la tecnología, con sus pro y sus contra, se ha desarrollado de forma maravillosa y ha permitido que se prolongue la vida, mejorado la calidad de vida de las personas.

En todas partes, desde nuestros hogares hasta las afueras de ellos, tenemos más de tres artículos tecnológicamente modernos que van desde un televisor, un componente con disco compacto o un microondas, hasta el carro en que nos transportamos a las tiendas, las cajas registradoras con "scanners", el aire acondicionado, los semáforos, etc. Inclusive en las escuelas se han comenzado a ubicar computadoras para adiestrar a los niños desde los cuatro años de edad.

Las nuevas generaciones ecuatorianas deben estar a la par con la tecnología moderna resultado por lo cual se requerirá un esfuerzo de la sociedad y de sus gobernantes para tratar de combatir el analfabetismo tecnológico, que existe en el país, debemos ver de forma positiva el porvenir en la tecnología, pero recordemos que debemos saber manejarla y utilizarla para una mejor calidad de vida.

3 MARCO TEÓRICO.

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

El Ecuador se ha caracterizado por ser una población que ha migrado a los centros urbanos en busca de fuentes de trabajo, y desde algunas décadas atrás su población ha tenido que emigrar a otros países en busca de una mejor salario y calidad de vida, aunque es importante considerar que buena parte de la urbanización, o el crecimiento de las ciudades se debe a procesos de migración interna, especialmente campo- ciudad

Según los datos del último censo de población y vivienda del 2010 se escatima que el Ecuador posee un importante grupo de población joven, hoy en día somos 14.483.499 millones de habitantes y su edad promedio está en los 28 años de edad, contando con la más alta densidad poblacional de América del sur que es 56.5 habitantes por km.

Según datos publicados por el INEC sobre el censo de población y vivienda 2010, mostró ciertas peculiaridades de la evolución del comportamiento del país y que refleja también una mejora y tendencia de comportamiento a tener una demografía propia de un país desarrollado. Entre algunas características, el acceso a tecnologías por sus habitantes que llega a un considerable porcentaje. La pirámide poblacional muestra una tendencia cada vez mas perpendicular, lo que denota, menor número de hijos por pareja, mayor porcentaje de adultos mayores, y una población que en la actualidad su mayoría está en edad de trabajar. Demografía del Ecuador (2011)

[Http: //www.wikipedia](http://www.wikipedia) la enciclopedia libre.

En el Ecuador se considera analfabeta a las personas mayores de 15 años que no saben leer y escribir. El promedio nacional de analfabetismo está en el 6.8 por ciento. El promedio nacional de analfabetismo digital esta en el 29.4%. Esto refiere a las personas que tiene conocimientos básicos de manejo de tecnologías como computadores, Internet, entre otros. El promedio de años de escolaridad para personas ≥ 10 años es de 9.0 tomado de Folleto, Censo de población y vivienda (2001) Inec.

En cuanto al ámbito escolar la gran mayoría de los estudios orientados a esclarecer la relación entre educación y equidad social coinciden en centrar la atención en la educación como una condición indispensable para el logro de una sociedad más equitativa. Los argumentos que permiten pensar a la educación como una instancia previa a la equidad, como su condición de posibilidad, son muy diversos, y se pueden mencionar aquí dos de los más contundentes.

En primer lugar, se sostiene que quienes no tienen acceso a la educación carecen de aquellas competencias que habilitan para una inserción laboral exitosa. Como consecuencia de ello, estos sujetos excluidos del sistema educativo son además marginados respecto del principal mecanismo social de distribución de la riqueza el mercado de trabajo consolidando así uno de los modos de reproducción de las desigualdades en nuestras sociedades. Con esta visión, fuertemente arraigada en enfoques que enfatizan en la centralidad de los recursos humanos, convive aquella que sostiene que quienes no acceden a una educación de calidad tienen limitadas las posibilidades de un pleno ejercicio de sus derechos y de participación en la sociedad, lo cual se traduce en un debilitamiento de su condición de ciudadanos.

Esta necesidad de profundizar en la educación para que exista una articulación entre educación y equidad social deviene de la creciente complejidad de los escenarios sociales de la región, que se traducen en nuevos y difíciles desafíos para los sistemas educativos. El aumento de las desigualdades en el acceso al bienestar - al punto de que en varios países de la región la pobreza aumenta aún en períodos de crecimiento económico - es tal vez el más analizado de los procesos sociales ocurridos en los últimos veinte años, pero no el único. Son indiscutibles hoy los hallazgos respecto a las diversas formas en que se expresa la crisis de cohesión social y la creciente fragmentación de la sociedad, y que se traducen en la ruptura de los lazos sociales primarios y la proliferación de prácticas que privilegian al individualismo por sobre el interés colectivo.

Desde el punto de vista político, venimos de años en que al mismo tiempo en que se avanzó en la consolidación de las democracias de la región, las mismas se ven debilitadas como efecto de permanentes episodios de corrupción, el desgaste de

las formas tradicionales de representación política y el desencanto de los ciudadanos ante las promesas incumplidas por sus gobernantes. Desde el punto de vista cultural, nuestras sociedades se encuentran en una permanente tensión entre los efectos universalistas e integradores de los medios masivos de comunicación, en especial Internet, y una vasta proliferación de micro culturas que refuerzan en el plano subjetivo los procesos de fragmentación social y aislamiento. La gran diversidad de escenarios, las múltiples expresiones de la pobreza, nuevas formas de exclusión social y espacial, una sociedad cada vez más fragmentada y una creciente coexistencia de múltiples configuraciones culturales, especialmente entre los jóvenes, son constitutivas del nuevo panorama social en América Latina. La década del 90 fue una década de consolidación de escenarios sociales muy diversos, diversidad que es riqueza en tanto complejidad cultural, pero que al mismo tiempo deviene de situaciones de extrema pobreza y exclusión.

<http://www.monografias.com/computacion/internet/>

De la misma forma el acceso a la educación en nuestro país es inequitativo, de manera especial, entre el área urbana, rural y entre territorios más empobrecidos. El analfabetismo en las poblaciones de áreas rurales es mayor que de la urbana, por ende ha generado un bajo nivel de educación que va de la mano con altos niveles de insatisfacción de necesidades básicas o de pobreza en la zona rural. En lo referente a las áreas urbanas se tiende a un referente de satisfacción en el servicio educativo porque la mayoría de establecimientos, personal docente y servicios relacionados con la educación se concentran en el área urbana.

Por consiguiente, los índices de deserción escolar es más alto en el sector rural, y por el contrario en el área urbana la población tiene mayores oportunidades educativas, y lo más alarmante se amplía la brecha a medida que se incrementa el nivel educativo.

Dentro de este contexto la mayor concentración de establecimientos educativos se encuentran en la ciudad, mientras que en la zona rural, existe poca oferta educativa, originándose una gran demanda de educación en la zona urbana. Más aun si existen establecimientos educativos con características técnicas en donde el estudiante tiene la posibilidad de adquirir una carrera corta que le permitirá auto subsistir.

Otro de los aspectos que se debe considerar es la desigualdad social, que se expresa por el índice de pobreza, por la insatisfacción de necesidades básicas muy dispares. Mientras que en las ciudades es muy baja esta situación en el área rural es muy alarmante. Más aún, con la extrema pobreza, en la que se encuentra el sector rural, que alrededor de una cuarta parte de la población está en extrema pobreza. Esta situación refleja la insuficiencia en la educación ecuatoriana. (Cespla. 2008).

3.1.1. Entorno Educativo, Comunidad Educativa

Según la constitución del 2008 la educación es un derecho a lo largo de toda la vida de las personas y es deber ineludible e inexcusable; constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión del estado siendo garantía de la igualdad y de la inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y responsabilidad de participar en el proceso educativo (Art. 26).

La educación se centrará en el ser humano y el desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, el medio ambiente y la democracia será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte; el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano.

(Unesco/OIE2011) disponible en:

http://www.ibeunesco.org/fileadmin/user_upload/publicación/WDE/2010/pdf-version/Ecuador

En la actualidad se está poniendo en marcha el nuevo documento de actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. El nuevo documento curricular se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo, en especial se ha considerado algunos de la pedagogía crítica que ubica

al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje con predominio de las vías cognitivas y constructivistas, esta actualización curricular tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión mediante la práctica de valores que permitan interactuar con la sociedad con responsabilidad, respeto, honestidad, solidaridad aplicando los principios del buen vivir.

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics) dentro del proceso educativo, es decir el uso de: videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, redes sociales y otras alternativas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.

Relacionando con las nuevas políticas educativas y lo que en nuestro país se ha venido fomentando es el desarrollo del área cognitiva, produciendo profesionales memoristas, repetitivos, pasivos y alejados de sus iniciativas de creatividad y producción.

La educación de un país, debe estar enmarcada en el sostenimiento de la misma que esté basado en la producción, en el trabajo, que ayudaran a sobrevivir a una sociedad, en donde se fomenta mucho el consumismo, de igual manera debe ser esta sociedad respetuosa de los recursos naturales, no renovables y renovables, que sea capaz de evitar la contaminación del ambiente y en desmedro de valores éticos y morales que son el pilar fundamental de todos los pueblos.

La falta de propuestas y alternativas que adecuen el currículo a los intereses de la comunidad y especialmente a los beneficiarios del hacer educacional: la niñez y la adolescencia ha hecho que en años anteriores, los padres de familia, los docentes y miembros de una comunidad observemos con mucha preocupación la oferta de varias

instituciones educativas que brindan un servicios con tecnología de punta mientras que los planteles de educación fiscal no tuvieran estas mismas oportunidades. Ello ha dado lugar a que la población mire con agrado estas ofertas educativas particulares propiciando que solo las personas que tenga posibilidades económicas tengan acceso a este servicio educativo. (UNESCO-IBE 2010) <http://www.ibe.unesco.org/>.

Dentro de los sectores rurales o urbanos marginales que se han caracterizado por su pobreza, la falta de atención, servicios básicos, desorganización, elevados índices de desnutrición es donde se ha percibido con mayor fuerza el resquebrajamiento del sistema educativo anterior; hoy en día el Gobierno Nacional está tratando de superar estas dificultades dentro de estos sectores vulnerables, con la implantación de nuevos programas resultados que lograremos ver si fueron factibles o no en un mediano y largo plazo con las generaciones venideras. Por ende es evidente que las propuestas curriculares del sistema educativo anterior no respondió a los intereses de la población que necesita educarse, con un proceso educativo idóneo para la realización personal y social porque en todos sus niveles hacía falta de una articulación adecuada en relación a las necesidades de los procesos productivos y de los procesos técnicos científicos.

De esta manera los estudiantes del sector primario han sido una cadena de aspirantes para el colegio y la universidad, sin embargo, un gran porcentaje de ecuatorianos del área rural y urbano marginal se quedan al margen de la continuidad educativa debido a los costos y al nivel de educación recibida en los diferentes centros educativos rurales, pues no es desconocido que en el área rural la educación ha sido bastante descuidada por parte de maestros, como de sus actores, entonces al no poder acceder a la educación superior todo este conglomerado de jóvenes pasa a formar parte del gran sector de la población desocupada, informal y subempleada del país.

La sociedad contemporánea requiere de profesionales o de mandos medios debidamente preparados, que al no tener este talento humano preparado ha contribuido con la crisis del desempleo y la frustración de quienes al egresar del colegio y la universidad se da cuenta de que sus estudios no le sirven para ingresar al sector laboral por que se encuentra muy competido (Bringué 2009)

El estado ecuatoriano por intermedio del el Ministerio de Educación ha realizado varias consultas para buscar la información adecuada para poder viabilizar una reforma curricular que responda a los interés de los alumnos, sin embargo muy poco o casi nada se ha hecho en este aspecto.

A pesar de los esfuerzos que se han realizado los gobiernos de los diferentes períodos con el objetivo de cumplir ciertas metas con el fin de mejorar la calidad de la educación las propuestas quedan en teoría, puesto que las instituciones educativas carecen de laboratorios, talleres y más instrumentos de práctica y experimentación en donde los estudiantes puedan aprender haciendo y luego estos aprendizajes le sirvan para su vida futura.

Pero a pesar de la gran voluntad de los gobiernos esta no ha sido suficiente para obtener todos los objetivos propuestos ya que siempre se ha carecido de presupuestos para la educación, lo que ha dificultado continuar con la reformas del sistema educativo.

No obstante la autogestión de las comunidades educativas ha sido de gran apoyo para lograr la participación de la sociedad en el proceso educativo, con una actuación de solidaridad, cooperativismo y de trabajo compartido, donde se ha ejercitado y fortalecido la democracia y la práctica de valores de los derechos humanos y otros.

La educación actual ha demostrado hasta ahora que existen problemas conceptuales, metodológicos y operativos que ocasionan una falta de coherencia entre el proceso educativo y los requerimientos económicos, sociales, culturales y otros en los diferentes sectores de la humanidad (Muñoz 2010)

La comunidad educativa ha buscado por mucho tiempo la transformación del sistema educativo, a fin de que responda a las necesidades actuales de la sociedad, que se ha fundamentado en los siguientes principios:

El trabajo físico e intelectual es una actividad que permitirá la transformación del hombre y su cultura la educación es el motor que impulsa el desarrollo de toda sociedad, pero no obstante, es lamentable ver como se le da el último lugar en algunas sociedades, principalmente en la nuestra.

- No puede existir una buena sociedad, sino existe una buena educación.
- La sociedad y la educación forman el carácter de la persona.

- Una buena educación depende de aquello que la sociedad quiera conceder y admitir en el momento más importante, según sus ideales y posibilidades de acción.

La investigación sobre educación y sociedad se refiere fundamentalmente a la relación de la educación con las necesidades de bienestar y calidad de vida de la persona, de desarrollo y progreso de la sociedad y con los desafíos del mundo contemporáneo, en función tanto del dinamismo del desarrollo científico y tecnológico, como de la ampliación de los requerimientos de socialización y participación activa en la vida ciudadana.

- La educación debe tender necesariamente a formar al ser humano como persona y a enseñarle a formar su personalidad que tiene del mejor y del mayor modo posible.
- La verdadera cultura ayuda al hombre a comprender la sociedad humana como un todo, a determinar sabiamente los fines que la comunidad debe perseguir y a considerar el presente en la relación con el pasado y el futuro.
- La auténtica cultura es por ello tan valiosa para quienes han de ejercer el poder como la información detallada.

Para hacer que los hombres sean útiles hay que hacer que sean sabios, y parte de esencial de la sabiduría es poseer una mentalidad amplia; la educación participa en la vida y el crecimiento de la sociedad, así en su destino exterior como en su estructuración interna y en su desarrollo espiritual, y puesto que el desarrollo social depende de la conciencia de los valores que rigen la vida humana, la historia de la educación se halla esencialmente condicionada por el cambio de los valores válidos para cada sociedad.

La participación popular es y será como o un elemento fundamental del proceso educativo, en donde se practique la solidaridad, la cooperación y el trabajo compartido; el reconocimiento de la diversidad de los procesos productivos y la exuberancia de etnias, y la diversidad de culturas; considerar al trabajo manual e intelectual como un valor social. (MEC Desarrollo de la comunidad 2006)

Por ello se ve la necesidad de agregar un elemento esencial en el proceso educativo que es el de incorporar las nuevas tecnologías a las actividades cotidianas, para que permita impulsar el avance de la Sociedad de la Información.

Es importante seguir impulsando a los estudiantes a utilizar las nuevas tecnologías con el fin de que a través de ellas, se logre introducirlos al camino de la investigación científica y se logro desarrollar de mejor manera la ciencia y que esta sea de mucha productividad para nuestro país y para el mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

Este tipo de enseñanza que se caracteriza por la separación física entre el profesor y el alumno, y que utiliza internet como canal de distribución del conocimiento y como medio de comunicación.

La enseñanza con nuevas tecnologías están enfocados en las áreas técnicas. A través de esta nueva formas de instrucción, en donde el alumno y el docente pueden administra su tiempo, hablamos de una educación sincronizada.

Todo esto introduce también el problema de la poca capacidad que tiene la escuela para absorber las nuevas tecnologías. En este sentido, otro concepto de Nuevas Tecnologías es el uso de estas tecnologías, entendidas tanto como recursos para la enseñanza como medio para el aprendizaje, también como medios de comunicación y expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión.(MEC desarrollo de la comunidad 2006)

Entre los beneficios más claros que los medios de comunicación aportan a la sociedad se encuentran el acceso a la cultura y a la educación, donde los avances tecnológicos y los beneficios que comporta la era de la comunicación lanzan un balance y unas previsiones extraordinariamente positivas. Algunos expertos han incidido en que debe existir una relación entre la información que se suministra y la capacidad de asimilación de la misma por parte de las personas. Por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de estos poderosos medios.

La educación actual debe replantear sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas, utilizando las nuevas tecnológicas que harán agradable y práctico en el

aprendizaje. Muchas instituciones, están reinventándose alrededor de las oportunidades abiertas por la tecnología de la información. Las redes educativas virtuales se están transformando en las nuevas unidades básicas del sistema educativo, que incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza aprendizaje.(MEC 2010)

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Las TICS han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones: textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas: integrar esta nueva cultura en la educación, contemplándola en todos los niveles de la enseñanza.

Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida. El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa. Las TICS en la educación (2005) Disponible en <http://www.educatics.blogspot.com/>

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas como contenido curricular y como medio didáctico.

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.

- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje

Las TIC se han incluido en los diversos ámbitos del quehacer diario de los seres humanos, que se han vuelto una necesidad imperiosa para la vida de las sociedades modernas, mas aun si hoy contamos con celulares, cuya tecnología se encuentra en toda sociedad sea esta de la zona rural o urbana en donde se puede comunicar a nivel nacional e internacional. Las TICS en la educación (2005) Disponible en [http://www.educatics.blogspot.com./](http://www.educatics.blogspot.com/)

Las TIC se han integrado en las diferentes tareas que realiza la educación contemporánea, que ha permitido romper las barreras geográficas, sociales y culturales en los últimos tiempos.

Dentro del campo educativo la demanda de las TIC es de gran importancia debido a que mediante el uso de ellas, ha permitido educar a los estudiantes de los diferentes centros educativos con programas de educación a distancia, de auto aprendizaje y para el entretenimiento personal y porque no decirlo el entretenimiento social.

Las TIC ha facilitado la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información a través de los videos, animaciones, etc., los libros han dejado de ser la principal fuente de información de estudio, dado que hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos e incluso películas, describiendo eventos, acciones o procesos completos.

Las TIC a permitido fomentar el, proceso del aprendizaje, contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos personalizados a cada participantes.

Ha integrado a los participantes indirectos al proceso educativo como son los padres de familia, a los docentes, personal administrativo, estudiantes y miembros de la comunidad a través de herramientas de comunicación no presencial.

Además estos medios tecnológicos han facilitado oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas, apoyando la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, siendo la tecnología una de las herramientas y mecanismos que mejoran sus ambientes educativos como también su nivel de vida.

A través de la tecnología los estudiantes tienen acceso mediante las redes sociales a un cumulo de datos que pueden ser verdaderos o completamente equivocados, por ello es importante la intervención de los docentes o personas que conozcan el uso de esta para orientarlos, ayudarlos a aclarar dudas e interpretaciones, ratificar errores, y fortalecer la búsqueda de buena información científica. (MEC2008)

En cuanto a la presencia del docente en el uso de las TIC la UNESCO destaca la necesidad que tienen los estudiantes y docentes de utilizar las tecnologías de manera eficiente, para que sean capaces de integrarse adecuadamente en el sistema social y sean motores de apoyo y cambio para mejorar los niveles de vida de la población.

El docente será el facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas educativas, por ende le docente deberá reconocer que las estrategias metodologías del diseño curricular incluyendo el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación, como un recurso que apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.

La UNESCO Insiste de que el docente hará uso de este recurso de acuerdo con sus necesidades de aula, siempre y cuando cuente con la tecnología para hacerlo. Las TIC se deben utilizar para complementar las clases presenciales, para acceder a una nueva información, para comunicarse, para debatir temas entre estudiantes – profesor, para preguntar o compartir información.

Por ello las TIC han sido o son herramientas de apoyo muy importante, dado que la información social a través de la tecnología actúa en forma rápida, nunca antes como en la actualidad se había podido presenciar una guerra, a través de la televisión, nunca antes se había podido informar de manera inmediata lo que

estaba sucediendo al otro lado del mundo, pero hoy es posible eso y mucho más gracias al internet.

Con todo ello es de vital importancia introducir en el aula de clase la ayuda que proporciona la tecnología virtual, para propiciar en los estudiantes otra forma de aprendizaje, quizá mucho más efectivo que antes porque les permite que los estudiantes puedan observar casi de forma directa los hechos o sucesos que son motivo de aprendizaje.

La demanda de las TIC a permitido romper la rutina en la manera de aprender permitiéndoles que los alumnos encuentren la motivación que les permita aprender de mejor manera, el docente puede recurrir a objetos de aprendizajes que los encuentre en la tecnología y la comunicación.

El internet ha ofrecido una buena alternativa a los alumnos, les da la oportunidad de obtener información rápida y adecuada de un tema especial, podemos dar apertura a la curiosidad de nuestros estudiantes planteándoles una interrogante retadora que los lleve a viajar tecnológicamente fuera de la aula para de esta manera lograr conocer el mundo, sin tener que salir de ella. (MEC 2010)

El profesor juega un papel muy importante en la demanda de los TIC ya que los objetivos de las diferentes disciplinas se encaminan a que los alumnos adquieran los conceptos, de estos valores, y actitudes necesarias para comprender la realidad humana y social del mundo en que viven.

Por eso el uso de las TIC, en el desarrollo de la clase contribuye a diversificar el proceso docente y otorgarle un rol fundamental al alumno, en la medida que esta técnica tenga conciencia en la forma de emplearlas.

A medida que el profesor incorpore la utilización de las TIC a su modo de actuar como profesional, ellas le permitirán desarrollar conocimientos y habilidades sobre el tema.

El empleo de las TIC en el proceso de enseñanza conlleva al fortalecimiento de habilidades docentes e impulsa la formación integral del alumno.

El requerimiento de las TIC en las diferentes instituciones supone un paso relevante para el desarrollo cultural de la sociedad. Porque la sistematización del empleo de las TIC en las diferentes ramas de la sociedad estimula a una alfabetización digital básica y fundamental para el desarrollo de los pueblos. (VILLAREAL, L 2007).

En la actualidad la demanda de las herramientas tecnológicas son fundamentales para la ejecución de diferentes procesos dentro de las instituciones. De una u otra manera, utilizamos dispositivos electrónicos y telecomunicaciones en diversas actividades todos los días. Podemos citar que el uso de las tecnologías permite la ejecución de procesos importantes con rapidez, facilidad y transparencia. Como es el caso de los servicios en línea disponibles en la página Web de diferentes instituciones.

Por ello es claro que las tecnologías de información y comunicación son fundamentales para el desarrollo exitoso de diferentes procesos en las organizaciones e instituciones productivas para el país; en las instituciones educativas son herramientas tecnológicas fundamentales que dan soporte al área administrativa, mas sin embargo no siempre los docentes estamos al tanto de cómo aprovechar esta tecnología en el aula, porque algunos maestros todavía no logran capacitarse y ponerse a la par de esta, de allí que, si es importante exigir por parte de la sociedad misma a los docentes a que acepten este reto debido a que cada vez más la tecnología va ganando terreno y hoy en día es utilizada dentro de todos los campos y mucho más dentro del campo educativo.

Otro elemento de las TIC son los programas de informática que son las instrucciones que hacen que el equipo realice las tareas que el usuario necesite. Existe una infinidad de programas según la aplicación requerida. Algunos están disponibles de forma gratuita, mientras que otros son accesibles al pagar su licencia de uso. (Santillana, 2009)

Por otra parte en nuestro medio se ha experimentado que los TIC influyen positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, siempre y cuando

sea utilizado correctamente con el debido asesoramiento de los docentes y de una persona adulta en casa.

No obstante estudios realizados han demostrado que los estudiantes logran desarrollar mejor sus destrezas en el aspecto cognitivo, psicomotor y el dominio actitudinal. Sin embargo muchos de ellos no cuentan con una orientación adecuada para el manejo de información que trae el internet, indistintamente los padres de familia o no dedican un tiempo suficiente para orientar a sus hijos sobre la importancia que es tener información científica o desconocen el uso de estas tecnologías en favor de la ampliación de conocimientos, razón por la cual las nuevas generaciones están haciendo uso de las mismas pero de manera instintiva sin mayor conocimiento sobre el uso de estas por ello desconocen el valor que tiene un medio de comunicación digital, siendo este un instrumento tecnológico en donde se abren las puertas al conocimiento y la imaginación.

De entre lo mencionado también es importante destacar que las tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se van desarrollando nuevos y mejores artefactos sofisticados que los actuales van quedando al margen esto ha provocado que, se produzcan unos cambios en los servicios que estos ofrecen siendo estos cada vez más rápidos y más eficientes.

Más allá del impacto que pueda tener las TIC en diferentes cambios se puede observar efectos positivos dentro del mejoramiento de un sistema educativo que lo volverá más eficaz.

Uno de los aspectos más importantes es dentro de la Educación a distancia que es donde ahora están dando el uso de tecnologías de la informática, debido a que los estudiantes de esta modalidad hacen uso de ella para realizar las investigaciones además los estudiantes de este sistema tienden a estar más motivados por el aprendizaje son más maduros y el material educativo tiende a ser más sistemático y orientado a efectivizar el proceso de enseñanza; además estudios realizados demuestran que el rendimiento académico de un estudiante que no utiliza el computador con otro que si lo hace para el desarrollo de sus tareas, es diferente pues muestra un mejor desempeño académico el que lo usa;

es importante resaltar que las áreas donde las TIC tienen un impacto positivo son la Ciencias Naturales, Matemáticas y Lenguaje.(Katz 2010)

Es interesante resaltar el uso y la importancia de estos medios tecnológicos para el desarrollo de tareas enviadas por los maestros a sus educandos y debido a que el servicio de internet es de fácil acceso se lo puede hacer dentro de casa o fuera de ella Entre las actividades más frecuentes en los hogares con acceso a internet es el uso del correo electrónico, los mensajes de texto; con el uso del teléfono móvil, han modificado las formas de interactuar con amigos, parientes.

Otra de las actividades que más realizan los internautas es visitar webs de servicios públicos, se encuentra sólo por detrás de la búsqueda de información y de los correos electrónicos. Es una realidad, que cada vez más usuarios de internet piden una administración capaz de sacar más provecho y adaptada a la sociedad de la información. La implantación de este tipo de servicios es una prioridad para todos los gobiernos de los países desarrollados.

Las TIC abren unas amplias posibilidades para la renovación y mejora de las relaciones profesor-alumno, alumno profesor. El objetivo es mejorar los procesos asistenciales, los mecanismos de comunicación y seguimiento, de agilizar los trámites burocráticos.

La mayor disponibilidad de banda ancha (10 Mbps) ha permitido una mayor sofisticación de la oferta descrita, se puede acceder a la TV digital, vídeo bajo demanda, juegos online, etc.

La aparición de comunidades virtuales o modelos cooperativos han proliferado los últimos años con la configuración de un conjunto de productos y formas de trabajo en la red, que se han recogido bajo el concepto de Web 2.0. Son servicios donde un proveedor proporciona el soporte técnico, la plataforma sobre la que los usuarios auto-configuran el servicio. Algunos ejemplos son:

Sus bases tecnológicas están basadas en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Se utilizan tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; para facilitar las operaciones de subir y bajar

documentos, videos, música juegos, información, fotos o si es información sobre variados de temas. Las características del chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno a uno o en pequeños grupos como las famosas redes sociales llamada facebook, twitter, you tube. Con una rapidez impensada las Tecnologías de la información y comunicación son cada vez más, parte importante de nuestras vidas. Este concepto que también se llama Sociedad de la información, se debe principalmente a la evolución que viene sufriendo hace décadas: internet. (Sabada 2010)

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Los niños y los jóvenes son el futuro de la sociedad es una asunción ya generalizada. Sin embargo cuando hablamos de la Sociedad de la Información, los niños, los menores, no sólo son el futuro, sino esencialmente el presente es por ello que, las nuevas tecnologías tienen, una influencia cada vez mayor en la sociedad. Los niños y adolescentes son un grupo importante dentro de ella, ellos son capaces de comunicarse, estudiar y divertirse por medio de una pantalla, bien sea la televisión, la computadora, el celular, los videojuegos o Internet. Sus modos de comunicación han cambiado, su manera de entretenimiento ha evolucionado y son capaces de vivir dentro de la virtualidad (López N 2009).

Al estar frente de las pantallas por varias horas durante la semana, el mes y el año, se ha convertido en un fenómeno sociológico, porque ha desplazado la comunicación presencial, entre padres e hijos, originándose en un elemento terminal de un complejo entramado tecnológico que ha hecho posible que de países muy distantes , tanto geográfica como ideológico, puedan compartir informaciones sobre acontecimientos casi simultáneamente con gran capacidad de captación como son las imágenes ,informaciones, el chateo etc.

Desde finales del siglo pasado la oferta mediática y tecnológica de la disponen los niños y adolescentes se han ido enriqueciendo a los medios considerados como tradicionales como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los video juegos y los ordenadores, internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen múltiples posibilidades y si son

empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener consecuencias negativas tanto como para quienes las utilizan como para otras personas. (Katz 2010)

Por otro lado y debido a la novedad de estas tecnologías son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y oportunidades que ofrecen al usuario no solo cuales son las más frecuentes, sino también que tipo de medidas tomar Para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario como de otros agentes externo desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, entre otros.

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial porque todavía están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y precisan de una especial protección y guía, en la vida de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto padres como educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de los niños y adolescentes y una de esas facetas es el consumo de las pantallas.

Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto al uso y dominio de las TIC (Prensky 2001), quien se refiere a los «nativos» y los “inmigrantes” digitales es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida ha estado habituado a utilizarlas. Por el contrario el “inmigrante digital” es aquel que es una persona que no ha crecido con el uso de esta tecnología y que por diversas razones ha tenido que aprender a utilizarlas (Generaciones interactivas de España 2010) Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros>.

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

“concretamente a los ordenadores y al internet, y en menor medida a los video juegos y el teléfono móvil. Respecto al ámbito geográfico ha de tenerse en cuenta que nos estamos refiriendo al panorama de este campo desde una perspectiva general.

El desarrollo de los ordenadores ha supuesto un cambio radical en muchos de los aspectos de la vida de todos los ciudadanos, hasta el extremo de que hay quien no dude en denominar este proceso como , revolución informática ,comparándole quizá con los cambios que durante la revolución industrial produjo la introducción de la máquina a vapor. Solo es necesario adquirir el hardware y el software necesarios que, incluyen las conexiones de la red.

Después de todo lo expuesto anteriormente no podemos ignorar que, son medios para el entretenimiento, lo que constituye un aliciente para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio. Además, son herramientas especialmente hábiles para la socialización, una de las necesidades básicas de estos menores sobre todo a partir de la adolescencia. Los celulares, Internet, los juegos en red, son vías para mantener y desarrollar el contacto entre los iguales, ese grupo de referencia que es vital en esta etapa de la vida. Por otro lado, la interactividad de estas pantallas presenta, de antemano, un escenario donde los mensajes no son lineales sino que pueden ser contestados, e incluso facilita ser iniciador de los flujos comunicativos: dada su edad, donde lo común es el rechazo de discursos únicos y sin posibilidad de respuesta, es fácil entender porqué se sienten atraídos por estas tecnologías. Y podría añadirse también el carácter personal de muchas de estas pantallas, lo que permite que se conviertan en vías de expresión individual, algo especialmente relevante cuando se trata de menores que buscan su propia identidad. (García F 2009).

Además no se pueden obviar las razones contextuales, ajenas a la propia relación menores-tecnología: padres y madres especialmente preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen esfuerzos económicos notables para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados; la vida contemporánea que origina que muchas veces las familias requieran de estos nuevos medios para comunicarse especialmente dentro del campo educativo, los educadores tampoco

quieren que sus alumnos estén alejados de la vanguardia tecnológica, lo que facilita cada vez más la llegada de estas pantallas a las aulas de los centros educativos; y por supuesto, tampoco la presión del mercado y de la sociedad puede obviarse, sobre todo cuando la opinión pública establece que no formar parte de la Sociedad de la Información equivale a quedar fuera del juego hoy y, sobre todo, en el futuro próximo las nuevas posibilidades de comunicación, de trabajo, de negocio, fronteras que se disipan y oportunidades que aparecen, acceso a ingentes cantidades de información y a millones de personas en cualquier parte del mundo... Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos y estudiantes no queden fuera de este nuevo escenario. (García F 2010)

Por ello todo programa bien conducido producido y organizado, impulsaran la cultura, ya que sabrán llegar a cada red espectador, y estos más tarde contribuirán al desarrollo y progreso de nuestra sociedad y del país.

3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre pantallas entre niños y adolescentes.

Las pautas de consumo hacen referencia al equipamiento tecnológico de los hogares, los centros educativos, las instituciones públicas que brindan ayuda a los estudiantes como las bibliotecas, centros culturales, museos, etcétera. Se trata de la información básica que los jóvenes y niños conocen dentro de este campo.

Las nuevas tecnologías desempeñan un rol cada vez más importante en la educación aunque todavía hay profesores que tienen dificultades para encender un ordenador.

Los profesores de vanguardia de la tecnología educativa trazan panoramas entusiastas del futuro de la educación donde la enseñanza on-line, el aprendizaje a distancia, las clases virtuales desempeñan un papel cada vez más importantes (García F 2010).

Las redes sociales nos acercan más a la utopía didáctica del aprendizaje sin esfuerzo, donde será reemplazado, por un aprendizaje divertido. Y si los aprendices tuvieran que seguir esforzándose, entonces el aprendizaje será más efectivo.

Las pautas sobre el consumo abarcan situaciones relacionadas con el equipamiento tecnológico de los hogares donde viven los jóvenes, el lugar de uso, el momento y la duración, la compañía, etcétera. Se trata de información básica que es el punto de partida de la investigación.

Las diferencias sobre el consumo de la tecnología van respondiendo a la edad de los chicos que son los consumidores de la tecnología a las habilidades y a las destrezas a la hora de manejarlas así como el grado de exposición de los diversos riesgos que estos pueden conllevar

Como sabemos las cosas no han cambiado mucho, en el Ecuador pues en administraciones gubernamentales anteriores han hecho poco y lo que se ha logrado es equipar las instituciones educativas de nuevas tecnologías es gracias al trabajo mancomunado de padres de familia y de organizaciones particulares que colaboran con la educación; pero podemos observar en estos últimos años que la tendencia va cambiando debido a que el gobierno actual está poniendo especial atención en la educación y de manera concreta en crear instituciones llamadas del “Milenio” que son instituciones pilotos pues estas cuentan con tecnología de punta para hacer que los estudiantes de bajos recursos económicos tengan acceso a esta tecnología y puedan realizar en un futuro proyectos de desarrollo para la comunidad, donde se ubican estos centros, con el objetivo de promover el trabajo y la industria local y de esta manera lograr erradicar la migración a otros países o ciudades.

En efecto hay algunas buenas razones para que las nuevas tecnologías sean atractivas para la educación de jóvenes y niños, debido a que parecen adaptarse bien a las características esenciales del aprendizaje humano. Como sabemos, el aprendizaje se considera en la actualidad un proceso activo, constructivo, acumulativo y dirigido a objetivos. (Katz 2010)

Los aprendices, construyen activamente sus propias estructuras de conocimiento de acuerdo a demandas que se anticipan y solo hacen en un contexto social y físico, de esta manera se origina un aprendizaje situado en la realidad.

Desde una perspectiva constructivista del aprendizaje humano, las redes sociales obviamente ofrecen servicios específicos, las películas y los video juegos permiten presentar situaciones autenticas de aprendizaje, hacen la representación de la información más concreta y realista y permiten realizar y dar más nitidez a la situación de aprendizaje, cumpliendo así un principio didáctico.

La combinación de imágenes y sonidos se relacionan con otro principio didáctico que aconseja la presentación de la información a través de diferentes canales sensoriales.

Los entornos de aprendizaje multimedia computarizados permiten interactuar con diferentes materias: permiten una exploración del aprendizaje auto dirigida, en la que un sujeto puede manipular y a la vez auto educarse. (<http://www.aulasvirtuales.com>)

El consumo de las pantallas ha crecido su atención en el desarrollo de la educación a distancia y la plataforma tecnológica que permiten desarrollar los diferentes modelos educativos virtuales.

La educación a distancia en el entorno virtual. Con el advenimiento de las TIC, ha ido transformando su modelo educativo en modelos de educación virtual: Ambos modelos tiene en común:

- La distancia geográfica que puede existir entre alumnos y profesores.
- La utilización de un modelo educativo para la enseñanza no presencial.

La UNESCO (1998) en su informe mundial sobre la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente, nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

Por lo que el aprendizaje virtual, con fuerte utilización en la enseñanza a distancia puede tener incidencia en los modelos educativos presenciales y semipresenciales. Y de hecho, en muchos países, incluyendo a Cuba, lo virtual ha estado presente durante las dos últimas décadas en los modelos presenciales a través de entrenadores, simuladores y tutoriales, que aunque no sustituyen todas las funciones del docente, toman forma activa en la etapa materializada del proceso enseñanza aprendizaje.

Las TIC han propiciado la creación de espacios educativos virtuales que basados en un modelo pedagógico puede garantizar el aprendizaje de los estudiantes utilizándose innovadoras estrategias de aprendizajes. Pueden elevar el nivel de motivación en los estudiantes, su capacidad de búsqueda de soluciones a los problemas propuestos.

La aplicación de los TIC en los niños y adolescentes por si solas no logran dar respuestas a las necesidades de los diferentes modelos educativos ya las políticas de un país, tienen que estar contemplada en un modelo pedagógico bien diseñado donde cada uno de los componentes que interviene en el proceso enseñanza-aprendizaje tengan bien diseñados y claros sus roles y definidos sus objetivos.

El estudiante, el profesor, los contenidos educativos, objetivos, contenido, métodos, medios y evaluación y el modelo tecnológico a utilizar. Y hay que hablar de las TIC ya que si bien el desarrollo de las computadoras ha permitido avances en su aplicación en la educación no fue hasta que se reunieron, los avances de las computadoras con los avances de las telecomunicaciones.

Cuando las aplicaciones a la educación se multiplicaron y expandieron de manera importante. La posibilidad de comunicar computadoras y sus contenidos, o de comunicar a las personas a través de las computadoras ha abierto grandes e importantes oportunidades.

Dentro de las tecnologías más usadas en el Ecuador son las más comunes el televisor, el ordenador, el internet, los juegos de video, el teléfono móvil; se podría manifestar que durante los últimos años el país ha venido sufriendo cambios importantes pues a pesar de la situación económica que goza el país, sus

habitantes están dando prioridad a la adquisición de tecnología debido a que es un factor actual muy importante para el desarrollo de la comunicación, la educación, de la sociedad en general

3.2.2. Los riesgos que plantean las Tics.

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación entre menores y tecnologías puede tener sus costos: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también de los extraños. Y, en general, una experiencia vital de los menores de la que poco pueden decir los adultos, que en muchos casos está aprendiendo después de ellos, lo que limita el impacto de la acción educativa. (Generaciones interactivas de España 2010) Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org./upload/libros>

El caso de las nuevas tecnologías plantea, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada “brecha digital”. Este término se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores socioeconómicos por ejemplo, hay un fuerte contraste entre los países más desarrollados y los que están en vías de desarrollo, o por otras cuestiones como la edad, que son factores importantes dentro de los riesgos para los niños y jóvenes debido a que no existe un apoyo y orientación directa por parte de sus progenitores por el desconocimiento mismo de la nueva tecnología. (Sabada, Ch.2010)

Para tratar de proteger se deben: tomar medidas que sean desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etc.) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversos medios. Lastres más importantes son: la regulación, la mediación familiar y la educación en este ámbito.

Pero junto a las evidentes ventajas que ha supuesto el uso de los ordenadores, ha nacido también un sofisticado sistema de engaño que se conoce, en general, con el nombre de delito informático, que se entiende que todas las acciones ilegales que, mediante el uso de mecanismos informáticos, sirven para desviar dinero o provocar alteraciones en los programas o en las aplicaciones de los mismos.

Los instrumentos tecnológicos como el internet, pueden llegar a influir en su forma de pensar, y actuar e impedir plantear sus problemas y los de su entorno de manera real, otro de los riesgos es que, los jóvenes y niños dejen de realizar actividades importantes como la de dialogar con su seres queridos y compartir momentos familiares agradables y que servirían de mucho para su formación personal, además les resta tiempo para practicar actividades como el deporte que les pone en contacto directo con la naturaleza permitiendo esta que su mente se despeje y su cuerpo se fortifique físicamente. (Sabada, Ch.2010)

De la misma manera los niños y jóvenes al no ser orientado adecuadamente, corren el riesgo de ser influenciado por ciertos elementos malos que pululan en el internet, y que puedan poner en riesgo la integridad de los jóvenes usuarios La gran mayoría de niños y jóvenes tienen preferencia por los medios tecnológicos , ya que se sienten atraídos principalmente por esta nueva forma de comunicarse y hacer amigos el chat, o porque tiene al alcance conectarse con sus personaje favoritos, que son atraídos por su fama, ,personalidad, contextura física, que les induce momentáneamente a los protagonistas del programa de internet, que en muchas veces los alumnos adoptan características de la personalidad de sus ídolos, como la forma de vestir de hablar, de actuar, etc.

Es importante tomar mucho en cuenta que los niños y jóvenes de la ciudad pasan mucho tiempo frente a las pantallas y eso es un factor que los adultos deberíamos tomar en cuenta debido a que ellos están atravesando una de las etapas en donde el joven y el niño están deseosos de conocer el mundo de descubrir y satisfacer las inquietudes que tienen, y al contar con mucha más facilidad la nueva tecnología estos están mucho más desarrollados en el uso de la misma, no así los niños del campo tienen limitaciones pues tienen menos acceso a la nueva tecnología y por ello no tienen el mismo acceso a las mismas, razón por la cual existe diferencia

entre estos dos grupos unos conocen sobre la tecnología y otros .la conocen pero de manera superficial.

En uno de los primeros factores de riesgo que debemos considerar es el uso del televisor que hoy en día en este, se da la exposición de contenidos violentos que debe ser regulado u orientado por personas adultas; casi todos los análisis realizados hasta el momento demuestran que la violencia en los medios influye de manera negativa en el sujeto y desemboca en conductas agresivas aunque dicha agresividad también es causada por otros factores.

Otro de los factores a ser tomados en cuenta como riesgo es todo lo que se refiere a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante y de manera continua en el cine y la televisión aunque en la actualidad también lo encontramos en los videojuegos, teléfonos móviles e internet. Esta última es de modo especial una ventana a un sin fin de contenidos de este tipo pornografía, información sexual, como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre los investigadores

En suma, los contenidos sexuales y violentos son los que causan mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener en los niños y adolescentes consumidores de las pantallas. No obstante cabe reconocer que los contenidos nocivos no terminan allí además podemos también encontrar información sobre drogas, tabaco y alcohol o asuntos relacionados con el trastorno de la alimentación como la anorexia y la bulimia que también causan mucho interés de los menores pudiendo ser allí en donde puedan ser mal orientados sobre estos temas.(Sabada, 2009)

En conclusión, se puede comprobar cómo el ámbito de los menores como consumidores de pantallas implica el interés por múltiples aspectos y desde distintas perspectivas.

Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y, muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía las distintas investigaciones. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como

Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

3.3. Estudios iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICS

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones es tanto públicas como privadas, de forma externa interna y en los ámbitos local, nacional e internacional acerca del uso de pantallas; además de la regulación propiamente también es común hablar de dos conceptos:

La auto regulación y la corregulación; uno de los factores importantes es la mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.

El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías para poder orientarlos. (García F 2010).

Existen formas de censurar o controlar el acceso de su hijo a material adulto y minimizar el riesgo de atraer delincuentes cuando navega por la Internet. Los expertos concuerdan en que lo más importante que los padres y las personas a cargo del cuidado de los niños pueden hacer para protegerlos contra los peligros de la Internet es controlar sus actividades y educarles sobre los riesgos del ciberespacio.

Es importante reconocer que los padres siempre deben estar alertas para proteger a sus hijos dentro de este espacio podemos sugerir algunas actividades a tomar en cuenta para advertir a los chicos con el uso de la redes sociales. Los padres pueden proteger a sus hijos contra los depredadores de Internet y el material para adultos siguiendo algunos consejos de seguridad sencillos.

Insista en que sus hijos tomen las siguientes precauciones cuando se conecten:

- 👉 No deben revelar nunca información personal como dirección, número de teléfono, nombre o dirección de la escuela.
- 👉 Deberían utilizar siempre un nombre falso.
- 👉 No deben aceptar conocer a nadie de un foro en persona.
- 👉 No deben intercambiar fotografías personales por correo ni enviar fotografías escaneadas por la Internet.
- 👉 No responder nunca a mensajes en tono amenazante.
- 👉 Deben avisar siempre a los padres si reciben algún comentario o mantienen una charla que les atemoriza.
- 👉 Si su hijo tiene un nuevo "amigo", pídale que se lo presente en línea.

<http://www.monografías.com>

Hoy en día nos encontramos inundados de tecnología y muchas veces esta es desconocida por la mayoría de los que la usamos y logramos familiarizar con ella a través de explorarla, para un adulto que es capaz de diferenciar lo bueno de lo malo es fácil pero no así en nuestros niños y jóvenes que una vez dentro de las redes sociales pueden ser presa fácil del engaño y llegar a encontrarse en una situación de peligro, en nuestro país todavía no existe leyes claramente reglamentadas sobre el uso de las TIC, razón por la cual los adultos responsables de nuestros niños y jóvenes debemos estar alerta sobre estos temas para poder prevenir a nuestros educandos e hijos y buscar ayuda de personas especializadas en este campo que nos orienten en este camino de igual esta manera los docentes deben estar en capacidad de ayudar a los jóvenes y niños a orientarlos y a satisfacer sus dudas e inquietudes sobre estos temas.

“Las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación están influyendo notoriamente en los procesos de creación y cambio de las corrientes de opinión pública”. <http://www.monografias.com>

Objetos tan habituales como la televisión, el móvil y el ordenador, además de la radio, están constantemente transmitiendo mensajes, intentando llevar a su terreno a los oyentes, telespectadores o usuarios de estos medios. A través de mensajes de texto, correos electrónicos, blogs, y otros espacios dentro de internet, las personas se dejan influir sin apenas ser conscientes de ello, afirmando que creen esa versión porque «lo han dicho los medios» o «viene en internet».

Efectivamente, como menciona numerosos autores como Orlando J. D'Adamo en su obra "Medios de Comunicación y Opinión Pública", los medios son el cuarto poder. A través de ellos se forma y modifica la opinión pública en la era de la electrónica.

Las nuevas tecnologías, más allá de democratizar su uso, la divulgación de la cultura, y ofrecer información para que los habitantes del planeta estén informados, tienen la capacidad de masificar y movilizar grupos sociales por medio de esta comunicación de grupos en las que se concretan las diferentes corrientes de opinión a través de personajes mediáticos y bien visibles.

Especialmente debido al alcance que está teniendo entre menores, sus efectos psicológicos y sus alarmantes políticas de privacidad. Quizás el aspecto más dramático de la expansión de la educación virtual sea el cambio de los hábitos intelectuales.

Los docentes son testigos de este cambio de comportamiento que se viene dando por la influencia de las tecnologías de comunicación, tan poderoso es en nuestro medio, que si no se actúa con rapidez y sensatez, con mucha inteligencia por parte de los padres de familia, profesores y comunidad en general, los jóvenes y los niños no están en capacidad de poder medir los peligros que consigo trae la tecnología y más aun que esta avanza a pasos agigantados. (Sabada 2010).

Por varias razones estos medios tecnológicos debería ser un medio de difusión cultural, educativos, para que contribuya con el desarrollo y progreso de nuestro

pueblo. Pero regulados por las leyes para que los niños y jóvenes no sean víctimas de los peligros existentes dentro de este mundo cibernético que apenas comienza a desarrollarse.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

Dentro del ámbito de la regulación es el, estado ecuatoriano el que debe tomar el rol principal para regular a través de leyes que controlen el uso de las nuevas tecnologías y protejan a los menores de los peligros que conlleva el uso de estos medios.

Los instrumentos tecnológicos están distribuido, y administrado por el propio usuario, no estando sujeto a regulaciones de las compañías telefónicas ni gubernamentales.

Al asumir un proceso de implementación de tecnologías en ambientes académicos en nuestro ámbito educativo requiere atender a diversos aspectos institucionales y a las necesidades de cada uno de los actores de la comunidad académica.

De igual manera, se hace necesario observar los cambios tecnológicos que ocurren y ocurrirán cuando el plan este en marcha mediante las diferentes fases de la implementación.

Encontrar el punto medio entre la cautela y el riesgo no es tarea fácil, ya que la tentación por adquirir “las últimas” tecnologías para luego darnos cuenta que no eran las que se adaptaban al estilo de la institución o caer en disertaciones interminables por el miedo a equivocarse, hace necesario el desarrollo de un plan de implantación que atienda principalmente el aspecto pedagógico y asegure de manera lenta pero segura el objetivo trazado, en donde se involucre directamente a toda la comunidad académica.

Esta experiencia que tenemos es aún inmadura, debemos tener en cuenta que toda iniciativa debe estar asegurado para que nos permite afirmar que el sistema que es muy bueno para el estudiante, siempre y cuando la Institución Educativa le provea de todos los medios necesarios.

Una de las iniciativas interesantes dentro de este campo es la capacitación en las TIC para la Docencia, es la que el gobierno ecuatoriano viene implementando ya que trae grandes retos para la formación de los profesores dentro de este campo porque va dando lugar a que los docentes se preparen para la educación del futuro, esto es muy positivo para la educación porque les va a exigir crecimiento y les va a ofrecer situaciones nuevas, porque es allí donde se puede observar un resultado del proceso enseñanza-aprendizaje se cumple en alta medida. (López N 2009).

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas

La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés debido a que se debe mediar con inteligencia en varios estudios realizados por (Himmelweit&Oppenheim1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Bringué X. (2009).

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

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada.

La mala utilización de los instrumentos tecnológicos es por falta de una adecuada capacitación a los jóvenes y niños, padres de familia y otros que ha sido y son una fuente de información muy valiosa para ellos.

Una de las formas de contribuir o mediar con los jóvenes y niños es ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación familiar en el uso de las tecnologías es de vital interés también el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Bringué X. (2009)

El avance tecnológico que está al alcance de todos, la falta de tiempo de sus progenitores debido al trabajo, la preferencia a los videojuegos películas, celulares, televisor, música, etc., hacen que los consumidores de las pantallas demuestren poco desinterés por cumplir las tareas, el estudio académico hace que ello contenga como resultado las siguientes consecuencias:

- Adicción a los videos juegos.
- Mala utilización de tecnologías como es el internet y con ella las redes sociales. Innovación continúa de los programas con nuevas terminologías en las diversas áreas de información,
- Poca de utilización de programas científicos que trae el internet.
- Adquisición de un nuevo lenguaje al comunicarse.
- Malas relaciones familiares, falta de comunicación entre padres e hijos, utilización del internet con temas nada importante
- Adicción a las nuevas tecnologías a parte de las ya mencionadas como son los celulares, televisor, música, etc
- influencia de programas con bajo nivel cultural y científico.

En el caso de no dar la utilización adecuada a esto medios tecnológico la sociedad en general continuarán con ese vacío de conocimientos, dejando a un

lado el hábito de lectura, de la investigación, descuidando por completo la importancia que tiene la información para el beneficio del conocimiento, poco conocimiento en entender el contenido de una información científica y su mensaje que nos trasmite este medio tecnológico.

Dentro de nuestra sociedad que está observando y percibiendo estos cambios se ha visto con mucha preocupación y expectativa este nuevo modelo educativo que es trabajar con el apoyo de los TIC, por falta de conocimiento en la utilización de los instrumentos tecnológicos.

Muchos de los entrevistados manifiestan que es positivo y otros que no, porque sus hijos pasan mucho tiempo en el internet, y que han cambiado su forma de pensar de vestir, de actuar etc.<http://www.monografías.com>.

Por ello sería muy interesante formar una pirámide de actuación entre profesor, padre de familia y alumno en donde todos lleguemos a tener una capacitación para que nos permita entender y aportar con criterios positivos en esta era de la tecnología.

3.3.3. Alfabetización en las Tics iniciativa sobre media literacy.

Para poder familiarizarnos con este tema primero analizaremos el significado de los términos:

TECNOLOGÍA = Aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas.

INFORMACIÓN = Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.

COMUNICACIÓN = Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos

comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc. (López N 2009)

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) = Cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "mas media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan **información**, herramientas para su **proceso** y canales de **comunicación**. [Http://peremarques.pengea.org/tic.htm](http://peremarques.pengea.org/tic.htm).

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor. El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de *media literacy*, para el que no encontramos una traducción precisa al castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o «educomunicación» son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica.

Al hablar de alfabetización de las TIC ya no podemos limitarnos sólo al medio audiovisual, debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital».

Sin embargo, «educar para la comunicación exige educar en el derecho a que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera» (García, 2004).

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

Las exigencias que imperan en los nuevos modelos de enseñanza aprendizaje hacen necesario la creación de nuevas estrategias didácticas que permitan utilizar recursos adecuados para la formación académica de los estudiantes, la construcción de nuevos saberes y la búsqueda de la excelencia académica. En consecuencia, surge la necesidad de capacitar a los Estudiantes y Docentes en el uso adecuado de la Tecnología, orientando la acción formativa hacia la consecución de la innovación educativa, que genera la formación de actitudes críticas y pedagógicas que favorecen al nuevo rol del docente.

Hoy en día, este conocimiento parece insuficiente ya que sólo permite acceso a parte de la información (libros), creando una persona analfabeta tecnológicamente que es excluida de la red comunicativa que ofertan las nuevas tecnologías, de allí que los docentes requieran de un dominio técnico que proporcione los conocimientos y habilidades específicas, que les permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías, desarrollando valores y actitudes hacia la misma.

El desconocimiento del uso y manejo de las tecnologías ha determinado el retroceso de la educación virtual en nuestro país, no así en muchos países desarrollados como Estados Unidos y países de Europa, Japón, Korea entre otros, en donde se está aplicando estas tecnologías con mucha efectividad en los establecimientos educativos y en todos los campos; tanto es así que se habla de

una educación en donde el estudiante ya no tendrá que salir de su casa pues podrá estudiar desde la comodidad de su hogar con la ayuda de la tecnología .

En nuestro medio se ha venido renovando paulatinamente los medios tecnológicos de manera especial los ordenadores (MEC 2010)

Por todo lo expuesto anteriormente podemos concluir manifestando que el Profesor y Estudiante sienten la necesidad de actualizar sus conocimientos y muy particularmente en lo referente a la tecnología digital, formatos de audio y video edición y montaje, etc.

Por otro lado el vertiginoso avance de las tecnologías, han hecho que éstas tienden a quedarse descontinuadas muy pronto lo que obliga a una actualización frecuentemente de los equipos y adquirir y aprender nuevos software. El costo de la tecnología en nuestro país hace que todavía algunos grupos de nuestra sociedad este al margen de la misma, por lo que hay que disponer de un presupuesto generoso y frecuente que permita actualizar los equipos periódicamente, ello ha sido un factor determinante para que nuestra sociedad de manera especial, la de bajos recursos económicos, tengan la limitación de adquirirlos y por ello además sufran de un analfabetismo tecnológico.

Pero a pesar de todo, la expansión de las TIC en todos los ámbitos y estratos de nuestra sociedad se han producido a gran velocidad, y es un proceso que continúa ya que van apareciendo sin cesar nuevos elementos tecnológicos. Aunque durante estos últimos años se ha venido observando una progresiva disminución de los costos de la mayoría de los productos tecnológicos, fruto del incremento de los volúmenes de producción y de la optimización de los procesos fabriles, se deja sentir en los precios, facilitando la introducción de estas potentes tecnologías en muchas de las actividades humanas y en diferentes los ámbitos socioeconómicos(<http://www.wikipeda.ad> tecnología de la informa y la comunicación).

4. METODOLOGÍA.

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación es de carácter exploratorio porque pretende definir y establecer los principales indicadores del país frente al uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar, para conocer con certeza la panorámica nacional que estarían afectando o no la utilización de estos recursos.

Este estudio utiliza un enfoque mixto, debido a que analiza datos cuantitativos y cualitativos, mediante cuestionarios con el objeto de lograr un análisis más amplio y profundo de la situación de los niños y adolescentes en los establecimientos educativos investigados.

Para tal propósito, la universidad proporcionó a los egresados la orientación general y entregó los instrumentos que fueron aplicados a niños y adolescentes, de los centros educativos: “José A Díaz” “José María Velaz” e “República de Israel” de la provincia del Azuay, cantones: Guachapala y Cuenca respectivamente.

Además, el Equipo Planificador de la UTPL entregó los instrumentos, para la recolección y organización de la información de las encuestas, de las plantillas y cuadros estadísticos para el análisis, interpretación y comparación de los datos obtenidos.

El presente estudio tiene las siguientes características:

- No experimental: ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- Transaccional (transversal): Investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- Exploratorio: Se trata de una exploración inicial en un momento específico.

- Descriptivo: Se podrá indagar la incidencia de las modalidades a niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernández r (2006).

Considerando que se trabajará en Instituciones Educativas con niños y jóvenes en un mismo período de tiempo, concuerda por lo tanto con la descripción hecha sobre el tipo de estudio que se realizará.

4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación se realizó en los establecimientos educativos urbanos, fiscales, mixtos, con horario matutino y vespertino:

“José A Díaz”, ubicada en el centro cantonal de Guachapala, cantón Guachapala, el establecimiento es de tipo mixta, completa con un total de 148 educandos.

El colegio “José María Velaz”, ubicado en el centro cantonal de la ciudad de Cuenca, de la Parroquia San Roque, institución educativa completa con un número de 154 estudiantes de modalidad a distancia.

Y el “Colegio República Israel”, de la parroquia urbana El Vecino de la ciudad de Cuenca, con 540 estudiantes,

Estas instituciones presentan grandes diferencias entre sí como: infraestructura, servicios básicos, financiamiento, equipamiento entre otros.

Tecnológicamente algunas de ellas se encuentran equipadas con ordenadores de punta y en un número suficiente para satisfacer las necesidades de sus educandos, mientras que, otra tiene un laboratorio dotado con máquinas dadas de baja en otras instituciones y en un escaso número que no cubre las expectativas de los estudiantes, padres de familia y personal docente del plantel. El servicio de internet existe en dos de los establecimientos educativos.

Los planteles situados en estos lugares pertenecen a familias de instrucción primaria en su mayoría en el caso de la escuela José A Díaz y en el caso de las dos antes mencionadas están en el centro de una de las ciudades más grandes del

país, en el caso del cantón Guachapala la economía se basa en la agricultura y el comercio, y en el caso de las instituciones que están dentro de la ciudad de Cuenca son de diversos economías.

El estudio de la presente investigación, fue aplicada a estudiantes matriculados en Educación Básica, y Bachillerato lo conforman un total de 44 educandos de género masculino y femenino.

La población investigada fue la siguiente:

- ✓ Un 1er grupo de 18 estudiantes que se encuentran entre las edades de 9 o más años, de Quinto Año de Educación General Básica.
- ✓ Un 2do grupo de 10 estudiantes que se encuentran entre las edades de 11 y 13 años, de octavo Año de Educación General Básica.
- ✓ Un 3er grupo de dieciséis estudiantes que se encuentran entre las edades de 16 a 18 años o más, de Primer Año de Bachillerato.
- ✓ Un 4to grupo de diez niños que se encuentran entre las edades de 10 años.

La muestra de los grupos fue elegida de manera incidental, cumpliendo la condición de cada grupo.

4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

4.3.1. TÉCNICAS.

En esta investigación el método utilizado es de carácter exploratorio y tiene un enfoque mixto.

4.3.2. INSTRUMENTOS.

Para esta investigación se utilizaron los siguientes instrumentos proporcionados por la Universidad Técnica Particular de Loja.

Tres tipos de cuestionarios, dirigidos a:

1. Niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.

2. Niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
3. Niños y adolescentes de 10 a 18 años, elaborado por el ILFAM.

4.4. RECURSOS.

Para realizar la investigación se contó con los siguientes recursos:

4.4.1. HUMANOS.

- Equipo planificador: Mgs. María Elvira Aguirre Burneo.
- Tutora: Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo.
- Investigadora: Miriam Marlene Sinchi Valladarez.
- Niños y Jóvenes de los planteles educativos: “José A Díaz”, “José María Velaz”, “Colegio Nacional República de Israel”.
- Directivos y personal docente de los respectivos establecimientos

4.4.2. INSTITUCIONALES.

- Universidad Técnica Particular de Loja.
- Planteles educativos:
- “José A Díaz”
- “José María Velaz”
- “Colegio Nacional República de Israel”.

4.4.3. MATERIALES.

- Cuestionarios.
- Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera.
- Plataforma virtual EVA.
- Guía de desarrollo de tesis.

4.4.4. ECONÓMICOS.

- Gastos de transporte: \$10
- Copias y anillados: \$22
- CD: \$0.80

- Impresión de tesis \$ 30 (aprox)
- Empastado \$15 (aprox)

4.5. PROCEDIMIENTO.

- ✓ **Primer momento : Ubicación, contacto y conformación de la muestra en el plantel educativo:**

Luego de visitar diferentes instituciones educativas de los cantones Gualaceo, Guachapala, Cuenca, con el objeto de poder obtener toda la muestra solicitada para la investigación.

Se solicitó a los directores de los planteles educativos, mediante la carta de presentación emitida por la Universidad, se autorice realizar la investigación en estas instituciones educativas.

Se les explicó que el estudio tiene como finalidad conocer el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar, resaltando que la investigación se realizará a nivel nacional, con el auspicio de la Universidad Técnica Particular de Loja, Generaciones Interactivas y el ILFAM. Además, se estableció un compromiso de entregar las conclusiones con los resultados obtenidos después de presentada la investigación.

Al obtener la autorización firmada por los directores se procedió a identificar a los años de Educación Básica y Bachillerato, asignados para mantener una entrevista con los profesores, fijar el día, la hora, el tiempo de duración para la aplicación y conocer con exactitud el número de estudiantes por cada grupo para la debida reproducción de las encuestas.

También se eligió, de manera aleatoria, a los diez niños que formarían parte del cuarto grupo.

✓ **Segundo momento: Aplicación de los instrumentos a los estudiantes.**

Una vez determinados los Años de Básica y Bachillerato, se procedió a la motivación y a la explicación de la importancia del estudio que se iba a realizar y que tenía como finalidad conocer el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar.

Se explicó que las pruebas eran anónimas. Se dio a conocer cómo eran las opciones de respuesta, solicitando atención y seriedad al momento de responder.

Se entregó los cuestionarios y se explicó que en el transcurso podían acercarse a preguntar en caso de tener cualquier duda.

Hubo colaboración de los estudiantes para resolver los cuestionarios y no se presentaron inconvenientes.

✓ **Tercer momento: Recolección de los datos a través de plantillas:**

La recolección de la información de los cuestionarios aplicados fueron sistematizados a través de plantillas, cuyo objetivo fue el ingreso y la visualización de los resultados mediante gráficos y tablas estadísticas, en las que se pudo medir la frecuencia, media y porcentajes de las mismas, cuya información será utilizada en el análisis, interpretación y discusión de resultados.

5 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA

El Ecuador se ha caracterizado por ser una población que ha migrado a los centros urbanos en busca de fuentes de trabajo, y desde algunas décadas atrás su población ha tenido que emigrar a otros países en busca de una mejor salario y calidad de vida, aunque es importante considerar que buena parte de la urbanización, o el crecimiento de las ciudades se debe a procesos de migración interna, especialmente campo- ciudad este aspecto es el que ha influido mucho para tener la población que hoy en día se desarrolla.

Las encuestas aplicadas a los 3 grupos nos servirá par ver el nivel social, cultural, demográfico y el nivel de uso de las nuevas tecnologías que está revolucionando al mundo entero.

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

El contexto sociocultural y biológico de los niños encuestados expresan los siguientes resultados.

Tabla 1			Tabla 2			Tabla 3		
¿A qué curso vas? P1			¿Cuántos años tienes? P2			Sexo P3		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
4to de primaria	18	100	9 años o más	18	100	Masculino	7	38,88
TOTAL	18	100	TOTAL	18	100	Femenino	11	61,11
						TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 100% de los niños pertenecen al quinto año de educación básica, su edad esta entre los 9 años aprox, de sexo masculino un 38,88% y sexo femenino un 61,11%.

Observando los datos del entorno de nuestros encuestado encontramos que pertenecen a una determinada institución educativa, con una edad cercana a los nueve años y cuyo sexo en su mayoría es femenino, relacionando esto con los datos del último censo donde las cifras indican que hay mayor población femenina en el país.

Además estos datos publicados por el INEC sobre el censo de población y vivienda 2010, mostró ciertas peculiaridades de la evolución del comportamiento del país y que refleja también una mejora y tendencia de comportamiento a tener una demografía propia de un país desarrollado.

Tabla 4		
¿Quiénes viven contigo? P4		
Opción	Fr	%
Padre	10	18,18
Madre	16	29,09
Un hermano o hermana	4	7,27
2 herm	6	10,90
3 herm	2	3,63
4 herm	2	3,63
5 herm	4	7,27
Mi abuelo/la	10	18,18
Otras personas	1	1,81
TOTAL	55	100

Tabla 5		
¿Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar? P5		
Opción	Fr	%
No contesta	1	5,55
Irme a mi habitación	3	16,66
Navegar	3	16,66
Leer, estudiar	5	27,77
Hablar con mi familia	6	33,33
TOTAL	18	100

Tabla 6		
Tienes ordenador en casa? P6		
Opción	Fr	%
No contesta	5	27,77
No	8	44,44
Si	5	27,77
TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 29% los encuestados viven con su madre, un 18% viven con su padre, un 10:9% viven con sus hermanos y en menor porcentaje viven con otras personas, además demuestran preferencias para después de cenar las siguientes el 33,3% hablar con su familia, el 27,7% prefiere leer y estudiar, un 16,6% prefiere irse a la habitación y navegar, mientras que un 44,44% no tiene ordenador en casa, el 27,77% si lo tiene y otro 27, 77% no contesta.

Podemos manifestar que por ser una zona rural el lugar donde se aplico, la gran mayoría no cuenta con un ordenador, razón por la cual dedican su tiempo libre

después de cenar, en gran parte a dialogar con la familia aunque el aspecto negativo es de no contar con tecnología pero, ese tiempo lo dedican hacia algo muy importante, que hoy en día está desapareciendo, el dialogo con sus padres y demás seres queridos.

Tabla 7		
Donde está el ordenador que mas utilizas en casa? P7		
Opción	Fr	%
No contesta	13	72,22
En mi habitación	2	11,11
En la sala de estar	1	5,55
En un cuarto de trabajo	1	5,55
Es portátil	1	5,55
TOTAL	18	100

Tabla 8		
¿Hay conexión a internet en tu casa? P8		
Opción	Fr	%
No contesta	12	66,66
No	5	27,77
Si	1	5,55
TOTAL	18	100

Tabla 9		
¿En qué lugar sueles usar el internet? P11		
Opción	Fr	%
En casa	1	14,28
En el colegio	1	14,28
En un lugar público	2	28,57
En casa de un familiar	3	42,85
TOTAL	7	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 72% no contesta, el 11% manifiesta que tiene su ordenador en habitación y en menor porcentaje lo tienen sitios diferentes, con respecto a si tienen o no conexión a internet el 67% no contesta, el 28% no tiene internet y tan solo el 6% si posee conexión a internet con respecto al uso del internet manifiesta el 42,86% que lo usa en casa de un familiar, el 29% en un lugar público y el 14% que lo hace en casa o en el colegio.

Dentro de estas preguntas observamos que un porcentaje alto no contesta pues de acuerdo con la pregunta anterior existe un alto porcentaje de encuestados que no cuentan con una computadora y los que tienen acceso a este servicio lo hace en su mayoría en casa de algún familiar o en un lugar público es decir dentro de la zona donde habitan los encuestados podríamos concluir que no se cuenta con una tecnología adecuada que permita a los niños desarrollarse dentro de este campo de allí que estamos de acuerdo con los datos obtenidos en el último censo donde manifiesta que, el promedio nacional de analfabetismo digital esta en el 29.4 %. Esto refiere a las personas que tiene conocimientos básicos de manejo de tecnologías como computadores, Internet, entre otros.

Tabla 10		
La mayoría de veces que utiliza el internet lo haces con? P12		
Opción	Fr	%
Solo	2	13,33
Con amigos/as	2	13,33
Con hermanos/as	4	26,66
Con mi padre	2	13,33
Con mi madre	2	13,33
Con un profesor/ra	3	20
TOTAL	15	100

Tabla 11		
¿Utilizas algún teléfono celular? P13		
Opción	Fr	%
No contesta	2	11,11
No	1	5,55
Si, el mío	6	33,33
Sí, el de otras personas	9	50
TOTAL	18	100

Tabla 12		
¿Cómo conseguiste el teléfono móvil? P14		
Opción	Fr	%
No contesta	3	16,
Pedí que me lo compraran	4	22,22
Fué un regalo	1	5,55
Me lo dieron mis padres	10	55,55
TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 27% utiliza internet con sus hermanos/as, el 20% con un profesor/a y el 13.33% lo hacen con amigos, padre o madre, en cuanto al uso del teléfono móvil el 50% utiliza el de otras personas, el 33.33% usa su propio celular, el 11% no contesta, con relación a la consecución del teléfono móvil el 55,55% se lo dio sus padres, el 22.22% manifiesta que pidió que se lo compraran y el 16% no contesta.

Es importante recalcar que se puede apreciar dentro de este grupo una brecha grande en cuanto al uso de las tecnologías pues conocen esta, pero no tienen fácil acceso a utilizarla es importante que dentro de estas comunidades se apliquen programas de implementación de estas para alfabetizar a este grupo humano para que logre superar estas carencias en cuanto al uso de estas.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

5.2.1. Uso de las redes sociales relacionadas con el internet facebook, twitter, hi5, skype, e-mail pautas de consumo.

Uno de los referente de alta significación de la proyección curricular en nuestro país es el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics) dentro del proceso educativo, es decir el uso de: videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, redes sociales y otras alternativas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.

Pero más allá de todo lo mencionado anteriormente debemos destacar que hoy en día la misma sociedad nos induce a utilizar estos diferentes medios de comunicación, por ello es importante que los jóvenes y niños conozcan estas tecnologías

Tabla 13		
¿Utilizas el internet?P9		
Opción	Fr	%
No contesta	1	5,55
No	12	66,66
Si	5	27,77
TOTAL	18	100%

Tabla 14		
¿Para qué sueles usarlo?P10		
Opción	Fr	%
Pag Web	2	33,33
Videos	1	16,66
Descargas	1	16,66
Chatear	2	33,33
TOTAL	6	100

Tabla 15		
¿Cuál de estos juegos tienes? P19		
Opción	Fr	%
PlayStation2	1	12,5
Ninguna de las anteriores	7	87,5
TOTAL	8	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 66,6% no usa el internet, el 27% si lo usa y un 5% no contesta, el uso del internet el 33% lo hace para chatear y visitar páginas web, el 16% lo hace para

descargas o ver videos; de los juegos que más utiliza el 87% no tiene ningún video juego, el 12% lo hace con el Play Station 2.

Destacando lo más relevante es un grupo que no hace uso del internet y el porcentaje de encuestados que si lo utilizan, lo hacen para comunicarse o visitar páginas Web; es importante recalcar que desconocen la mayoría de los juegos de video expuestos en el cuestionario debido a que el entorno en el que viven no les da las facilidades para acceder a estas tecnología.

Tabla 16			Tabla 17			Tabla 18		
El televisor ¿dónde está? P22			¿Cómo consigues tu propio dinero? P25			¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? P26		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
Mi habitación	6	27,27	Cuando necesito algo pido y me dan	8	36,36	No contesta	1	5,55
La habitación de un hermano	2	9,09	En cumpleaños, fiestas, Navidad	3	13,63	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	5	27,77
El salón o cuarto de estar	4	18,18	Hago algún trabajo en casa	2	9,09	Tengo menos dinero del que necesito	12	66,66
La habitación de mis padres	7	31,81	Hago algún trabajo fuera de casa	2	9,09			
En la cocina	1	4,54	No me dan dinero	7	31,81			
Otros sitios	2	9,09						
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100	TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 31% manifiesta que el televisor está en la habitación de los padres, el 27% en su habitación, el 18% en el cuarto de star; con respecto a la consecución de su propio dinero el 36% opina que consigue dinero de sus padres cuando necesitan para algo, el 31% no le dan dinero, el 13% les regalan en su cumpleaños, la frase con la que más se identifican es el 66% tiene menos dinero del que necesita, el 27% manifiesta que tiene dinero suficiente para sus necesidades.

Por los resultados obtenidos podemos manifestar que existe control de los padres al no tener acceso directo al televisor, así mismo otra manera de vigilancia es

facilitándoles el dinero suficiente para sus gastos propios aunque a ellos les parezca insuficiente, podemos establecer que es una población que no tiene mucha capacidad adquisitiva.

Tabla 19			Tabla 20			Tabla 21		
¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?P27			¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?P28			¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías? P29		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
No contesta	1	5,55	No contesta	1	5,55	No contesta	1	5,55
Internet	2	11,11	Teléfono móvil	8	44,44	Videojuegos	5	27,77
Televisión	2	11,11	No lo sé	9	50	No lo sé	12	66,66
No lo sé	13	72,22						
TOTAL	18	100	TOTAL	18	100	TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 72% no sabe con quien se quedaría, el 11% se quedaría con la televisión y el internet; con relación a la pregunta 28 el 50% no sabe con que se quedaría, el 44% se quedaría con teléfono móvil, la preg. 29 el 66% no sabe, el 27% con un video juego.

En definitiva es una generación que siente inquietud por conocer nuevas tecnologías pero son muchas las interrogantes que interesa despejar en relación a los riesgos y oportunidades que ofrecen al usuario no solo cuales son las más frecuentes, sino también que tipo de medidas tomar, para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario como de otros agentes externos, desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, entre otras.

Tabla 22		
¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías? P30		
Opción	F	%
No contesta	1	5,55
Teléfono móvil	2	11,11

Televisión	6	33,33
No lo sé	9	50
TOTAL	18	100

Tabla 23		
¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías? P31		
Opción	f	%
No contesta	1	5,55
Teléfono móvil	3	16,66
No lo sé	14	77,77
TOTAL	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 50% opina que no sabe con qué artefacto se quedaría, el 33% prefiere la televisión, 11% con un teléfono móvil; en la pregunta 31 el 77% de igual forma no lo sabe, el 16% prefiere un teléfono móvil.

Dentro de las preferencias a cerca de las tecnologías podemos observar un fenómeno particular que es la falta de decisión de los niños para elegir podríamos considerar que es debido a su corta edad; de no tener la preponderancia de decidir por ellos mismos y necesitan la ayuda de un adulto; como segunda opción observamos que prefieren el televisor y el teléfono móvil.

En conclusión, las redes sociales tienen aspectos positivos y negativos, pero a pesar de ello es importante que las nuevas generaciones vayan conociendo y aprendiendo a desenvolverse dentro de este mundo cibernético que cada vez esta avanzando dentro de todos los campos en la sociedad.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

Dentro de la utilización de redes sociales se consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Algunos autores señalan dos aspectos clave en la mediación del consumo de pantallas: el tiempo y el contenido. Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias por ejemplo., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera)

y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas como la adicción.

En virtud de lo manifestado anteriormente es muy necesario que exista una mediación, un control de medios por parte de un adulto que tiene un criterio formado y que pueda ayudar a orientar sobre el uso de estos.

A continuación analizaremos las interrogantes relacionadas con este apartado.

Tabla 24			Tabla 25			Tabla 26		
¿Juegas con el ordenador o video juegos? P17			¿Cuántos televisores tienes en casa? P21			Cuando ves tele estas con?P23		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
No contesta	2	11,11	Uno	15	83,33	Solo	3	6,12
No	8	44,44	Dos	2	11,11	Mi padre	9	18,36
Si	8	44,44	Tres	1	5,55	Mi madre	13	26,53
TOTAL	18	100	TOTAL	18	100	Algún hermano/a	14	28,57

Tabla 27		
¿Con que aparato juegas? P18		
Opción	Fr	%
ayStation2	1	12,5
Ordenador	7	87,5
TOTAL	8	100

Otro familiar	3	6,12
Un amigo/a	3	6,12
Otras personas	4	8,16
TOTAL	49	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 44% juega con aparatos como ordenador o video juegos, el 44% no, el 87% juega con el ordenador, el 12% con el Play Station.; el número de televisores que hay en casa el 83% manifiesta que existe uno, el 11% dos, el 5% tres, las personas con las que ve la tele el 28% con sus hermanos, el 26% con mi madre el 18% con su padre.

Por los datos observable, el grupo si usa las tecnologías de entre ellas la televisión a la que más acceso tiene pero existe la tutela de otra persona, es decir una mediación familiar en cuanto al uso de estas tecnologías; estos datos concuerdan que la televisión ha sido y sigue siendo el artefacto que más aceptación ha tenido en nuestro medio hasta ahora por tal razón se debe mediar con los niños sobre su uso, una de las formas de contribuir o mediar con los jóvenes y niños es ayudar a

interpretar los contenidos expuestos en este medio, confirmando si corresponden o no con la realidad y si sus contenidos son positivos o negativos

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación familiar en el uso de las tecnologías es de vital interés también el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos como manifiesta Bringué Xavier en su obra.

5.4 REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, familiares, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos para que sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación entre menores y tecnologías puede tener sus costos: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también de los extraños.

Tabla 28			Tabla 30			Tabla 31		
Con el móvil sueles?P15			¿Con quién sueles jugar? P20			De la lista selecciona lo que tienes en casaP24		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
Hablar	12	30,76	Solo	2	9,09	Ordenador portátil	2	3,63
Enviar mensajes	5	12,82	Con mi madre	4	18,18	Impresora	3	5,45
Jugar	17	43,58	Con mi padre	2	9,09	Scanner	2	3,63
Otras cosas	5	12,82	Con mis hermanos	9	40,90	MP3/MP4/iPod	3	5,45
TOTAL	39	100	Con los amigos	4	18,18	Cámara de fotos digital	8	14,54
Tabla 29			Con otras personas distintas	1	4,54	Cámara de video digital	4	7,27
¿Con quién sueles comunicarte? P16			TOTAL	22	100	Televisión de pago	1	1,81
Opción	Fr	%				Equipo de música	11	20
Con mi madre	9	26,47				Teléfono fijo	8	14,54
Con mi padre	7	20,58				DVD	12	21,81
Con mis hermanos	2	5,88				Disco duro multimedia	1	1,81
Con otros	13	38,23				TOTAL	55	100

familiares		
Con los amigos/as	3	8,82
TOTAL	34	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6 a 9 años)

El 43% juega con el móvil, el 30% lo usa para hablar, el 38% se comunica con sus familiares, el 26% con su madre, el 20% con su padre. Respecto con quien suele jugar el 40% con mis hermanos, el 18% con su madre y los amigos. Con relación a con quien se comunica el 38% con sus familiares, el 26% con su madre y el 20% con su padre.

Por la edad de nuestros encuestados podemos observar que no es mayor el uso de tecnología y utiliza la esta para divertirse y bajo el consenso de sus padres.

Más se debe considerar que los niños al no ser orientado adecuadamente, corren el peligro de ser influenciado por ciertos elementos malos que pululan en el internet, y que puedan poner en riesgo la integridad de los jóvenes usuarios. La gran mayoría de niños tienen curiosidad propia de su desarrollo y la preferencia por los medios tecnológicos, ya que se sienten atraídos principalmente por esta nueva forma de comunicarse y hacer amigos como el chat, o porque tiene al alcance conectarse con su personaje favorito.

CUESTIONARIO 2

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA

Ecuador posee un importante grupo de población joven, hoy en día somos 14.483.499 millones de habitantes y su edad promedio está en los 28 años de edad, contando con la más alta densidad poblacional de América del sur que es 56.5 habitantes por km.

5.1.2 Contexto socio cultural, familiar y biológico del adolescente

Todos los seres humanos somos seres que necesitamos vivir en sociedad, dentro de un núcleo familiar social y cultural que tienda a formar a las personas, y a

educar a toda la sociedad por ello, la educación debe tender necesariamente a formar al ser humano como persona y a enseñarle a formar su personalidad del mejor y del mayor modo posible.

La verdadera cultura ayuda al hombre a comprender la sociedad humana como un todo, a determinar sabiamente los fines que la comunidad debe perseguir y a considerar el presente en la relación con el pasado y el futuro.

La auténtica cultura es por ello tan valiosa para quienes han de ejercer el poder para hacer que los hombres sean útiles hay que hacer que sean sabios, y parte esencial de la sabiduría es poseer una mentalidad amplia.

En adelante analizaremos las preguntas relacionadas a su entorno sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Tabla 32					Tabla 33				
¿En que curso vas?P 1					¿Cuántos años tienes?P2				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
8vo EGB			10	100	12 años	3	30		
					13 años	7	70		
					15 años				
1° Bachille rato	16	100			16 años			7	43, 75
					17 años			4	25
					18 años a mas			5	31, 25
TOTAL	16	100	10	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El segundo grupo el 100% son de 8° .E.G.B, estan en una edad comprendida entre los 12 y 13 años, son sexo femenino en el 60% y masculino en un 40% .El tercer grupo de encuestados está cursando el 1° año de bachillerato en un 100%, su edad oscila entre 16 y 18 años aproximadamente, el grupo en el 100% es de género femenino.

Podemos establecer que los dos grupos de encuestados son adolescente y están cursando sus estudios en una institución educativa acorde con su edad.

Tabla 34					Tabla 35				
SexoP3					¿Quiénes viven contigo? P4				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	F r	%
Masculi no	4	40			Mi padre	6	25	1 0	24,39
Femeni no	6	60	16	100	Mi madre	8	33,3 3	1 2	29,26
TOTAL	10	100	16	100	2 Herman os/as	4	16,6 6	4	9,75
					3 Herman os/as	1	4,16	5	12,19
					4 Herman os/as	1	4,16	3	7,31
					Mi abuelo/ a	3	12,5	3	7,31
					Otras persona s	1	4,16	4	9,75
					Total	24	100	4 1	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El primer grupo es de género femenino en un 60%, un 40% masculino; viven el 33,33% con su madre, el 25% viven con su padre y un 16% viven con sus hermanos. El tercer grupo el 100% es de género femenino y el 29% vive con su madre, el 24% vive con su padre, el 12% con sus hermanos

Podemos destacar que el segundo y tercer grupo son diferentes en relación al sexo el primer grupo es mixto y el tercero es femenino, de igual manera podemos destacar que encuestados vive dentro de un núcleo constituido por padre y madre y hermanos además vive con sus familiares más cercanos como abuelos/as.

Es importante recalcar que la familia es el núcleo que en donde nos formamos los seres humanos en todos los sentidos pero de manera especial en el aspecto espiritual, es allí donde adquirimos los valores necesarios y fundamentales para que el ser humano pueda desarrollarse en sociedad.

Tabla 36				
¿Cuál es la profesión de tu padre? P5				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F r	%	F r	%
No contesta	1	10	1	6,25
Trabaja en el hogar	1	10	9	56,25
Desempeña un oficio	3	30	1	6,25
Realiza un trabajo técnico	2	20	1	6,25
No lo sé/otro	3	30	4	25
TOTAL	10	100	6	100

Tabla 37				
¿Cuál es la profesión de tu madre ?P6				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10		
Trabaja en el hogar	7	70	9	56,25
Desempeña un oficio	1	10	4	25
Realiza un trabajo técnico	1	10	1	6,25
Realiza trabajo a nivel universitario			1	6,25
No lo sé			1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En el segundo grupo la profesión del padre es el 30% desempeña un oficio, el otro 30% no sabe la actividad de su padre y el 20% opina que sus padres tienen un trabajo técnico, con referencia a la profesión de la madre el 70% trabaja en el hogar el 10% no contesta, otro 10% opina que desempeña un oficio; según estos datos podemos visualizar que dentro de este grupo la mujer sigue realizando los quehaceres domésticos, reflejando la ideosincracia de que el hombre es quien trabaja y el que trae el sustento para el hogar mientras que las mujeres se encargan del cuidado y crianza de los hijos en el hogar.

En el tercer grupo la profesión del padre está el 56% desempeña un oficio, el 25% no sabe la ocupación de sus padres, en menor porcentaje manifiestan que realiza

un trabajo técnico y un trabajo de grado universitario, con respecto a la ocupación de sus madres el 56% de ellas trabajan en el hogar, el 25% desempeña un oficio y en un 6,5% desempeñan trabajos técnicos y de grado universitario.

Tabla 38				
Tienes móvil propio?P54				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10	4	25
No	6	60	11	68,75
Sí	3	30	1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

La mayoría de las madres realizan actividades dentro del hogar.

Relacionando con el grupo anterior podemos concluir que la situación familiar y de empleo es similar de los dos grupos

Tabla 39				
¿A qué edad tuviste tu móvil? P55				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	6	60	3	18,75
A los 8 años o menos	2	20		
A los 10 años	1	10		
A los 11 años			1	6,25
A los 12 años			3	18,75
A los 13 años			2	12,5
A los 14 años			4	25
A los 15 años			2	12,5

A los más de 15			1	6,2 5
TOTAL	1 0	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En el segundo grupo el 60%, opina que no tiene móvil el 30% que si y un 10% no contesta; respecto a la edad en que tuvo su primer móvil el 60% no contesta, el 20% a los 8 años o mas, el 10% a los más de 10 años; El tercer grupo en un 68% manifiesta tener teléfono celular, el 25% no tiene, el 6,2% no tiene pero usa el de otras personas. En relación a la edad en el que adquirió el celular el 25% a los 14 años, el 18% a los 12 años, mientras que otro 18% no contesta.

Observando los resultados podemos establecer que la mayoría de los encuestados tiene teléfono celular lo que nos hace pensar que este medio de comunicación es de gran importancia para las personas, pero de manera especial para los jóvenes quienes están en el auge de establecer relaciones interpersonales con su entorno como parte de su desarrollo personal en esta etapa de su vida.

Es menester recalcar que este aparato tecnológico ha venido a revolucionar el mundo de la comunicación facilitando la misma.

Tabla 40				
Como conseguiste tu móvil? P56				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	F	%

			r	
No contesta	7	70	3	18,75
Me lo compraron sin pedirlo	1	10	3	18,75
Me lo compraron porque se los pedi	1	10	2	12,5
Me lo compraron otras familias	1	10	2	12,5
Me lo compre yo mismo			2	12,5
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, Comuni			3	18,75
Lo heredé de otra persona.			1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 41				
Qué tipo de teléfono tienes actualmente P57				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	7	70	3	18,75
Comprado nuevo	3	30	9	56,25
De segunda mano			4	25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El segundo grupo el 70% no contesta, el 10% se lo compraron sin pedirlo, otro 10% le compraron porque pidió. Analizando el tipo de celular que tiene el 70% no contesta, el 30% a comprado nuevo,

El tercer grupo el 18.7% no contesta, otro 18.7% se lo compraron sin pedirlo, y un 18,7 % fue un regalo, mientras que un 12.5% se lo compraron porque pidió, porque le compraron familiares, o se lo compro; el tipo de celular un 56.2% manifiesta que fue comprado nuevo, un 18.7% no contesta.

Con los datos obtenidos podemos apreciar que los encuestados desconocen la procedencia de sus celulares en su gran mayoría, además desconocen el tipo de celular que tienen, esto nos deja ver una realidad que se vive en el país como es la compra y venta de estos aparatos en forma ilegal.

Entre los beneficios que nos brindan los teléfonos celulares es la comunicación a nivel nacional e internacional, de igual forma existe la posibilidad de recibir y enviar mensajes, y como cada vez la tecnología está avanzando hasta se puede hasta utilizar redes sociales por medio de este aparato.

Tabla 42					Tabla 43				
¿Quién paga tus gastos del móvil? P58					Qué tipo de medio de pago tienes para el móvil? P59				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	F r	%
No contesta	7	70	3	18,75	No contesta	7	70	3	18,75
Yo mismo	3	30	9	56,25	Es de tarjeta	3	30	8	50
Mis padres			4	25	No lo sé			5	31,25
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

Dentro del segundo grupo los gastos del uso del celular el 70% no contesta, el 30% ellos mismos; con relación al tipo de medio de pago que tienen el 70% no contesta y el 30% manifiesta que es de tarjeta.

De igual manera el tercer grupo manifiesta mediante los datos que los gastos del móvil el 56% pago yo mismo, el 25% mi padre y un 18% no contesta; el tipo de pago que realiza es el 50% tarjeta, el 31% no lo sabe, el 18% no contesta.

La economía del país no es buena, pero a pesar de ello nuestros encuestados nos dan a conocer que los gastos del celular lo pagan ellos mismos y su forma de pago es desconocida

Es importante destacar que si sus modos de comunicación han cambiado, su manera de entretenimiento ha evolucionado y son capaces de vivir dentro de la virtualidad más sin embargo estos grupos se encuentran un poco rezagados de este medio.

Debemos considerar que estas tecnologías ofrecen múltiples posibilidades y si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener consecuencias negativas tanto como para quienes las utilizan como para otras personas.

Tabla 44					Tabla 45				
¿Sabes cuanto gastas mensualmente en el móvil? P60					¿Cómo lo conseguiste? P91				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	7	70	3	18,75	Los grabo de un amigo	1	50	1	25
No lo sé	1	10	2	12,5	Los compro en una tienda o en la calle	1	50	3	75
5 dólares o menos	2	20	4	25	TOTAL	2	100	4	100
Entre 5 a 10 dólares			5	31,25					
Entre 10 y 20 dólares			1	6,25					
Más de 30 dólares			1	6,25					
TOTAL	10	100	16	100					

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El segundo grupo el 70% no contesta sobre el gasto mensual del móvil, el 20% opina que gasta 5 dólares o mas el 10% no lo sabe; sobre la consecución de los juegos de video el 50% los grabo de un amigo, el 50% los compro; es necesario

destacar que del grupo de encuestados solo dos contestaron estas preguntas el resto se pasó a las siguientes preguntas por desconocimiento en su mayoría los juegos de video.

En la pregunta 60 el tercer grupo nos deja visualizar que el 31% gasta entre 5 y 10 dólares, el 25% gasta menos de cinco dólares, el 18% no contesta, con respecto a la obtención de juegos de video el 75% manifiesta que lo compro en una tienda, el 25% que lo grabo de un amigo.

De los grupos encuestados podemos apreciar que los gatos son restringidos, cuentan con un mínimo de asignación además a cerca de los juegos de video lo más probable es el costo que estos incluyen no son muy accesibles; de allí que no podemos ignorar lo expuesto en nuestra sustentación teórica que: son medios para el entretenimiento, lo que constituye un aliciente para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio. Además, son herramientas especialmente hábiles para la socialización, una de las necesidades básicas de estos menores sobre todo a partir de la adolescencia. Los celulares, Internet, los juegos en red, son vías para mantener y desarrollar el contacto entre los iguales, ese grupo de referencia que es vital en esta etapa de la vida.

Tabla 46

¿Dónde esta el televisor en tu casa? P101					Tabla 47				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Selecciona las lista de cosas que tengas en casa P115				
	Fr	%	Fr	%	Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
En mi habitación	1	7,14	9	27,27	Ordenador portátil	3	7,69	6	6,97
En la habitación de un hermano/a.	1	7,14	6	18,18	Impresora	3	7,69	8	9,30
En la habitación de mis padres	4	28,57	13	39,39	Scanner	2	5,12	4	4,65
En la sala de estar	4	28,57	3	9,09	USB o disco duro externo	2	5,12	6	6,97
En la cocina	2	14,28	2	6,06	Mp3/ Mp4/iPod	2	5,12	8	9,30
En un cuarto de juegos	2	14,28			Cámara de fotos digital	3	7,6	5	5,81
TOTAL	14	100	33	100	Cámara de video digital	2	5,12	6	6,97
					Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	2	5,12	4	4,6
					Equipo de música	4	10,25	3	3,48
					Teléfono fijo	5	12,82	13	15,11
					DVD	10	25,64	10	11,62
					Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	2,56	13	15,11
					TOTAL	39	100	86	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En el segundo grupo la ubicación del televisor en su casa el 28% lo tiene en la sala, otro 28% lo tiene en la habitación, un 14% en la cocina. En la pregunta 115 el 25% tiene DVD, el 12,8% tiene teléfono fijo, el 10,2% en el equipo de sonido que son los tres artefactos comunes pero además existe un menor porcentaje de adolescentes que poseen en sus hogares ordenador portátil 7%, impresora 7%, cámara de fotos digital 7% entre otros.

Respecto al tercer grupo en la pregunta 101, la ubicación del televisor el 39% manifiesta que está en la habitación de los padres, el 27% está en mi habitación y el 18% está en la habitación de un hermano. En la pregunta 115 el 15% tiene disco duro y teléfono fijo, el 11.6% DVD, el 9.3% tiene impresora, Mp3, un 5.8% tiene cámara digital, el 4.6% tiene scanner, televisión pagada.

El lugar donde se ubica el televisor es en la sala y en el cuarto de los padres, lugares donde se puede controlar su uso y el contenido de los programas.

Cabe destacar lo mencionado en nuestra sustentación teórica de que no se pueden obviar las razones contextuales, ajenas a la propia relación menores-tecnología: padres y madres especialmente preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen esfuerzos económicos notables para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados; la vida contemporánea que origina que muchas veces las familias requieran de estos nuevos medios para comunicarse especialmente dentro del campo educativo.

Tabla 48				
¿Cómo consigues tu propio dinero? P116				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	F r	%
Cuando necesito algo les pido			1	5,26
Cuando necesito algo pido y me dan	3	23,07	6	31,57
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	5	38,46	1	5,26
Hago algún trabajo en casa.	3	23,07	1	5,26
Hago algún trabajo fuera de casa	1	7,69	6	31,57
No me dan dinero	1	7,69	4	21,05
TOTAL	13	100	19	100

Tabla 49				
¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? P117				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta			1	6,25
Tengo más dinero del que necesito	1	10	1	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	40	6	37,5
Tengo menos dinero del que necesito	5	50	8	50
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El segundo grupo consigue el dinero cuando se lo regalan por su cumpleaños o fiestas, el 23% cuando necesita algo pide, o hace algún trabajo, el 7.6% cuando hace algún trabajo fuera de casa o no le dan dinero; de la misma manera este grupo está de acuerdo en un 50% con la frase tengo menos dinero del que necesito, el 37.5% con la frase tengo el dinero suficiente para mis necesidades, un 6.2% opina que tiene más dinero que el que necesita.

El tercer grupo considera que su forma de conseguir dinero es 31% hace algún trabajo y cuando pide a sus padres ellos le dan, el 21% no le dan dinero; con

respecto a la frase con la que están de acuerdo el 50% opina que tiene menos dinero del que necesita, el 37% considera que tiene el dinero suficiente para sus necesidades, un 6.2% opina que tiene más dinero que el que necesita.

En conclusión consideramos que por la situación económica que atraviesa nuestro país la gran mayoría de los ecuatorianos estamos limitados en los recursos económicos, situación que afecta de la misma forma a los encuestados, ello ha demostrado ser un limitante clave para la adquisición de nueva tecnología; mas sin embargo los grupos encuestados no desconocen del todo el uso de las pantallas y tratan de hacer uso de las mismas por diferentes medios.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Si hablamos de Internet, las redes sociales son páginas que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, etc.

5.2.1. Uso de las redes sociales relacionadas con el internet Facebook, twitter hi5, skype, e-mail pautas de consumo.

Hoy en día las redes sociales son las más utilizadas como medio de comunicación, logrando establecer relaciones interpersonales o para promocionar productos; en las siguientes tablas analizaremos los resultados de nuestros encuestados sobre el uso de las redes sociales y su uso

Tabla 50				
¿Qué es lo que te gustaría hacer después de cenar? P7				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	4	40	1	6,25
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	1	10	7	43,75
Leer, estudiar, irme a dormir	3	30	7	43,75
Hablar con mi familia	2	20	1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 51				
¿Qué lees? P8				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Nada	1	10	1	6,25
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	10	5	31,25
Otras lecturas: libros, revistas o comics	8	80	10	62,5
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El 40% del segundo grupo prefiere irse a su habitación a navegar, el 30% prefiere leer y estudiar, el 20% se dedica a hablar con su familia; además el 80% prefiere realizar lecturas de libros, revistas,

El tercer grupo un 43.7% prefiere leer, estudiar irse a dormir, otro 43.7% prefiere navegar, jugar, ver la tele con la familia; con relación a la lectura le gusta al 62% lecturas de libros, revistas o comics, el 31% lo hace solo lecturas obligadas por el colegio

Los dos grupos tienen preferencias hacia el uso de la tecnología, los dos grupos en su mayoría prefiere navegar por internet tanto a solas como con la familia, además elige ver la televisión y prefiere leer textos que no estén relacionados con el estudio

sino aquellos que contengan temas que les divierta lo que deja entrever una situación para analizar cerca de las lecturas pues prefieren textos que no se relacionan con los contenidos de aprendizaje será que los profesores estamos haciendo aburridas las materias

Tabla 52					Tabla 53				
¿Cuántas horas estudias al día? P9					¿Cuántas horas estudias los fines de semana? P10				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Entre 30 minutos y una hora	3	30	6	37,5	30 minutos	1	10	1	6,25
Entre una y dos horas	4	40	4	25	Entre 30 minutos y una hora	2	20	4	25
Entre dos y tres horas	1	10	5	31,25	Entre una y dos horas	2	20	6	37,5
Más de tres horas	2	20	1	6,25	Entre dos y tres horas	3	30	1	6,25
TOTAL	10	100	16	100	Más de tres horas	2	20	4	25
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El 40% del segundo grupo estudia entre una y dos horas diarias, el 30% entre 30 minutos y una hora, el 20% más de tres horas y el 10% entre dos y tres horas. Observamos también que el 30% estudia los fines de semana entre dos y tres horas, el 20% lo hace entre 30 minutos y una hora, entre una o dos horas o más de tres horas

Como conclusión manifestare que dedican un poco más de tiempo para el estudio durante el fin de semana.

El tercer grupo dedica entre la semana para estudiar, entre 30 minutos y una hora el 37%, seguido de otro grupo que se dedica entre dos y tres horas el 31%, el 25% entre una y dos horas. El 37.5% estudia los fines de semana entre una y dos horas, un 25% entre 30 minutos y una hora.

Existe una pequeña diferencia entre los dos grupos el de 10 a 14 años dedican más su tiempo a estudiar mientras que el grupo de 15 a 18 años dedican menos tiempo

a estudiar pero no debemos olvidar que Las exigencias que imperan en los nuevos modelos de enseñanza aprendizaje hacen necesario la creación de nuevas estrategias didácticas que permitan utilizar recursos adecuados para la formación académica de los estudiantes, la construcción de nuevos saberes y la búsqueda de la excelencia académica. En consecuencia, surge la necesidad de capacitar a los Estudiantes y Docentes en el uso adecuado de la Tecnología, orientando la acción formativa hacia la consecución de la innovación educativa, que genera la formación de actitudes críticas y pedagógicas que favorecen al nuevo rol del docente.

Tabla 54					Tabla 55				
¿Te ayudas del ordenador o internet? P14					¿Qué tipo de herramientas utilizas? P15				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20			Internet: Buscadores y páginas web	6	66,66	10	55,55
No contesta	2	20	3	18,75	Enciclopedias digitales	1	11,11	2	11,11
Si	6	60	13	81,25	Word, Power Point, Excel, etcetera.	2	22,22	6	33,33
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	9	100	18	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 60% del segundo grupo manifiesta que se ayuda de un ordenador para realizar sus tareas y un 40% no contesta; de igual forma las herramientas que utilizan son el 66.6% lo hace a través del internet: buscadores y páginas web el 22% utiliza programas como Word, Power Point, Excel.

En el tercer grupo el 81% se ayuda de un ordenador, el 19% no contesta; en relación al tipo de herramientas que utilizan un 55% aplican internet: buscadores y páginas Web el 33% utiliza programas como Word, Power Point, Excel.

Por los datos observables los dos grupos coinciden en que utilizan el ordenador como ayuda a sus tareas utilizando comúnmente los programas antes ya mencionados.

Estableceremos además que el ordenador es uno de los elementos claves dentro de estos grupos principalmente para realizar las tareas escolares, podemos afirmar que cada vez más, ésta herramienta es indispensable para ayudar a las nuevas generaciones con su aprendizaje y en las tereas educativas.

5.2.2 Uso de Pantallas: televisor, celular, video juegos, computador; pautas de consumo.

En nuestro país el medio más común y de mayor acceso es la televisión y el teléfono celular.

En las siguientes tablas analizaremos estos datos de forma más detallada.

Tabla 56					Tabla 57				
El móvil te sirve para? P61					¿Con qué persona te comunicas más?P62				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Hablar	3	18,75	13	16,6	Con mi padre	1	12,5	6	14,6
Enviar mensajes	2	12,5	11	14,1	Con mi madre	2	25	8	19,5
Jugar	2	12,5	7	8,9	Con mis hermanos			4	9,7
Como reloj o como despertador	1	6,25	8	10,2	Con mis familiares	3	37,5	7	17
Ver fotos y/o vídeos	1	6,25	4	5,1	Con mis amigos/as	2	25	9	21,9
Hacer fotos			2	2,5	Con mi novio			7	17
Grabar vídeos	2	12,5	5	6,4	TOTAL	8	100	41	100
Como agenda			5	6,4					
Como calculadora	1	6,25	9	11,5					
Escuchar música o la radio	2	12,5	7	8,97					
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	1	6,25	1	1,2					
TOTAL	16	100	78	100					

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 18% utiliza el móvil para hablar, el 12% para enviar mensajes, jugar, grabar videos escuchar música el 6,25% utiliza como despertador, para ver fotos, como calculador y para descargar juegos videos, etc.; con relación a la persona con la que se comunica la el 37% lo hace con la familia, el 25% con su madre y otro 25% con sus amigos un 12% se comunica con sus padres.

En el grupo tres el 16% lo utiliza para hablar, el 14% lo hace para enviar mensajes, el 11% lo utiliza como calculadora, 10% como reloj o despertador; con relación a la persona con las que más utiliza este medio es el 21% con sus amigas/os, el 19% con su madre, el 17% con sus familiares.

Como podemos apreciar en los datos obtenidos el objetivo principal acerca del uso del celular de los encuestados es para comunicarse y enviar mensajes: con la aparición de este aparato tecnológico la forma de comunicarse a revolucionado el mundo y ha mejorado la forma de comunicación de todas las personas, porque permite conectarse de forma inmediata, en cualquier momento y lugar del planeta.

Aunque la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada prestaremos atención de un modo especial a las “nuevas pantallas” concretamente a los ordenadores y al teléfono móvil porque estas tecnologías ofrecen múltiples posibilidades y si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios.

Tabla 58					Tabla 59				
¿Sueles jugar con video juegos?P70					Selecciona el juego que tengas P71				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta			2	12,5	PlayStation 2	1	12,5	2	20
No	5	50	5	31,25	PlayStation 3	1	12,5	2	20
Si	5	50	9	56,25	PSP	1	12,5	1	10
		100			No tengo ninguna	5	62,5	5	50
TOTAL	10		16	100	TOTAL	8	100	10	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

Sobre el uso de los juegos de video el segundo grupo manifiesta que el 50% si juega y el otro 50% no lo hace; de la pregunta 71 el 62,5% no tiene ningún juego, el 12,5% tiene PlayStation 2, otro 12,5% tiene PlayStation 3 y otro 12,5% tiene PSP.

El tercer grupo opina que el 56% si juega, el 31% no juega, el 12% no contesta. En relación a la pregunta 71 el 50% no tiene ningún juego de los mencionados en la tabla, el 20% posee el PlayStation 2 y PlayStation 3.

Comparando resultados podemos establecer que la mitad de los encuestados no tiene estos juegos en casa y la otra mitad si utiliza los juegos de video, es importante manifestar que los juegos de video contribuyen al entretenimiento de las personas de manera especial de los niños y jóvenes pero para su uso es indispensable la intervención de personas adultas para lograr una mediación sobre el contenido de los mismos

Tabla 60				
¿Juegas con el PlayStation? P72				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5
No	4	40	5	31,25
Si	4	40	5	31,25
TOTAL	10	100	16	100

Tienes algunos de estos juegos? P 73				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Pro Evolutio n Soccer 2008	1	16,66	1	6,25
FIFA 08	1	16,66	2	12,5
Pro Evolutio n Soccer 2009	1	16,66	1	6,25
FIFA 09	1	16,66	2	12,5
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum			3	18,75
God of War II Platinum			1	6,25
Los Simpson: el videojuego			3	18,75
Singstar: canciones Disney			2	12,5
Ninguno	2	33,33	1	6,25
TOTAL	6	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El grupo dos el 40% menciona que juega con el PlayStation, otro 40% opina que no y el 20% no contesta. De los juegos de PlayStation, mencionados en la pregunta 73 el 33% manifiesta que no tiene ninguno, el 16,6 tiene diferentes juegos.

El tercer grupo con relación al juego con el PlayStation el 37% no contesta, el 31% que si y otro 31% que no. Del listado de juegos el 18% aduce tener los Simpson y de grandtheft Auto San Andrés, el 12% FIFA 08, FIFA 09, Singstar: canciones de Disney.

Dentro de este contexto el grupo mayoritariamente no recurre a juegos de video o tiene poco conocimiento de los actuales juegos de video, además es importante recalcar que el tercer grupo es un grupo femenino en su totalidad en donde podemos apreciar una particularidad y es que no muestra mayor interés por los videos juegos.

Tabla 62				
Juegas con el PlayStation 3 ?P74				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5
No	4	40	7	43,75
Si	4	40	3	18,75
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 63				
Cual de estos juegos tienes?P75				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	50	1	6,66
Call of Duty: Modern Warfare			1	6,66
Beijing 2008: juegos olímpicos			1	6,66
FIFA 09			2	13,33
Assasin Creed			1	6,66
Grand turismo 5 prologue			1	6,66
Prince of Persia			1	6,66
Metal gear solid 4: guns of the patriots			2	13,33

Pro Evolution Soccer 2008			1	6,66
Grand Theft Auto IV			1	6,66
Fifa 08			2	13,33
Ninguno	1	50	1	6,66
TOTAL	2	10	15	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo tiene un porcentaje del 40% no tiene PlayStation, otro 40% si y 20% no contesta. De los juegos que tiene, el 50% tiene el juego Pro Evolution Soccer 2009 y el otro 50% no tiene ninguno.

El tercer grupo manifiesta en un 43% no tiene PlayStation, el 37% no contesta, el 18% si tiene: de la siguiente lista de juegos, el 13,3% posee metalgear, Beijín 2008, FIFA 09. El 6.6% tienen los diferentes juegos antes mencionados en la lista.

Comparando los resultados podemos observar y concluir manifestando que la mayoría desconoce los diferentes juegos que existe en el mercado tecnológico abriendo una brecha para los jóvenes y niños del país que en relación a otros países se encuentran atrasados.

Tabla 64					Tabla 65				
Juegas con el Xbox 3600? P76					Que juego tienes del Xbox 77				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	4	40	6	37,5	FIFA 08	0	0	1	33,33
No	6	60	9	56,25	SoulCalibur IV	0	0	1	33,33
Si			1	6,25	Ninja Gaiden II	0	0	1	33,33
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL			3	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo 60% no tiene el Xbox 3600 y el 40% no contesta, de igual forma y en relación con la pregunta anterior este grupo el 100% no contesta.

En el tercer grupo el 56% no tiene, 38% no contesta, 6,2 % si tiene; con respecto a la pregunta 77 el 33% tiene el juego FIFA 08, SoulCalibur IV, Ninja Gaiden II respectivamente.

El conocimiento de estos juegos es de un bajo porcentaje dentro de estos dos grupos.

Tabla 66					Tabla 67				
¿Juegas con el nintendo Wii? 78					¿Qué juego tienes en el nintendo Wii? P79				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F r	%	Fr	%		Fr	%	F r	%
No contesta	2	20	6	37,5	Wii Paly	1	14,28	1	7,69
No	4	40	7	43,75	Mario Kart	1	14,28	3	23,07
Si	4	40	3	18,75	WillFit			1	7,69
	1		1		Súper Mario galaxy	1	14,28	1	
TOTAL	0	100	6	100	Supers mashbr osbrawl			1	
					Triivial	1	14,28	1	
					Mario Party 8	2	14,28	2	
					Ninguno	1	14,28		
					TOTAL	7	100	3	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo un 40% no tiene el nintendo Wii, otro 40% que si tiene, el 20% no contesta; la pregunta 79 arroja los siguientes resultados un 28% ha jugado Mario Party 8, el 14% ha jugado juegos como trivial, Súper Mario galaxy respectivamente. El tercer grupo juegan con el nintendo Wii, responden 43% que no, el 37% no contesta, el 19% si juega; de los juegos que tienen en su Nintendo Wii el 23% tiene Mario Kart, el 15% tiene Súper Mario Galaxi, Mario Party entre otros.

Dentro de estas preguntas existe en los dos grupos un índice muy alto de desconocimiento de este juego.

Tabla 68					Tabla 69				
Juegas con el PSP? P80					Cual de estos juegos tienes en el PSP? P81				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	3	30	6	37,5	Tekken: DarkResurrectionPlatinum			1	14,28
No	5	50	9	56,25	WWE Smackdown! vs Raw 2008			1	14,28
Si	2	20	1	6,25	Final Fantasy VII: Crisis Core			1	14,28
TOTAL	10	100	16	100	FIFA 09			1	14,28
					Los Simpsons – el videojuego			1	14,28
					God of war: Chains of Olympus			1	14,28
					Buzz! Concurso de bolsillo			1	14,28
					No contestan	10	100		
					TOTAL	10	100	7	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El 50% no juega con el PSP, el 30% no contesta y un 20% si ha jugado. En cuanto a la pregunta 81 el grupo no contesta en un 100%.

El tercer grupo un 56% no juega con el PSP, 37% no contesta; el 6% si. Los juegos que tienen son el 14,2 % Tekken, final fantasi FIFA 2009, los Simpsons, respectivamente.

Algunos juegos de video contribuyen al desarrollo de destrezas y de igual forma al desarrollo cognitivo de las personas que suelen usar juegos, esto ha hecho que en los últimos tiempos se cambie de opinión de los juegos de video, en el mercado actual existe gran variedad de juegos por ello, es importante conocer el contenido de los mismos para que sirva de gran ayuda a los padres.

Tabla70					Tabla 71				
¿Juegas con el Nintendo DS?					¿Cuál de estos juegos tiene del Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	4	40	6	37,5	Magia en emoción	1	50		
No	4	40	9	56,25	42 juegos de siempre			1	33,33
Si	2	20	1	6,25	Más Brain Training			1	33,33
TOTAL	10	100	6	100	Imagina ser mamá			1	33,33
					Ninguno	1	50		
					TOTAL	2	100	3	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

El grupo dos un 40% contesta que no ha jugado con el Nintendo DS, otro 40% no contesta y un 20% si ha jugado. De los juegos que han jugado en el Nintendo DS el

50% no ha jugado ninguno de los mencionados y un 50% ha jugado Magia en acción.

El grupo tres en relación al uso del nintendo DS el 56% no juega, el 37% no contesta el 6% no contesta. La pregunta 83 arroja los siguientes resultados el 33% ha jugado 42 juegos de siempre, Mas Brain Training respectivamente

Observamos en estos dos grupos que no existe el uso del los juegos como el PSP, Nintendo DS, es decir la mayoría desconoce estos juegos existentes en el mercado.

Tabla 72					Tabla 73				
¿Juegas con el gameboy? P84					¿Cual de estos de Gameboy tienes?P85				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	3	30	6	37,5	Pokémon Yellow	1	33,33	3	100
No	5	50	8	50	DragónBall Z	1	33,33	2	18,18
Si	2	20	2	12,5	Súper Mario Bros			2	18,18
					Boktai: The Sun Is Your Hand			1	9,09
TOTAL	10	100	16	100	Mario Tennis			1	9,09
					Asterix y Obelix			1	9,09
					Los Sims toman la calle			1	9,09
					Pokémon Esmeralda			1	9,09
					Ninguno	1	33,33		
					TOTAL	3	100	11	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo un 50% opina que no juega con el Gameboy, un 30% no contesta, un 20% si ha jugado. De los juegos de Gameboy mencionados el 33%

que corresponde a uno manifiesta que ha jugado Pokémon, Dragón Ball Z respectivamente.

Del grupo tres los encuestados contestaron que el 50% no juega con el Gameboy el 37% no contesta un 12% si. De los siguientes juegos un 18% tiene Dragón Ball Z, Pokémon Yellow, Súper Mario Bros respectivamente, el 9% tiene Mario Tennis entre otros.

Podemos apreciar que en cuanto al uso de gameboy los dos grupos no lo han usado, convirtiéndose en un juego nuevo para ellos, para que ocurra este fenómeno quizá uno de los factores es que este tipo de tecnología llega tarde a la nación y sumado al costo que tiene hace que no sea conocida para todos los jóvenes del país.

Tabla 75				
¿Cuál de estos juegos tiene tu ordenador?P87				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Los Sims 2 y sus hobbies			2	13,33
Los Sims me galuxe	1	25	2	13,33
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	25	1	6,66
Los Sims: cocina baña-			2	13,33

Tabla 74					accesorios				
¿Juegas con el ordenador?P86					Activamente	1	25	2	13,33
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Sacred 2: Fallen Ángel			1	6,66
	Fr	%	Fr	%	BrainTrainer 2			1	6,66
No contesta	2	20	6	37,5	Ninguno	1	25	4	26,66
No	4	40	3	18,75					
Si	4	40	7	43,75					
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	4	100	15	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Con relación a los juegos en el ordenador el grupo dos el 40% no ha jugado y otro 40% que si, el 20% no contesta. Los juegos de ordenador que tienen son el 25% Los Sims mega luxe, otro 25%, Word of Warcraft entre otros.

El tercer grupo opina que un 43% si juega con el ordenador, el 37% no contesta y el 18% no juega. De los juegos sugeridos el 26% manifiesta no tener ninguno, el 13% tiene algunos como: los Sims 2, los Sims cocina baño-accesorios entre otros.

Hoy en día el computador es uno de los aparatos con más aceptación dentro de los hogares ecuatorianos pues, los padres de los estudiantes del país han hecho un esfuerzo grande para obtener este medio con el único objetivo de colaborar con el aprendizaje de los jóvenes.

Tabla 76					Tabla 77				
Durante la semana ¿cuántas horas dedicas a los video juegos? P88					El fin de semana ¿cuanto tiempo utilizas para los video juegos? P89				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5	No contesta	2	20	6	37,5
Menos de una hora	4	40	4	25	Menos de una hora	2	20	6	37,5
Entre una hora y dos	1	10	3	18,75	Entre una hora y dos	2	20		
No lo se	1	10	1	6,25	No lo se	3	30	1	6,25
Nada	2	20	2	12,5	Nada	1	10	3	18,75
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El tiempo que le dedican a los videojuegos el segundo grupo es durante la semana el 40% menos de una hora, el 20% no contesta; y durante el fin de semana el 30% no lo sabe, el 20% no contesta, otro 20% entre una y dos horas.

El tercer grupo dedica su tiempo en 38% no contesta, un 25% menos de de una hora, el 18% manifiesta que estudia entre una hora o dos el 13% no juega

Del tiempo destinado a los videos juegos durante el fin de semana es el 38% no contesta y menos de una hora respectivamente, el 19 no dedica tiempo a los juegos, un 6% no sabe

En su mayoría los dos grupos usan el ordenador para jugar tiene varios juegos de los ya mencionados en la encuesta.

Tabla 78					Tabla 79				
Tienes juegos pirateados?P90					Cuántos televisores que funcionan hay encasa?P100				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5	ninguno			1	6,25
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	5	50	6	37,5	1	4	40	6	37,5
Sí, tengo alguno	3	30	4	25	2	2	20	2	12,5
TOTAL	10	100	16	100	3	3	30	4	25
					Más de tres 3	1	10	3	18,75
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 50% de los encuestados del segundo grupo no tiene juegos pirateados, el 30% si lo tiene. Con relación al número de televisores que hay en casa y que funcionan el 40% aduce tener uno, el 30% tres, el 20% dos.

En el tercer grupo el 37% no contesta y otro 37% opina que no tiene juegos pirateados y un 25% si tiene juegos pirateados. Los televisores que tienen en casa el 37% tiene 1 televisor, el 25% tres, el 18% más de tres televisores.

Analizando los datos obtenidos podemos establecer que los niños y adolescentes se han ido enriqueciendo de los medios considerados como tradicionales como la televisión, la radio y las revistas, además hay que añadirles nuevas tecnologías como los video juegos y los ordenadores, internet y los teléfonos móviles.

Además podemos establecer que la TV es la reina de entre los artefactos que tienen las familias ecuatorianas; este medio debe ser regulado por las personas adultas, tanto por el uso que por el contenido.

Tabla 80					Tabla 81				
De las cosas que te presentamos ¿Qué te gustaría más? P118					Del listado de cosas ¿Qué te gusta más? P119				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta			1	6,25	Internet	5	50	6	37,5
Internet	7	70	12	75	Teléfono móvil	4	40	9	56,25
Televisión	1	10	2	12,5	No lo se	1	10	1	6,25
No lo se	2	20	1	6,25	TOTAL	10	100	16	100
TOTAL	10	100	16	100					

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo manifiesta que le gustaría tener al 70% el internet, el 20% no lo sabe, y el 10% una televisión. En la pregunta 119 el 50% opina que prefiere el internet, el 40% prefiere el teléfono móvil.

En el tercer grupo la pregunta 118 tienen preferencia el 75% por el internet, el 12% la televisión. En la pregunta la 119 el 56% prefiere el teléfono móvil, el 37% el internet. Es claro según los resultados que de entre las opciones dadas el internet es la opción de mayor preferencia, seguido del teléfono móvil y por último la televisión.

El internet permite adquirir información de todo aspecto y desde diferente ámbito, ello ha puesto en riesgo la integridad de jóvenes y niños ante personas inescrupulosa, es importante que las personas adultas intervengan en el uso que los jóvenes internautas realicen de este medio.

Tabla 82					Tabla 83				
Del listado de cosas ¿Qué te gusta más P P 120					Del listado de cosas ¿Qué te gusta más P121				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Internet	6	60			Video juegos	3	30	5	31,25
Video juegos	4	40			Televisión	3	30	10	62,5
TOTAL	10	100			No lo se	4	40	1	6,25
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En la pregunta 120 el segundo grupo el 60% prefiere el internet, el 40% prefiere los videojuegos; en la pregunta 121 el 40% no lo sabe, el 30% la televisión, el otro 30% videojuegos.

En la pregunta 120 del tercer grupo el gusto predomina por el internet con un 100%. En la pregunta 121 el 31% prefiere los video juegos, el 63% prefiere la televisión y otro 63% no lo sabe.

Con el internet se da paso a las redes sociales que a revolucionado a la sociedad; tomando en cuenta que esta nos abre un mundo de información y de posibilidades de comunicación, contribuyendo también a la auto formación de los personas convirtiéndose en un aspecto positivo que permite el desarrollo de las sociedades

Tabla 83					Tabla 84				
Del listado de cosas ¿Qué te gusta más? P122					Del listado de cosas ¿Qué te gusta más? P123				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
1. Teléfono móvil	2	20	9	56,25	Teléfono móvil	4	40	10	62,5
2. Televisión	4	40	6	37,5	Mp3/ Mp4/ iPod	5	50	4	25
No lo se	4	40	1	6,25	No lo se	1	10	2	12,5
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Del segundo grupo el 40% opina que la gusta la televisión, el 40% no lo sabe, el 20% prefiere el teléfono móvil; en la pregunta 123 el 50% prefiere el Mp3/Mp4/ iPod; el 40% prefiere el teléfono móvil, el 10% no lo sabe.

El tercer grupo en la pregunta 122 el 56% prefiere el teléfono móvil el 37% la televisión; en la pregunta 123 el 62% prefiere el teléfono móvil seguido de un 25% que prefiere un Mp3, Mp4, iPod

Las preferencias en este grupo es el teléfono móvil, al igual que al Mp3, Mp4, iPod, se puede observar una particularidad y preferencia hacia las tecnologías actuales

de forma especial el celular que se ha convertido en un medio necesario y común entre las personas.

Tabla 85					Tabla 86				
Del listado de cosas ¿Qué te gusta más P 124					Del listado de cosas ¿Qué te gusta más? P125				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Teléfono móvil	2	20	12	75	Wii	1	10		
Video juegos	5	50	1	6,25	PlayStation 3	3	30	7	43,75
No lo sabe	3	30	3	18,75	No lo sabe	6	60	9	56,25
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En la pregunta 124 del grupo tres el 50% prefiere los videos juegos, el 30% no lo sabe, el 20% prefiere el teléfono móvil. En la pregunta 125 60% no sabe que artefacto elegir, el 30% prefiere el Play Station.

La preferencia en la pregunta 124 del tercer grupo es el teléfono móvil con un 75% y un 18% no lo sabe y un 6% prefiere los video juegos, en la pregunta 125 el 56% no sabe, el 43% prefiere el PlayStation.

La tecnología cada día va cambiando, avanza a pasos agigantados es así que en el mercado tecnológico existe una inmensa variedad de aparatos cada vez más avanzados, ofertando diferentes acciones que sin duda mejoran la calidad de vida de las personas.

Tabla 87				
Del listado de cosas ¿Qué te gusta más? P P126				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10		
PSP	2	20	1	6,25
Nintendo DS	1	10	2	12,5
No lo sabe	6	60	13	81,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En la pregunta 126 del grupo dos el 60% no sabe que aparato elegir; el 20% tiene preferencia por el PSP.

En la pregunta 126 del grupo tres el 81% no lo sabe, el 13% no sabe, el 6% prefiere el PSP.

En conclusión podríamos exponer que los dos grupos no hacen uso frecuente de los juegos de video, además cabe resaltar que los resultados obtenidos, no contestan el cien por ciento, sino que el porcentaje es obtenido de un número limitado de encuestados es primordial seguir impulsando a los estudiantes a utilizar las nuevas tecnologías con el fin de que a través de ellas, se logre introducirlos al campo de la investigación científica.

Es interesante recalcar que en el consumo de las pantallas la mayoría de las encuestadas prefiere de entre ellas el ordenador y con ella en uso del internet juntamente con todo los beneficios o riesgos que esta pueda tener.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

Entre los beneficios más claros que las tecnologías pueden aportar a la sociedad la televisión, celular, juegos de video, ordenador, a más de las contribuciones que estos representan para la nueva era de la comunicación también ayudan desde otro ámbito que es el de recreación del ser humano, permitiendo que a través de ella los jóvenes desarrollen ciertas destrezas en su formación integral pero, siempre bajo el control de las personas adultas, para que orienten hacia el contenido de diferentes programas.

5. 3. 1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas.

A continuación analizaremos las preguntas relacionadas con este tema.

Tabla 88					Tabla 89				
Te ayudan a realizar tu tarea?P11					Quien te ayuda?P12				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	7	70	14	87,5	Me ayudan mis hermanos/as	1	20	1	50
Si	3	30	2	12,5	Me ayuda mi padre	2	40	1	50
TOTAL	10	100	16	100	Me ayuda mi madre	2	40		
					TOTAL	5	100	2	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Del segundo grupo el 70% expresa que no le ayudan a realizar la tarea, el 30% que si; las personas que les ayudan son el 40% sus padres y el 20% sus hermanos, En el tercer grupo el 87% no recibe ayuda para realizar sus tareas, el 12% si; además les ayudan en un 50% sus padres y otro 50% sus hermanos.

Dentro de la formación académica de los jóvenes, los padres de familia son un factor fundamental como apoyo para el cumplimiento de sus tareas dentro de estos dos grupos observamos que si se da en el cumplimiento de las tareas.

Tabla 90					Tabla 91				
En que lugar de tu casa haces la tarea?P13					Tienes ordenador en casa?P18				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
En mi habitación	7	70	13	81,25	No contesta	1	10		
En una sala de estudio	3	30	2	12,5	No	4	40	5	31,25
En la sala de estar			1	6,25	Si	5	50	11	68,75
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El lugar donde hacen la tarea los encuestados del segundo grupo el 70% es la habitación, el 30% en la sala o el estudio; En cuanto a la pregunta 18 el 50% si tiene ordenador, el 40% no.

El tercer grupo realiza sus tareas su habitación con un 81%, el 12% lo realiza en la sala o estudio y un 6% lo hace en la sala de star. Con relación a que si tienen ordenador en casa el 68% si tiene ordenador, el 31% no tiene.

El computador durante estas últimas décadas se ha vuelto importante en la vida de los estudiantes y de las personas en general, esta herramienta facilita mucho el aprendizaje y nos permite realizar un sin número de actividades como adquirir información a través de ella, como enviarla, nos permite además realizar trabajos de oficina entre otros es un aparato que cada vez más se vuelve indispensable en la vida del ser humano.

Tabla 92					Tabla 93				
Donde está?P19					Tienes internet?P20				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	5	50	3	18,75	No contesta	1	10		
En mi habitación	1	10	4	25	No	6	60		
En la habitación de un hermano			1	6,25	Si	3	30		
En la sala de estar	2	20	3	18,75	TOTAL	10	100		
En un cuarto de trabajo			3	18,75					
Es portátil	2	20	2	12,5					
TOTAL	10	100	16	100					

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En el segundo grupo el 50% no contesta 20% en la sala y otro 20% expresa que es portátil y el 10% manifiesta que está en su habitación.; en cuanto a si tienen o no internet el 60% no, el 30% que si y el 10% no contesta.

El tercer grupo el lugar donde está el ordenador es 25% en mi habitación, el 18% no contesta, otro 18% en la sala, otro 18% en el cuarto de estudio, con referencia a

que si tiene o no internet en casa el 50% no lo tiene, el 25% no contesta y otro 25% si lo tiene.

El uso del ordenador dentro del campo educativo es importante debido a que es una herramienta eficaz de investigación para los educandos pero podemos observar que la mitad de los encuestados tienen computador, y no cuenta con internet convirtiéndose esto en un limitante para que se pueda dar un desarrollo tecnológico de nuestros encuestados.

Tabla 94					Tabla 95				
Tienes instalado un filtro de protección?P21					Tengas o no internet en casa lo usas?P22				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	1	33,33	1	25	No	1	6,25	1	6,25
No lo sé	1	33,33	2	50					
Sí, tengo un antivirus	1	33,33	1	25	Si	15	93,75	15	93,75
TOTAL	3	100	4	100	TOTAL	16	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Del segundo grupo contesto el 33% opina que si tiene instalado un filtro, otro 33% que no, y un tercero que no lo sabe; en relación al uso del internet el 94% expresa que lo usa y 6,2% no lo usan.

En el tercer grupo el 50% expresa tener un filtro de protección, un 25% no lo sabe, otro 25% si; con respecto al uso del internet el 94% si ha usado, 6% no lo ha utilizado.

Los dos grupos manifiestan tener instalado un filtro de protección estos sirven para proteger a las computadoras de los virus o a su vez para restringir páginas Web no deseadas.

Tabla 96				
A que la has quitado tiempo por el internet?P28				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Familia	2	14,28	1	3,57
Amigos/as	2	14,28	2	7,14
Estudios	2	14,28	6	21,42
Deporte	1	7,14	3	10,7
Lectura			4	14%
Televisión	1	7,14	4	14,28
Videojuegos	3	21,42	1	3,57
Hablar por teléfono	1	7,14	3	10,7
A nada	2	14,28	4	14,28
TOTAL	14	100	28	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Con relación al tiempo que ha disminuido por causa del internet el segundo grupo manifiesta el 21% a los video juegos, el 14% a la familia y a los amigos, a los estudios y a nada respectivamente, el 7% a hablar por teléfono.

El tercer grupo, manifiestan que le han restado tiempo por causa del internet un 21% a los estudios, un 14% a la lectura y a la TV, un 10% al deporte.

De acuerdo a los datos obtenidos podemos manifestar que el uso del internet es general pero para ello le han restado tiempo al estudio, a la lectura de manera preferente.

En conclusión comparando los resultados de los dos grupos estos arrojan los mismos resultados la mayoría tiene computador pero carecen del internet, pero esto no quiere decir que no la hayan utilizado, la parecer la mayoría hace uso de este medio de manera especial el tercer grupo.

El avance tecnológico que está al alcance de todos, la falta de tiempo de sus progenitores debido al trabajo, y la preferencia a las pantallas como. Los videojuegos, celulares, televisor, música, etc., hacen que los consumidores demuestren escaso interés por cumplir las tareas educativas. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés debido a que se debe mediar con inteligencia, en varios estudios realizados por

Himmelweit&Oppenheim (1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre ellos y los efectos que las pantallas podía tener en niños y adolescentes.

5.3.2 pautas de consumo relacionado con las tecnologías en el entorno familiar.

A pesar de la escasa economía de la mayoría de las familias ecuatorianas, los padres de familia realizan un esfuerzo por tratar de adquirir aparatos que cada vez estén más avanzados y acorde en cuanto a tecnología.

Tabla 98				
Con cual de las frases estas de acuerdo?P44				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	20	3	15
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	10	3	15
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	10	1	5
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	10	4	20
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)			1	5
No estoy de acuerdo con ninguna	5	50	5	25
TOTAL	10	100	20	100

Tabla 99				
Discutes con tus padres por el uso del internet?P45				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No	4	40	11	68,75
Si	6	60	5	31,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 50% del segundo grupo no está de acuerdo con ninguna; el 20 % opina que se pone nervioso cuando no puede navegar; por el uso del internet discutes con tus padres opinan el 60% que si, el 40% que no

En la pregunta 44 del tercer grupo el 25% no esta de acuerdo con ninguna, el 20% opina que es divertido hablar con desconocidos, el 15% no me importa agregar desconocidos a mi Messenger; pregunta 45 el 68% no discute con sus padres por el uso del internet, el 31% si

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel determinante de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas.

Tabla 100					Tabla 101				
Porqué motivo?P46					Te premian o te castigan por el uso de internet?P47				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	60	2	40	No	6	60	15	93,75
Por el momento del día en que me conecto	1	20	2	40	Si	4	40	1	6,25
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	20	1	20	TOTAL	10	100	16	100
TOTAL	5	100	5	100					

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En el segundo grupo la razón por la que discuten es del 60% por el tiempo que pasan conectados, el 20% por lo que hace cuando están conectados, otro 20% por el momento del día; expresan además que al 60% no lo castigan frente a un 40% que si.

El tercer grupo manifiesta que el motivo por que le castigan es el 40% por el tiempo que pasa, el otro 40% por el momento del día en que se conecta, el 20% por lo que hace cuando se conecta; el 93% manifiesta que no le castigan por el uso del internet, el 6% que si.

El uso del internet y las redes sociales dentro de estos grupos ha causado en el entorno familiar dificultades como podemos observar los datos de un porcentaje alto que discuten por el tiempo que pasan en el internet de allí la importancia de existir mediación a través del dialogo con sus progenitores.

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario.

Tabla 101					Tabla 102				
Que hacen tus padres cuando estas conectado?P48					Según tus padres que cosa puedes hacer en internet?P49				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		F r	%	F r	%
Me preguntan qué hago	3	20	6	28,57	Comprar algo	3	16,66	3	10
Echan un vistazo	1	6,66	3	14,28	Chatear o usar el Messenger	3	16,66	4	13,3
Me ayudan, se sientan conmigo	2	13,3	3	14,28	Dar información personal	3	16,66	11	36,6
Están en la misma habitación			1	4,76	Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	5,55	2	6,6
Comprueban después por dónde he navegado	3	20			Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	11,11	1	3,3
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	13,3	1	4,76	Descargas de archivos			1	3,3
Me recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	6,66			Ver videos o fotos	2	11,11	1	3,
No hace nada	3	20	7	33,33	Colgar videos o fotos	1	5,55	2	6,6
TOTAL	15	100	21	100	Enviar mensajes a teléfonos móviles	2	11,11	2	6,6
					No me prohíben nada	1	5,55	3	10
					TOTAL	18	100	30	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina que, la actitud de los padres frente al consumo del internet de sus hijos es el 20% les preguntan que hace, otro 20% comprueban después lo

navegado, el 13% navegan juntos y otro 13% los ayudan; según la opinión de los padres los encuestados sobre las cosas que pueden hacer en internet: pueden comprar algo 16%, chatear, un 16%, dar información personal 16%, acceder a una red social 11%.

En conclusión podemos establecer que los grupo dos y tres usan el internet se conectan con amigos, usan las redes sociales pero existe en un porcentaje alto, discusión acerca del tiempo que le dedican y de las actividades que realizan cuando están conectados.

Es importante destacar el papel que desempeñan los padres dentro de este campo pues debido a su edad y a la etapa de desarrollo que están cursando es importante conocer la forma de negociar y regular el uso de estas tecnologías para ello se sugiere tomar en cuenta las siguientes acciones que son: la regulación, la mediación familiar y la educación en este ámbito.

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

Los padres juegan un papel absoluto en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta en ocasiones, niños y adolescentes que tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores. Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias por ejemplo., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera.

Tabla 102				
Por usar video juegos le has quitado tiempo a?P98				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Familia	1	7,69		
Amigos/as	2	15,38	2	13,3
Estudios	4	30,76	2	13,3
Deporte	1	7,69	5	33,3
Televisión	1	7,69	1	6,6
Hablar por teléfono	1	7,69	3	20
A nada	3	23,07	2	13,3
TOTAL	13	100	15	100

Tabla 103				
Cuando ves la TV, la ves en?P104				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
En mi habitación	1	8,33	8	33,3
En la habitación de un hermano/a	1	8,33	3	12,5
En la habitación de mis padres	4	33,33	9	37,5
En la sala de estar	3	25	3	12,5
En la cocina	1	8,33	1	4,16
En un cuarto de juegos	2	16,66		
TOTAL	12	100	24	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 30% del segundo grupo a restado tiempo al estudio por los video juegos, el 23% manifiesta que a nada, el 15% a los amigos; respecto al lugar donde ven la TV el 33% ve televisión en la habitación de sus padres el 25% en la sala de star. El 16% en un cuarto de juegos.

El 33% del tercer grupo opina que le ha restado tiempo al deporte, el 20% a la televisión, el 13% a los amigos y estudios; el lugar donde ve la TV es la habitación de los padres 37%, el 33% en su propia habitación, el 12% en la habitación de un hermano/a

Por los datos obtenidos podemos apreciar que los encuestados le ha restado tiempo a actividades muy positivas como el estudio en el caso del segundo grupo y

al deporte en el caso del tercer grupo actividades que permiten desarrollarse al ser humano en un ambiente sano e intelectual.

Tabla 104				
Con quien ves la tele?P105				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Solo	2	11,11	8	24,24
Con mi padre	4	22,22	6	18,18
Con mi madre	5	27,77	5	15,15
Con algún hermano/a	7	38,88	9	27,27
Con otro familiar			2	6,06
Con otro amigo			3	9,09
TOTAL	18	100	33	100

Tabla 105				
Cual de estas actividades realizas mientras ves la TV?P106				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	1	11,11	13	31,7
Comer	2	22,22	14	34,1
Navegar por internet			2	4,8
Hablar por teléfono.			6	14,6
Leer			2	4,8
Dormir	1	11,11		
Charlar con mi familia	2	22,22	2	4,8
Jugar	3	33,33	2	4,8
TOTAL	9	100	41	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo en relación a la pregunta 105 manifiestan que miran la TV acompañados el 38% de un hermano/a el 27% con su madre, el 22% con su padre. En la pregunta 106 el 33% expone que además de mirar la TV se dedica a jugar mientras la mira, el 22% a charlar con su familia y a comer, mientras que un 11% a estudiar y a dormir.

El tercer grupo expresa que la persona con la que ve la TV es 27% con un hermano, el 24% solo el 15% con mi madre y con respecto a las actividades que hacen el 34% come, el 31% estudia o hace la tarea del colegio, el 14% habla por teléfono.

Es un factor importante que exista una ley que regule y controle la programación de televisión ya que hoy en día, se cuenta con una programación no adecuada a la edad de los espectadores en ciertos canales nacionales y de acuerdo a los datos obtenidos, los encuestados en su mayoría observan la TV con sus hermanos y de no haber una persona con un criterio formado que los sepa orientar adecuadamente esto puede llegar a convertirse en una mala influencia para el público vidente.

Tabla 106				
Discutes con tus padres por el uso de la TV?P107				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10		
No	5	50	11	68,75
Si	4	40	5	31,25
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 107				
¿Por que motivos?P108				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	50	5	100
Por el momento del día en el veo la tele.	2	50		
Por los programas que veo	0	0		
TOTAL	4	100	5	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina sobre el uso del televisor el 50% no discute con sus padres sobre su uso, el 40% si discute por su uso, las razones por las lo hace 50% opina es por el tiempo, el otro cincuenta por ciento por el momento del día.

El tercer grupo con relación al uso frecuente de la televisión el 68% no discute con su padre el 31% si; los motivos por los que discuten son el 100% por el tiempo que pasa viendo la TV.

Por los resultados obtenidos podemos destacar que existe controversias con los padres sobre el uso de la televisión; de igual forma apreciamos que los encuestados manifiestan tener inconvenientes con los padres por el momento del día en el que mira la TV.

El uso de la televisión debe ser programado por los padres o representantes por la influencia que este medio puede tener en los adolescentes tanto en su lado afectivo, como en sus actividades académicas, cabe destacar que no todo en la televisión es negativo, existen también programas positivos que aportan al arte, a la cultura, a la ciencia, etc; pero es necesario controlar el tipo de programas que ven, el tiempo y el momento del día en que lo hacen para que por dedicarse a esta actividad no dejen de realizar actividades positivas como son: el deporte, las tareas escolares.

Tabla 108					Tabla 109				
Te castigan o te premian con la tele?P109					Quien decide el programa que van a mirar?P110				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	9	90	15	93,75	No contesta	1	10		
Si	1	10	1	6,25	Yo mismo	1	10	5	31,25
TOTAL	10	100	16	100	Mis hermanos/as	1	10	3	18,75
					Mi padre	3	30	2	12,5
					Mi madre	3	30	3	18,75
					Entre todos, lo negociamos	1	10	3	18,75
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 90% del segundo grupo opinan que no les castigan ni le premian con la tele el 10% opina que si, la persona que decide el programa de televisión que van a ver es mi padre y mi madre 30% entre otros. El 93% manifiesta que no le castigan por ver la TV; el 31% decide ver que programas; el 50% opina que la dejan ver todos los programas y el otro 50% opina que no.

Las nuevas generaciones han crecido con la televisión, por ser este un medio muy popular, razón por lo cual los padres o representantes debemos ser inteligentes a la hora de mediar, debe existir un dialogo, una comunicación adecuada para consensuar el tipo de programas a mirar, de esta manera evitar los castigos.

Los programas de televisión deben ser elegidos por los padres porque algunos de ellos contienen escenas inapropiadas para niños y jóvenes; muchas de las veces cuando no existe un debido control viene a repercutir de forma negativa en el actuar de los televidentes; además debe tener un horario que se haya consensuado tanto con padres como con niños y jóvenes.

Tabla 111				
¿Qué programa no te dejan ver?P112				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	3	30	8	50
Si hay programas que no me dejan ver	7	70	8	50
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 112				
De que tipo?P113				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Películas	3	23,07		
Dibujos animados	1	7,6		
Deportes	3	23,07		
Series			1	14,28
Concursos	1	7,6	1	14,28
documentales	1			
Noticias	3	23,07	1	14,28
Programas del corazón	1	7,6	2	28,57

Reality Shows			2	28,57
TOTAL	13	100	7	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 70% del segundo grupo manifiesta que hay programas que no les permiten ver, el 30% opina que les dejan ver todos los programas; el tipo de programas son el 23% películas, deportes y noticias respectivamente, 8% son programas del corazón, dibujos animados, concursos.

El tercer grupo respecto a los programas que no le dejan ver el 50% opina que le dejan ver todos los programas y otro 50% opina si hay programas que no le dejan ver; el tipo de programa es del 28% programas del corazón y otro 28% son los de Reality Shows, el 14% series concursos noticias respectivamente.

La oferta mediática y tecnológica de la que disponen los niños y adolescentes se han ido enriqueciendo, a los medios considerados como tradicionales como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los video juegos y los ordenadores, internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen múltiples posibilidades y si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las actuales tecnologías nos enfrentan a nuevos diversos peligros.

5.3.4 Relación de “poder adquisitivo” de las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

Dentro de las tecnologías más usadas en el Ecuador son las más comunes el televisor, el ordenador, el internet, los juegos de video, el teléfono móvil; se podría manifestar que durante los últimos años el país ha venido sufriendo cambios importantes pues a pesar de la situación económica que goza el país, sus habitantes están dando prioridad a la adquisición de tecnología debido a que es un factor actual muy importante para el desarrollo de la comunicación y la educación, de la sociedad en general.

Tabla 113
Selecciona las cosa que tengas en casa P115

Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Ordenador portátil	3	7,69	6	6,97
Impresora	3	7,69	8	9,30
Scanner	2	5,12	4	4,65
USB o disco duro externo	2	5,12	6	6,97
Mp3/Mp4/iPod	2	5,12	8	9,30
Cámara de fotos digital	3	7,6	5	5,81
Cámara de video digital	2	5,12	6	6,97
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	2	5,12	4	4,6
Equipo de música	4	10,25	3	3,48
Teléfono fijo	5	12,82	13	15,11
DVD	10	25,64	10	11,62
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	2,56	13	15,11
TOTAL	39	100	86	100

Tabla 114

Como consigues tu propio dinero?P116				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Cuando necesito algo les pido			1	5,26
Cuando necesito algo pido y me dan	3	23,07	6	31,57
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	5	38,46	1	5,26
Hago algún trabajo en casa.	3	23,07	1	5,26
Hago algún trabajo fuera de casa	1	7,69	6	31,57
No me dan dinero	1	7,69	4	21,05
TOTAL	13	100	19	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En la pregunta 115 el segundo grupo un 25% tiene DVD, el 12,8% tiene teléfono fijo, el 10,2% en el equipo de sonido que son los tres artefactos comunes pero además existe un menor porcentaje de adolescentes que poseen en sus hogares ordenador portátil 7%, impresora 7%, cámara de fotos digital 7% entre otros; el grupo consigue el dinero cuando se lo regalan por su cumpleaños o fiestas, el 23% cuando necesita algo pide, o hace algún trabajo, el 7.6% cuando hace algún trabajo fuera de casa o no le dan dinero

En la pregunta 115 del grupo tres el 15% tiene disco duro y teléfono fijo, el 11.6% DVD, el 9.3% tiene impresora, Mp3, un 5.8% tiene cámara digital, el 4.6% tiene scanner, televisión pagada.

Observando resultados podemos manifestar que en los hogares de los encuestados el artefacto que poseen mayoritariamente es el DVD, el teléfono fijo y el disco duro multimedia en menor porcentaje; dadas las condiciones económicas de los ecuatorianos y la poca capacidad adquisitiva resulta complicado adquirir aparatos de última tecnología, de allí la importancia de impulsar proyectos de gobierno que logren cubrir en algo la necesidad de alfabetizar a nuestro país en este campo.

El costo de la tecnología en nuestro país hace que todavía algunos grupos de nuestra sociedad este al margen de la misma, por lo que hay que disponer de un presupuesto generoso y frecuente que permita actualizar los equipos periódicamente, ello ha sido un factor determinante para que nuestra sociedad de manera especial, la de bajos recursos económicos, tengan la limitación de adquirirlos y por ello además sufran de un analfabetismo tecnológico.

5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

Las redes sociales son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

Los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente, nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las

instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

El aprendizaje virtual, con fuerte utilización en la enseñanza a distancia puede llegar a tener incidencia en los modelos educativos presenciales y semipresenciales. Y de hecho, en muchos países, incluyendo a Cuba, lo virtual ha estado presente durante las dos últimas décadas en los modelos presenciales a través de entrenadores, simuladores y tutoriales, que aunque no sustituyen todas las funciones del docente, toman forma activa en la etapa materializada del proceso enseñanza aprendizaje por lo tanto es lo más probable es que se tome estos modelos educativos a futuro.

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

Las TIC han propiciado la creación de espacios educativos virtuales que basados en un modelo pedagógico puede garantizar el aprendizaje de los estudiantes utilizándose innovadoras estrategias de aprendizajes. Pueden elevar el nivel de motivación en los estudiantes, su capacidad de búsqueda de soluciones a los problemas propuestos.

A continuación analizaremos las preguntas relacionadas con el conocimiento de las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.

Tabla 115				
Cual de estas asignaturas aprobaste?P16				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Todas	3	33,33	1	6,25
Matemáticas	1	11,11	4	25
Lengua y Literatura	4	44,44	4	25
Idiomas	1	11,11	1	6,25
TOTAL	9	100	6	37,5

Tabla 116				
Tus profesores utilizan internet en clase?P17				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No, ninguno	3	30	11	68,75

Si, algunos (menos de la mitad)	5	50	4	25
Si, todos	2	20	1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo un 44% aprobó lengua y literatura, el 33% todas, un 11% matemáticas e idiomas respectivamente; respecto a los maestros que utilizan el internet para exponer sus clases el 50% si, el 30% no ninguno y un 20% opinan que todos utilizan.

En el tercer grupo el 37% aprobó otras materias, el 25% lengua y matemáticas respectivamente; el 69% opina que sus maestros no utilizan internet para dar sus clases, el 25% opina que si y un 6% opinan que todos utilizan internet.

Las nuevas tecnologías desempeñan un rol cada vez más importante en la educación aunque todavía hay profesores que tienen dificultades para encender un ordenador.

Los profesores de vanguardia de la tecnología educativa trazan panoramas entusiastas del futuro de la educación donde la enseñanza on-line, las clases virtuales desempeñan un papel cada vez más importantes.

Tabla 117				
¿Cuánto tiempo utilizas el internet de lunes a viernes? P23				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10	0	0
Menos de una hora	3	30	6	37,5
Entre una y dos horas	4	40	5	31,25
Más de dos horas	0	0	3	18,75
Nada	1	10	0	0
No lo sé	1	10	2	12,5
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 118				
El tiempo que utilizas internet el fin de semana es?P24				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	40	11	68,75
Entre una y	3	30	2	12,5

dos horas				
Más de dos horas	1	10	2	12,5
Nada	2	20	1	6,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo, el tiempo que dedica de lunes a viernes al internet es de un 40% entre una y dos horas, un 30% menos de una hora, un 10% no contesta, otro 10% no utiliza nada y no lo sabe; el tiempo que utiliza internet el fin de semana es 40% no contesta, el 30% entre una y dos horas, el 20% nada.

El tercer grupo dedica su tiempo al internet durante la semana un 37% menos de una hora, 31% entre una y dos horas, 19% más de dos horas y un 12% que no lo sabe; con relación al tiempo que utiliza el internet el fin de semana el 68% entre una a dos horas, el 12% entre una y dos horas y más de dos horas respectivamente, y un 6% que no dedica nada.

Entre los estudiantes el internet se ha convertido en una herramienta muy importante de manera especial para consulta, cumplimiento de tareas, al igual que para comunicarse con los amigos y familiares; este medio abre las puertas a un mundo infinito de información.

5. 4. 2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.

La aplicación de los TIC en los niños y adolescentes por si solas no logran dar respuestas a las necesidades de los diferentes modelos educativos ya las políticas de un país, tienen que estar contemplada en un modelo pedagógico bien diseñado donde cada uno de los componentes que interviene en el proceso enseñanza-aprendizaje tengan bien diseñados y claros sus roles y definidos sus objetivos.

Tabla 119				
¿En qué lugar usas internet?P25				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
En mi casa	4	36,36	4	15,38
En un ciber	3	27,27	8	30,76

Tabla 120				
¿Con quién estas cuando usas internet?P26				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Sólo	3	19	9	39,18
Con amigos	4	25	5	21,73
Con hermanos	2	12	2	8,69
Con mi padre	1	6	2	8,69
Con mi madre	1	6	2	8,69
Con mi novio/a	0	0	1	4,34
Con un profesor/a	2	12	2	8,69

En un lugar público	1	9,09	9	34,61
En casa de un amigo	2	18,18	4	15,38
En casa de un familiar	1	9,09	1	3,846
TOTAL	11	100	26	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 36% del segundo grupo usa el internet en su casa, el 27% en un ciber, 18% en casa de un amigo el 9% en un lugar público; la persona que lo acompaña cuando usa el internet es amigos y hermanos en un 25%, solo con un 19%, un 12% con mi padre, y un 6% con mi madre y mi padre.

El tercer grupo el 34% usa el internet en un ciber, el 30% en el colegio el 15% en la casa u otro lugar otro 15% en casa de un amigo. Con relación a quien lo acompaña frecuentemente el 39% está solo, el 21% con amigos.

El continuo control y dialogo con los jóvenes a cerca del uso del internet puede ayudar a evitar que caigan en redes de personas inescrupulosas que más tarde puede llagar a causarles daños a ellos mismos, además de evitar que ingresen en páginas no aptas para su edad.

Tabla 121				
Quien te enseñó a usar el internet?P27				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Nadie, he aprendido yo solo			6	40
Algún hermano/a	1	10	2	13,3
Algún amigo	1	10	1	6,66
Mi madre	1	10	1	6,66

Algún profesor/a del colegio	7	70	5	33,33
TOTAL	10	100	15	100
Tabla 122				
Para que usas internet?P29				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Para visitar páginas web	4	22,22	11	31
Envío de SMS	1	5,55	7	20
Compartir videos, fotos, Presentaciones, etcétera	2	11,	3	8,57
Para usar el correo electrónica (e-mail)	2	11,11	9	25,71
Radio digital	2	11,11	2	5,71
Para usar programas	3	16,66	2	5,71
Para descargar música, películas o programas	4	22,2	1	2,85
TOTAL	18	100	35	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina acerca de quien le enseñó a usar e l internet el 70% un profesor del colegio un 10% otros; con relación a la pregunta 29 el 22% manifiesta que visitas páginas web y descarga música, películas o programas, el 16% para usar programas y el 11% para compartir videos, fotos, para usar el correo electrónico y el radio digital.

El tercer grupo manifiesta que le enseñó a utilizar el internet un 40% aprendió solo, el 33% con un profesor/a y el 13% con algún hermano. El 31% utiliza el internet para visitar paginas Web, 25% para usar el correo electronico, el 20% para envío de SMS.

Por los datos obtenidos podemos valorar que los jóvenes encuestados manifiestan que la persona que les enseñó a utilizar el internet es un profesor, dentro de este campo los maestros se están preparando para poder ayudar a los jóvenes en sus inquietudes a cerca de estos temas, tomando la iniciativa solos o con la ayuda gubernamental existe esa apertura hacia la nueva tecnología pero es importante recalcar que ha sido algo complicado pues algunos nacimos en donde esta, no

estuvo desarrollada, de allí que, si existe una brecha digital entre los estudiantes y los maestros.

Tabla 123				
Que páginas visitas en internet?P30				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Deportes	1	5,88	3	11,53
Software e informática	1	5,88	5	19,23
Programas de televisión			1	3,84
Noticias	2	11,76	1	3,84
Educativos	3	17,64	3	11,53
Culturales	1	5,88		
Juegos	4	23,52	3	11,53
Música	5	29,41	9	34,61
Humor			1	3,84
TOTAL	17	100	26	100

Tabla 124				
Por cuál de estos medios te comunicas?P31				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10	8	50
Con chat	4	40	2	12,5
Con Messenger	1	10	4	25
Con ninguna de las anteriores	4	40	2	12,5
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo un 29% visita páginas para música, 23% juegos, 17% educativos; con relación a los juegos las frases con las que está de acuerdo son el 60% con ninguna, el 20% el juego le permite hacer amigos .El medio por el cual se comunica es que un 40% usa el chat, otro 40% no usa ninguno, un 10% usa el Messenger. El tercer grupo en cuanto al tipo de páginas que visitan el 34% para escuchar música, el 19% para software e informática, el 11% para juegos , educativos y deportes; con relación a la pregunta 31el 50% no contesta, el 25% el Messenger y 12,5% se comunica con el chat.

Los jóvenes encuestados por los resultados obtenidos demuestran tener mayor preferencia por páginas web que entretienen, los que ofrecen música, juegos, de igual manera las formas de comunicarse ha evolucionado tanto que los jóvenes utilizan el chat y el Messenger de manera preferente. Los medios tecnológicos ofrecen cada vez más y mejores aparatos que brindan una serie de facilidades permitiendo día a día una mejor comunicación.

Tabla 125					Tabla 126				
Mientras chateas o estás en el Messenger...P32					Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas webcam?P33				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	6	60	1	6,2	No contesta	6	60	1	6,2
Siempre me muestro como soy	3	30	14	87,5	Nunca	1	10	12	75
A veces fijo ser otra persona	0	0	1	6,2	A veces	2	20	3	18,75
Siempre finjo ser otra persona	1	10	0	0	Siempre	1	10	0	0
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo en un 60% no contesta, un 30% se muestra como es, un 10% finge ser otra persona. En la pregunta 33 el 60% no contesta, el 20% opina que usa webcam a veces y un 10% nunca.

El tercer grupo con relación a la pregunta 32 opina que 88% siempre se muestra como es, el 6,2% no contesta, otro 6,2 opina que siempre finge ser otra persona; en cuanto al uso del webcam el 75% nunca lo ha usado, 19% ha usado a veces, y el 6,2% no contesta

Entre las actividades más frecuentes en los hogares con acceso a internet es el uso del correo electrónico, los mensajes de texto; con el uso del teléfono móvil, han modificado las formas de interactuar con amigos, parientes y otros.

Tabla 127					Tabla 128				
Mientras chateas ¿Con quien sueles estar?P34					¿Conoces a alguno de tus amigos virtuales? P 35				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Con mis amigos	3	42	9	47,3	No contesta	7	70	1	6.2
Con mi familia	4	51	7	36,8	No tengo ninguno	2	20	8	5
Con mis amigos virtuales	0	0	3	15,7	Tengo pero no lo conozco	1	10	4	25
TOTAL	7	100	19	100	Tengo y he conocido alguno	0	0	3	18,75
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina que chatea con la familia un 51%, y un 42% con la familia; con respecto a la pregunta 35 el 70% no contesta, el 20% opina que no tiene ninguno y un 10% opina que tiene pero no lo conoce.

El tercer grupo manifiesta que el 47% chatea con amigos, el 37% chatea con su familia, y el 16% chatea con sus amigos virtuales.

Hoy en día el uso de la tecnología ha servido de mucho para alcanzar la comunicación con nuestras familias, amigos y otras personas que conocemos a través del internet.

Tabla 129					Tabla 130				
¿Sueles usar internet para jugar en red? P 36					¿Últimamente a que has jugado? P37				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	0	0	Juegos de comunidad virtual	0	0	2	22
Si	2	20	10	10	Juegos de carrera	4	40	2	22
No	8	80	6	60	Juegos de estrategia	1	10	1	11
TOTAL	10	100	16	100	Juegos de deporte	1	10	1	11
					Juegos de mesa y cartas	4	40	0	0
					Casinos	0	0	1	11
					Juegos de rol	0	0	1	11
					ninguno	0	0	1	11
					TOTAL	10	100	9	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En relación a que si usa internet para jugar el 80% opina que no y un 20% opina que si y los juegos que han jugado son el 40% juegos de carrera y otro 40% juegos de mesa, un 10% juegos de deporte y estrategia.

El tercer grupo opina que ha usado el internet para jugar un 10% y un 60% no lo ha utilizado, respecto a los juegos que ha jugado son un 22% juegos de comunidad virtual y de carrera, un 11% ha jugado juegos de deporte estrategia casino, otros.

En la actualidad los juegos de video son muy frecuentados en el internet por las nuevas generaciones que tienen acceso a la tecnología pero, con nuestros encuestados no podemos apreciar aquello debido a la carencia de estos medios.

Tabla 131					Tabla 132				
¿con que frase estas de acuerdo 38					Utilizas redes sociales?P39				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Juego en red con mi grupo de amigos	1	20	0	0	No contesta	1	10	0	0
Jugar en red te permite hacer amigos	1	20	3	60	No	4	40	2	12,5
No estoy de acuerdo con ninguna	3	60	2	40	Si	5	50	14	87,5
TOTAL	5	100	5	100	TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El grupo dos está de acuerdo con la frase jugar en red me permite hacer amigos en un 60% y el 40% no está de acuerdo con ninguna. Con relación a la utilización de las redes sociales el 50% si ha utilizado, el 40% no.

En el grupo tres un 60% está de acuerdo con la frase jugar en red te permite hacer amigos y el 40% no está de acuerdo con ninguna frase.

Las redes sociales nos permiten conectarnos con diferentes personas en el mundo entero conseguir información sobre temas que se desea información, de igual forma se las aprovecha para promocionar productos es decir para ventas y márketing.

Tabla 133				
¿Cuales utilizas? P40				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Facebook	2	40	13	59,09
Hi5	2	40	5	22,72
Tuenti	1	20	1	4,54
Myspace			1	4,5
Windows LiveSpace			1	4,54
Otras redes sociales			1	4,54
TOTAL	5	100	22	100

Tabla 134				
Has creado una pág. Web?P41				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	3	30		
No	7	70	13	81,25

Si			3	18,75
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

Con relación a las redes el segundo grupo ha usado el 40% el facebook, y Hi5, en relación a la pregunta 41 el 70% no ha creado una página Web el 30% no contesta. El tercer grupo el 59% utiliza el facebook, el 225 el hi5, el 4,5 twiter; respecto si ha creado o no una página Web el 81% no, el 19% si.

Las redes sociales obviamente ofrecen servicios específicos, permiten acceder a situaciones autenticas de aprendizaje, hacen la representación de la información más concreta y realista, permiten realizar y dar más nitidez a la situación de aprendizaje, cumpliendo así un principio didáctico. Las redes sociales nos acercan más a la utopía didáctica del aprendizaje sin esfuerzo, donde será reemplazado, por un aprendizaje divertido.

Tabla 135				
Con que contenido?P42				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Juegos	1	100		
Música			2	66,66
Humor			1	33,33
TOTAL	1	100	3	100

Tabla 136				
¿Qué es más útil tener una web o blog por que?P43				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Expresar mi opinión	1	100	1	33,33
Compartir información con conocidos			1	33,33
Darme a conocer y hacer amigos			1	33,33
TOTAL	1	100	3	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En el segundo grupo el 100% manifiesta que la pagina que ha creado es referente a juegos; y que es útil tener una web o blog para expresar su opinión en un 100% lo consideran así.

El 66% del tercer grupo considera que la web que ha creado tiene música y un 33% contiene humor; el 33% opina que desearía tener la página para expresar su opinión, compartir información y darse a conocer.

Según los datos obtenidos podemos manifestar que los encuestados desconocen los temas de la encuesta.

Tabla 137				
Que nivel de conocimiento del internet crees tener?P50				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Un principiante	1	10	3	18,75
Tengo un nivel medio	6	60	13	81,25
Mi nivel es avanzado	3	30		
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El nivel que consideran tener los encuestados del segundo grupo es el 60% un nivel medio, el 30% un nivel avanzado y un 10% un principiante.

El tercer grupo un 81% tiene un nivel medio, el 19% un principiante.

En la mayoría de los encuestados aducen tener un conocimiento medio sobre el internet pero es necesario tomar en cuenta recomendaciones más comunes de seguridades al usar el internet es no revelar información personal y sensible dentro del perfil tales como direcciones postales teléfono, información financiera esto

puede favorecer mucho a los cibernautas de caer en manos de personas maliciosas.

4.4. 3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito familiar y escolar.

Padres y madres especialmente preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen esfuerzos económicos notables para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados; la vida contemporánea que origina que muchas veces las familias requieran de estos nuevos medios para comunicarse especialmente dentro del campo educativo y de formación de las personas continuación analizaremos las preguntas relacionadas a estos temas.

Tabla 138					Tabla 139				
Entre semana cuanto tiempo ves la TV P P 102					Durante el fin de semana cuanto tiempo usas?P103				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Menos de una hora	4	40	1	6,25	No contesta	2	20		
Entre una hora y dos	4	40	6	37,5	Menos de una hora	3	30	4	25
No lo sé	1	10	7	43,75	Entre una hora y dos	2	20	3	18,75
Nada	1	10	2	12,5	Más de dos horas	2	20	8	50
TOTAL	10	100	16	100	No lo sé	1	10	1	6,25
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En cuanto al tiempo que ocupa el segundo grupo para ver la TV durante la semana es del 40% menos de una hora y entre una hora o dos, un 10% no sabe con relación al fin de semana es del 30% menos de una hora, el 20% no contesta, otro 20% entre una y dos horas, y más de dos horas.

El tercer grupo en cuanto al tiempo dedicado a la TV durante la semana es el 43% manifiesta que no lo sabe, el 37% entre una horas, el 13% no dedica nada de tiempo durante el fin de semana el 50% dedica más de dos horas, el 25% menos de una hora, y el 18% dedica entre una hora o dos.

Todo instrumento tecnológico debe constituirse en instrumento de transformación de pensamiento, para que contribuya a la sociedad en la construcción de un nuevo país, de allí que las personas debemos dedicar nuestro tiempo utilizando estas tecnologías a situaciones constructivas de aprendizaje para de esta manera aprovechar nuestro tiempo divirtiéndonos y a la vez aprendiendo dentro de estos medios uno de ellos es la TV que es un medio masivo de información.

5.5 REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación entre menores y tecnologías puede tener sus costos: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también de los extraños. Y, en general, una experiencia vital de los menores de la que poco pueden decir los adultos, que en muchos casos está aprendiendo después de ellos, lo que limita el impacto de la acción educativa y formadora de los jóvenes.

5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías.

Uno de los factores importantes es la mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo, dentro del cual también se incluye como consumidores de medios y tecnologías.

Tabla 140				
Internet ahorra mucho tiempoP51				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10		

Poco	4	40	7	43,75
Bastante	5	50	3	18,75
mucho			6	37,5
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 141				
Internet puede hacer que alguien se enganche P52				
Op ció n	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No cont esta	2	20	1	6,25
Nad a	3	30	10	62,5
Poc o	1	10	2	12,5
Bas tant e	3	30	3	18,75
Muc ho	1	10	16	100
TO TA L	10	100		

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18 años)

En el grupo dos el 50% opina que el internet ahorra bastante tiempo, el 40% poco, el 10% no contesta: en relación a la pregunta 52 el 30% opina que bastante y otro 30% opina que nada un 20% no contesta y un 10% considera que nada.

El tercer grupo en un 43% opina que poco, el 35% que mucho, el 18% ahorra bastante tiempo; el internet puede hacer que una persona se enganche el 62% opina que poco, el 18% mucho, el 12% bastante.

El internet es un medio que ha venido a facilitar la vida de las personas poniéndonos de manera fácil y rápida la información que necesitamos en cierta forma ahorra tiempo y nos da la facilidad de estar dentro del hogar.

Tabla 142				
Internet puede hacer que me aísle de mis amigos P53				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	10	4	25
Nada	2	20	7	43,75
Poco	6	60	4	25
Bastante	1	10	1	6,25

TOTAL	10	100	16	100
--------------	----	-----	----	-----

Tabla 143				
Si me quedara dos semanas sin móvil?P63				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	7	70	3	18,75
Mi vida cambiaría a peor	2	20	4	25
No pasaría nada	1	10	9	56,25
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina que internet puede aislarme de mis amigos el 60%, el 20% nada, el 10% no contesta; en relación a que la sucedería si se quedaría sin celular el 70% no contesta, el 20% opina que su vida cambiaría, el 10% no pasaría nada.

El tercer grupo manifiesta que el internet puede hacer que me aisle el 43% opina que poco el 25% poco y otro 25% bastante; con respecto a la pregunta 63 un56% opina que no pasaría nada si se queda sin celular, el 25% opina que cambiaría la vida, el 18% no contesta.

5. 5. 2 Mediación familiar frente a la tecnología.

Los padres de familia o no dedican un tiempo suficiente para orientar a sus hijos sobre la importancia que es tener información científica o desconocen el uso de estas tecnologías en favor de la ampliación de conocimientos, razón por la cual las nuevas generaciones están haciendo uso de las mismas pero de manera instintiva sin mayor conocimiento sobre el uso de estas por ello desconocen el valor que tiene un medio de comunicación digital, siendo este un instrumento tecnológico en donde se abren las puertas al conocimiento y la imaginación.

Tabla 144				
Discutes con tus padres por el uso del móvil?P64				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%

No contesta	7	70	3	18,75
No	3	30	11	68,75
Si			2	12,5
TOTAL	10	100	16	100

Tabla 145				
Porque motivos P65				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
Por el gasto que hago	0	0	2	100
TOTAL	0	0	2	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo acerca de si discuten o no por el uso del celular el 70% no contesta el 30% no discuten; relacionando a la pregunta 64 y 65 esta no tiene resultado alguno el 100% no contestan.

El tercer grupo en un 68% no discute por el uso del celular, el 18% no contesta, el 12% si discute; los motivos por los que discute son el 100% por el gasto que hace.

Entre los dos grupos existe una relación de mediación familiar en cuanto al uso de la tecnología, según los resultados obtenidos hay control del uso del celular y del costo del mismo.

Tabla 146				
¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?P67				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Cuando estoy en clase	2	50	2	13,
Cuando estoy estudiando	1	25	1	6,66
Cuando estoy durmiendo	1	25	2	13,33
No lo apago nunca			10	66,66
TOTAL	4	100	15	100

Tabla 147				
Sueles recibir llamadas de noche?P68				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	7	70	3	18,75
Nunca	1	10		
Algunos días	2	20	8	50
Casi todos los días			3	18,75
Todos los días			2	12,5
TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El 50% del segundo grupo manifiesta que apaga el móvil cuando esta en clases, el 25% cuando estudia o está en clases y otro 25% cuando esta durmiendo; de igual forma manifiestan el 70% no contesta, el 20% algunos días y un 10% nunca.

El tercer grupo en un 66% opina que nunca apaga el celular, el 18% opina que recibe llamadas de noche y otro 18% opina que no contesta, con respecto a la

pregunta 68 el 50% opina que recibe llamadas de noche algunos días, el 19% no contesta y otro 19 recibe llamadas casi todos los días.

El teléfono móvil es una herramienta eficaz para la comunicación y de manera preferente para los jóvenes quienes están en una etapa de identificación con ellos mismos y con los demás, para afianzar los lazos de amistad y expandir su círculo social.

Tabla 148					Tabla 149				
Con que frase estas de acuerdo?P69					Con quien sueles jugar?P92				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	F r	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	33,33			Juego solo	3	27	6	37,5
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	33,33	1	7,69	Con mi madre	1	9,	1	6,25
He recibido mensajes ofsenos			2	15,38	Con mi padre	1	9,0		
No estoy de acuerdo con ninguna	1	33,33	10	76,92	Con mis hermano s/as	4	36,3	5	31,25
TOTAL	3	100	13	100	Con los amigos/as	2	18,1	4	25
					TOTAL	11	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo se identifican el 33% manifestando que ha utilizado el móvil para enviar mensajes y no está de acuerdo con ninguna otro 33% manifiesta que alguna vez ha perjudicado a alguien y otro 33% no está de acuerdo con ninguna frase. En

cuanto a la pregunta a cerca de con quien juega el 36% juega con sus hermanos, el 27% juega solo y el 18% juega solo.

El tercer grupo manifiesta en un 77% que no se identifica con ninguna frase, el 15% ha recibido mensajes obscenos, el 8% me han perjudicado alguna vez, respecto a con quien juega el 38% solo, el 31% con sus hermanos, y el 25% con sus amigos.

Este medio de comunicación se ha difundido tanto, que en estos tiempos es muy utilizado para delinquir, debiendo las autoridades tomar las medidas necesarias para evitar el mal uso de este aparato, es hasta cierto punto razonable pero no aceptable entonces que los jóvenes lo hayan utilizado para alguna actividad que no sea productiva como lo demuestran en las encuestas un cierto porcentaje de encuestados.

Tabla 150					Tabla 154				
Por el uso de los videojuegos discutes con tus padres?P93					Porque motivos?P94				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5	Por el tiempo que paso jugando	2	50	2	50
No	6	60	6	37,5	Por el momento en el que juego	1	25	0	0
Si	2	20	4	25	Por el tipo de Juegos	1	25	2	50
TOTAL	10	100	16	100	TOTAL	4	100	4	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

El segundo grupo opina sobre el uso de los video juegos, el 60% manifiesta que no discute con sus padres, el 20% si lo hace y otro 20% no contesta; la razón por la que discute es del 50% por el tiempo que pasa jugando un 25% por el momento en el que juega y otro 25% por el tipo de juegos.

El tercer grupo en un 37% manifiesta no tener problemas con sus padres por el uso de juegos de video otro 37% no contesta y el 25% si discute con sus padres; el motivo por que discuten es el tiempo y tipo de juegos que utiliza con un 50% cada uno.

Los videos juegos son creados propiamente con el objetivo de entretener a las personas sin distinción de edad ni sexo; los hay diferentes, para todo tipo de público, con diferentes grados de dificultad, es decir una gran variedad.

Pero se debe destacar que el constante uso de los mismos puede llegar a crear una adicción de los usuarios, llegando a descuidar otras labores que en el caso de los jóvenes es el estudio de ahí la importancia de consensuar su uso y el tiempo de estos con los padres.

Tabla 155					Tabla 156				
Te premian o te castigan con lo video juegos?P95					Conocen tus padres los video juegos que utilizas?P96				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	3	30	6	37,5	No contesta	2	20	6	37,5
No	6	60	10	62,5	No	2	20	4	25
Si	1	10			Si	3	30	2	12,5
TOTAL	10	100	16	100	No lo sé	3	30	4	25
					TOTAL	10	100	16	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En el segundo grupo el 60% manifiesta que no los castigan por el uso de los videojuego, el 30% no contesta y 10% opina que si lo castigan. Sobre el conocimiento de los padres que sus hijos juegan con los videojuegos el 30% manifiesta que si saben y otro 30% no lo sabe, un 20% no contestan y otro 20% no lo sabe.

El tercer grupo opina el 62% que no le castigan por el uso del video juego, 37% no contesta; haciendo referencia a al conocimiento de los padres a cerca de los juegos que utiliza el 37% no contestas, el 25% no y otro 25% no lo sabe el 12% si lo sabe.

Los padres son un elemento fundamental en el control sobre el uso de medios es necesario que los menores tengan una determinada orientación a cerca del uso de estos.

Tabla 157					Tabla 158				
Conociendo el contenido de los video juegos que usas te dejarían jugar?P97					Con que frases estas de acuerdo?P99				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%		F r	%	Fr	%
No contesta	2	20	6	37,5	Estoy enganchada a algún juego o con alguna persona que..				21,42
Si con todos	4	40	4	25				3	
Con algunos sí, con otros no	3	30	3	18,75	Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado /a que solo/a				21,42
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	10	3	18,75		3	33,33	3	
TOTAL	10	100	16	100	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	22,22	4	28,57
					No estoy de acuerdo con ninguna.	3	33,33	4	28,57
					TOTAL	9	100	14	100

Autora: Miriam Sinchi

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 14 años) y 3 (15 a 18años)

En el segundo grupo opina que conociendo los padres el contenido del video juego manifiesta el 40% que si los dejarían jugar un 30% con algún si y con otros no, el 20% no contesta y un 10% que no le dejaría jugar.

El 25% opina que conociendo los padres el contenido de los juegos si los dejarían jugar, un 18% no los dejarían jugar y otro 18% los dejarían jugar con algunos y con relación a la frase con la que están de acuerdo el 28% del tercer grupo esta de acuerdo con la frase “Los video juegos le permiten hacer cosa que no pueden en la vida real” otro 28% no está de acuerdo con ninguna, un 21% opina que los video juegos pueden volverlo violento.

Tabla 159				
¿Qué programas de TV prefieres?P111				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	Fr	%	Fr	%
Películas	6	26,08	15	31,9
Dibujos animados	5	21,73	6	12,76
Deportes	3	13,04	2	4,25
Series	2	8,69	7	14,89
Concursos	2	8,69	4	8,51
Documentales	1	4,34	5	10,63
Noticias	2	8,69	2	4,25
Programas del corazón	2	8,69	2	4,25
Reality shows			4	8,51
TOTAL	23	100	47	100

Tabla 160				
¿Con que frase estas de acuerdo?P114				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	F r	%	F r	%
Veo más tele de la que debería	5	38,46	6	40
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	30,7	2	13,33
Me aburre la TV			2	13,33
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	7,69	2	13,33
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	15,38	1	6,66
Me encanta hacer zapping			1	6,66
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	7,69	1	6,66
Lo primero que				

El segundo grupo con respecto a los programas que prefiere el 26% películas, 21% dibujos animados, 13% deportes, el 9% series, concursos, noticias, programas del corazón; la frase con la que está de acuerdo el 38% es veo más TV de la que debería, el 30% opina que le gusta ver TV acompañado; 15% elige el programa antes de encender la TV, otro 15% elige programas antes de encender la TV.

El tercer grupo los programas que prefieren el 31% películas el 14% series el 12% dibujos animados; con relación al uso de la TV el 40% está de acuerdo que ve más TV de lo normal el 13% le gusta ver la tele acompañado, otro 13% considera que ver la tele le aburre.

5.5.3 Acceso a la tecnología en cuanto a su uso- utilidad.

En conclusión los jóvenes y niños encuestados demuestran tener acceso a las tecnologías como juegos de video, celular ordenador TV y están haciendo uso de estas tecnologías no en su mayoría pero tienen un conocimiento básico con la ayuda de maestros, padres, amigos o hermanos nuestras generaciones actuales tratan de no quedarse con un retraso tecnológico aunque podemos observar que un agente fundamental es el factor económico, quizá la causa principal para no tener acceso, mas sin embargo es interesante destacar que las nuevas generaciones tiene un mayor conocimiento del uso y utilidad de la tecnología, de allí que los padres nos estamos quedando en el uso de estas como manifiesta Prensky (2008), quien se refiere a los «nativos» y los “inmigrantes” digitales que son las persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida ha estado habituado a utilizarlas. Por el contrario el “inmigrante digital” es aquel que es una persona que no ha crecido con el uso de esta tecnología y que por diversas razones ha tenido que aprender a utilizarlas.

5.6. RELACIÓN DE LOS NIÑOS CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR.

El cuestionario del ILFAM fue aplicado a 10 niños de la edad de 10 años de la escuela “Mercedes Vázquez Correa” obteniendo los siguientes resultados.

Aspectos generales

Edad comprendida entre 10 a 11 años, 4 mujeres y 6 niños naturales del cantón Gualaceo parroquia Gualaceo que estudian en escuela de tipo fiscal.

Aspectos familiares

De los encuestados ocho provienen de hogares conformados de padre y madre dos de hogares incompletos, en cuanto a cómo valoras a tu familia la relación de padres e hijos muy buena en el 80%, la relación entre hermanos buena en un 20% con respecto a cómo emplea el tiempo libre el 60% casi siempre hace labores del hogar un 40% ven televisión, muchas veces con relación a los factores que afecta a la estabilidad familiar es el desempleo y la baja remuneración, el factor social 80% la migración muchas veces, el factor intrafamiliar es la violencia familiar casi siempre en 90%; de entre el listado de valores que son prioritarios para la vivencia familiar están la responsabilidad con un 96%, respeto, amor respectivamente, la amistad y la alegría. en un 70% La opinión sobre el aborto es del 98% considera que no lo debe hacer en ningún caso; los temas en los que les gustaría recibir orientación es sobre la relación de padres e hijos, dentro de este aspecto puedo concluir manifestando que existe una buena relación, donde priman valores a pesar de existir dificultades como: el alcoholismo y la migración que se da de una manera muy marcada en esta ciudad situación que ha provocado en los jóvenes y niños carencia afectiva, que ha sido reemplazada por bienes materiales.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Las redes sociales rompen con todas las barreras tanto sociales, económicas y culturales, están siendo utilizadas dentro de los tres grupos de encuestados; se evidencia que a pesar de no poseer la tecnología suficiente en casa, lo encuentran fuera de ella.
- El uso de pantallas y redes sociales están siendo utilizadas, en el campo educativo, y como medios de diversión, comunicación, que les posibilita transportar a un mundo nuevo.
- Dentro de las redes sociales las más conocidas y utilizada es el Facebook sirviéndose de esta como medio de comunicación permitiendo chatear y hacer uso del correo electrónico.
- De igual forma existe mediación familiar, los padres están alerta de las actividades que sus hijos realizan cuando hacen uso de las pantallas tales como juegos de video, televisión, ordenador, teléfono móvil.

- En el campo educativo se da uso de las redes sociales, de los buscadores de páginas Web, de programas que permiten ayudar y desarrollar tareas esto ha permitido ahorrar tiempo y a ampliar sus conocimientos.
- Dentro del campo educativo existen maestros/as que se ayudan de tecnología para desarrollar sus clases permitiendo a los educandos aprender de forma autónoma y divertida para mejorar su aprendizaje.
- Existe temor de los padres de familia por el tiempo que pasan conectados los niños y jóvenes en el internet, ellos consideran que sus hijos pueden dar información de tipo personal, o económica.
- Dentro de las oportunidades que nos brinda las Tics podemos manifestar que el uso de estos medios permite compartir experiencias con otras personas y abre un mundo de oportunidades facilitando adquirir información de todo tipo y múltiples beneficios más.

6.2. Recomendaciones.

- Tomando en cuenta que los lugares alejados de las grandes ciudades como es el caso del primer grupo de encuestado consideramos que se debe aplicar programas gubernamentales que permita disminuir la brecha digital entre las personas del campo y la ciudad
- Es importante manifestar que las redes sociales traen beneficios pero de igual manera traen consigo riesgos de caer en manos de personas inescrupulosas que pueden llegar a hacer daño, razón por la cual debe haber un vigilancia continúa por parte de padres, maestros, y personas que están a su cargo al momento del uso de estas.
- Es necesario destacar que las redes sociales son medios de comunicación e información, por ello es importante brindar orientación por parte de padres de familia a los jóvenes y niños a utilizar estos medios con fines de ampliar sus conocimientos científicos que permitan su desarrollo intelectual, que en futuro sirva para su desarrollo personal y profesional.
- Dentro de este aspecto podemos recomendar que a las redes sociales deben ser utilizadas con un fin educativo que nos permita aprender de forma activa y divertida y siempre bajo el control o rigiéndose a ciertos parámetros establecidos tanto por los padres como por los hijos dentro del hogar.

- Otro de los aspectos a tomar en cuenta es el de buscar los filtros más adecuadas que bloqueen cierto contenido y de esta manera restringir el uso de paginas inadecuadas para niños y jóvenes.
 - En el campo educativo es importante que maestros/as vayamos adaptándonos a los cambios y preparándonos de mejor manera para la utilización de las nuevas tecnologías que les permitan realizar clases más autónomas activas y constructivas.
 - Podemos de igual forma hacer un llamado a las autoridades educativas a renovar o crear laboratorios de computación que incluyan internet, pizarras virtuales para que jóvenes y niños se vayan familiarizándose con la ciencia y la tecnología.
-
- Recomendar que el uso de redes sociales y pantallas debe ser siempre bajo la tutela de un adulto o por lo menos dialogar con los jóvenes y niños para darles a conocer de los riesgos que puede llegar a significar para si integridad física y emocional.
 - Educar a los niños y adolescentes sobre el uso de las tecnologías como juegos de video con relación a su contenido, a la televisión en relación al tipo de programación y al tiempo, al teléfono móvil acerca del tiempo de uso y los gastos que conlleva su uso frecuente.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bringué, X. (2009) La generación interactiva de España. Madrid: Ariel.

Ministerio de Educación y Cultura (2010), Actualización y Fortalecimiento Curricular, Quito; Edinun.

Tuquerras J. (2008) Introducción a las tecnologías de la información y comunicación. Quito; Edinun

Sabada, Ch. (2010) Estudios e Investigaciones. Barcelona; Ariel

Santillana L (2010) La tecnología en el aula. Colombia Satillan.

Villareal L, (2007) La educación y las Tic. Argentina Daly.

García F, Bringué X (2010) Educar Hijos. España; Madrid.

7.1 REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

Demografía del Ecuador (2011) Disponible en [http://: www.wikipedia](http://www.wikipedia) la enciclopedia libre. Consultado 10-09-2011. 13:30

Sistemas educativos del Ecuador datos mundiales de educación (2010/2011) Disponible en http://www.ibeunesco.org/fileadmin/user_upload/publicación/WDE/2010/pdfversion/Ecuador. Consultado 5-08 2011 23:45.

Las TICS en la educación (2005) Disponible en
[http://educatics.blogspot.com./](http://educatics.blogspot.com/) Consultado el 12-07-2011. 18:30

8. ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



Anexo 2

CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS

Cuestionario 1°- 4° Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 2° de Educación Básica.
- 3° de Educación Básica
- 4° de Educación Básica
- 5° de Educación Básica.

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (You tube, Flickr, Slide Share, 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”

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

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

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

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

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

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

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

Anexo 4

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 (You tube, 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, GuildWars, 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. Dar me a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

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

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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

54. ¿Tienes móvil propio?

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

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

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años

6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

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

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

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

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

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

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

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

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares

5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. 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. Assassins 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. Assassin's creed
8. Lost Odyssey
9. SoulCalibur 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. Súper Mario galaxy
5. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brainacademy
8. Triiivial
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 Platinumium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

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

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

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

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 Simsmegaluxe
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. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

1. Familia
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. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

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

105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)

2. Si
108. **¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
 1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
109. **¿Te castigan o premian con la tele?**
 1. No
 2. Si
110. **Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
 1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
111. **¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
 1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
112. **¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
 1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
113. **¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
 1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
114. **¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
 1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.

10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

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

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

Anexo 4



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Objetivo: Conocerla opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M() F()

Lugar donde usted vive con su familia

Provincia.....

Cantón.....

Ciudad.....

Parroquia.....



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

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

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

Cuestiones	Categorías:				
	5 Exce lente	4 Mu y Bu ena	3 Bu ena	2 Regu lar	1 M al a
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siem pre	4 Casi siemp re	3 Much as veces	2 Poc as vece s	1 Nun ca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					
5. Labores del hogar					
6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siem pre	4 Casi siemp re	3 Muc has vece s	2 Po cas ve ces	1 Nun ca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Responsabilidad					
2. Honestidad					
3. Respeto					
4. Comunicación					
5. Solidaridad					
6. Amor					
7. Fidelidad					
8. Amistad					
9. Autoestima					
10. Alegría					
11. Paciencia					
12. Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
 - 1.1 _____
 - 1.2 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

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

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.