



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

Generaciones Interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas en las instituciones educativas: Unidad Educativa “Manuela Cañizares”, quinto año de Educación General Básica; Escuela “Remigio Crespo Toral” séptimo año de Educación General Básica; Colegio Nacional Técnico “Miguel Moreno Ordóñez”, segundo año de bachillerato, de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, durante el Año-Lectivo 2011.

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

AUTORA:

Tania Beatriz Durán Fajardo

MENCIÓN:

Educación Básica: 3 ciclos

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Dra. Enith Elizabeth Quezada Loaiza.

CENTRO UNIVERSITARIO CUENCA

2012

CERTIFICACIÓN

Dra. Enith Elizabeth Quezada Loaiza.

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

CERTIFICA:

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

.....

Dra. Enith Elizabeth Quezada Loaiza.

Loja, febrero del 2012

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Tania Beatriz Durán Fajardo declaro ser autora del presente trabajo de fin de carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica particular de Loja y 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 y tesis/ trabajos de grado que se realicen a través, con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad.

AUTORA

.....

Tania Beatriz Durán Fajardo

C.I.: 010332265-7

AUTORÍA:

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

AUTORA

.....

Tania Beatriz Durán Fajardo

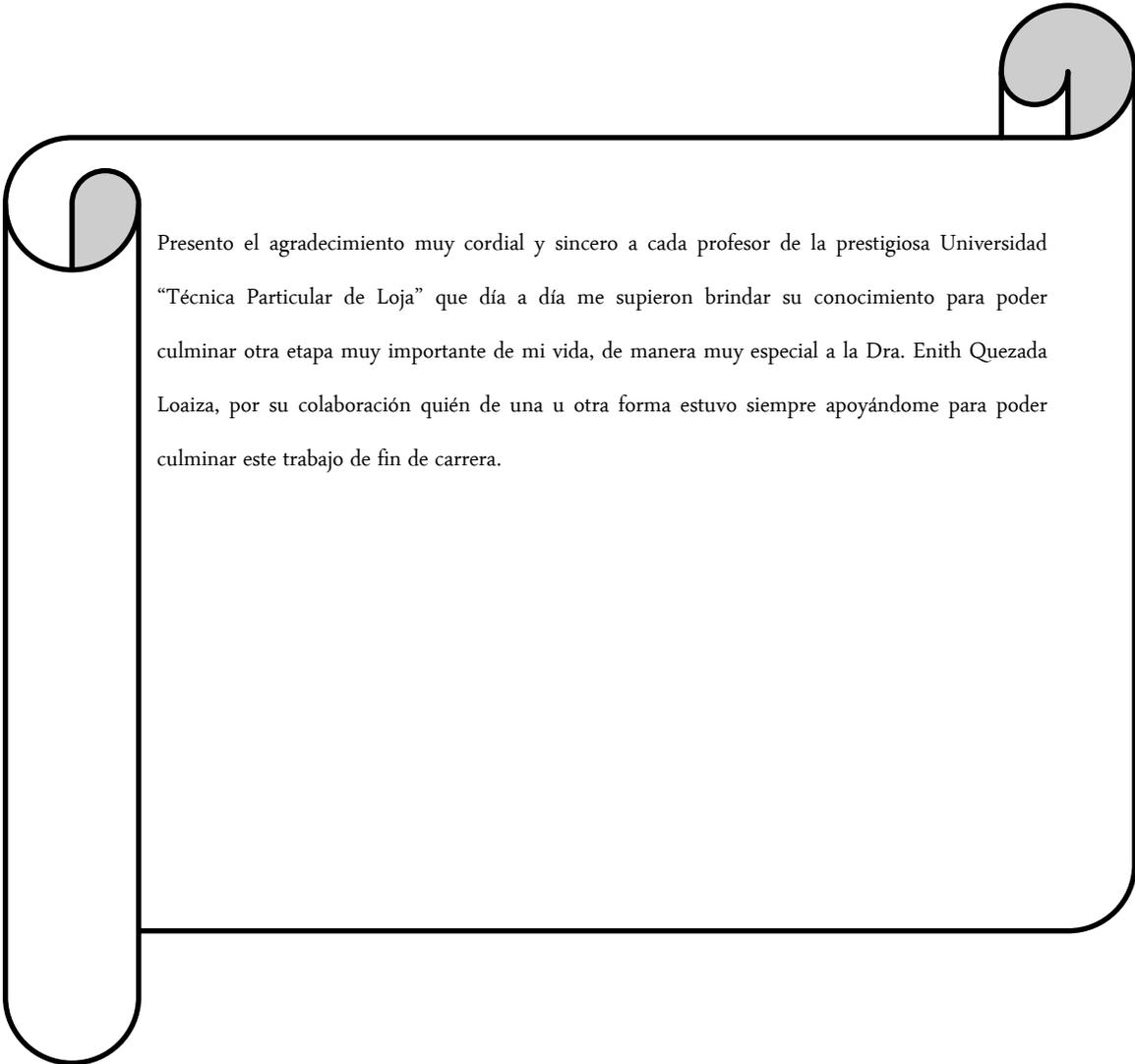
C.I.: 010332265-7

DEDICATORIA



Dedico a Dios y a la Virgen de la Nube, por haberme permitido llegar a culminar esta tesis; ya que ellos fueron quienes me dieron la fortaleza necesaria para seguir adelante a pesar de los obstáculos. También dedico este trabajo a mi futura hija “Milagros” quien ha sido mi inspiración cada instante y esperando que cuando crezca llegue a servir a Dios y a la Patria.

AGRADECIMIENTO



Presento el agradecimiento muy cordial y sincero a cada profesor de la prestigiosa Universidad “Técnica Particular de Loja” que día a día me supieron brindar su conocimiento para poder culminar otra etapa muy importante de mi vida, de manera muy especial a la Dra. Enith Quezada Loaiza, por su colaboración quién de una u otra forma estuvo siempre apoyándome para poder culminar este trabajo de fin de carrera.

Tania Beatriz Durán Fajardo

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	I
Certificación.....	II
Acta de cesión de derechos.....	III
Autoría.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenidos.....	VII
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito Escolar y familiar.....	5
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	5
3.1.2. La demanda de la educación en las TICs.....	17
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	18
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	20
3.2.2. Los riesgos que plantean las TICs	20
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TICs.....	23
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICs	24
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	25
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	26
3.3.3. Alfabetización en las TICs (iniciativa sobre media literacy.).....	27

4. METODOLOGÍA.....	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Participantes de la investigación.....	31
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	31
4.3.1 Técnicas.....	31
4.3.1 Instrumentos.....	31
4.4. Recursos.....	32
4.4.1 Humanos.....	32
4.4.2 Institucionales.....	32
4.4.3 Materiales.....	32
4.4.4 Económicos.....	32
4.5. Procedimiento.....	32
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	34
5.1. Caracterización socio demográfica.....	37
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.	
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.	
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.	
5.2. Redes sociales y pantallas.....	42
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con el internet (Facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.	
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.	
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.	
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	49
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.	

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

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	180
7. BIBLIOGRAFÍA.....	183
8. ANEXOS.....	184

1. RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue conocer el grado de utilización de las TICs en niños y jóvenes de nuestro país.

Analizando las estrategias institucionales y el papel de los actores (los directivos, docentes y estudiantes) en el proceso de institucionalización del área. Además, se describe el modo en que las instituciones coordinan las tareas, están actualizados, asisten a cursos dictados por los facilitadores del Ministerio de Educación, poseen buenas relaciones entre docentes y especiales. Estos aspectos se desarrollan a la luz de las igualdades, pero cabe destacar que estas instituciones educativas carecen de materiales tecnológicos no en su totalidad, pero esto produce un atraso en la educación, sería conveniente que el gobierno nacional incremente todas las nuevas tecnologías en las instituciones para que la educación progrese día a día.

En la actualidad el sistema educativo del Ecuador se enfrenta al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus estudiantes con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Así los docentes y estudiantes acceden al conocimiento y la información de las TICs.

2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se lo realiza para conocer el nivel de impacto que poseen las TICs, “Tecnologías de la Información y la Comunicación”, siendo éstas un conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. También estas permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registros y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos.

Además las TICs se han trabajado en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades comprendidas de 6 a 8 años. El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador como órgano rector del desarrollo de las TICs, tiene como finalidad emitir políticas, planes generales y realizar el seguimiento y evaluación para promover su uso efectivo, eficiente y eficaz, asegurando así el avance de la sociedad sosteniendo como pauta principal el “buen vivir”, y con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto “Generaciones Interactivas” realizado a través de Fundación Telefónica. Este trabajo se lo ha aplicado en el Ecuador en algunas instituciones educativas, conociendo así el resultado de esta investigación en el territorio nacional en niños y adolescentes de 6 a 18 años de edad.

A nivel nacional se pudo detectar que los hogares de migrantes tienen mayor acceso a las TICs, en efecto, a partir de 2011 se registran 27.503 migrantes del Azuay, 13.454 de Cañar y 10.849 de Loja. En relación a su población total, el porcentaje más alto de migración posee el Cañar, que representa el 5,97%, frente a 3,86% de Azuay y 2,42% de Loja. Todos poseen celulares como proceso comunicativo con sus familiares, los mismos que se han creado páginas webs, tienen acceso a redes sociales y más, estos incentivan a sus familiares que permanecen en el Ecuador al uso de las tecnologías, lo que quiere decir que la mayoría los utiliza por necesidad. (www.elmercurio.com.ec)

Los niños y adolescentes hacen uso de las TICs, como uno de los medios más importantes de comunicación con sus seres queridos, y muchos saben el manejo de los mismos mejor que sus padres o personas adultas que los cuidan. Cabe destacar

que también en el Ecuador se encuentra con un alto índice de analfabetismo digital ya que desconocen la tecnología.

La universidad Técnica Particular de Loja, ha querido aportar con este estudio en el ámbito de las “Generaciones Interactivas” ya que la relación de los niños y adolescentes con la tecnología permite conocer la situación en la que todos los ecuatorianos nos encontramos.

Es factible esta investigación porque se tiene la colaboración de las diferentes Instituciones Educativas y estudiantado: niñas del quinto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuela Cañizares”; niños de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “Remigio Crespo Toral”, y a los estudiantes de segundo de Bachillerato del “Colegio Miguel Moreno Ordóñez” todas estas instituciones están ubicadas en la provincia del Azuay del cantón Cuenca, durante el año escolar 2010 - 2011”. También tenemos un grupo de niñas a las cuales fue aplicado el cuestionario ILFAM. Se aplicó la muestra a 89 estudiantes. En cuanto a las limitaciones se podría decir que el tiempo fue muy corto y que las indicaciones en Eva no estaban muy claras y cada vez eran modificadas, pero sin embargo se ha realizado el trabajo a cabalidad, pese a las circunstancias presentadas. Fue notable que en casi todas las instituciones educativas no cuentan con las tecnologías adecuadas para la enseñanza-aprendizaje de sus estudiantados, fue una pena muy grande saber que las mismas cuentan con muy poco material y en algunos de los peores casos los docentes no están actualizados y muchos de ellos desconocen a la tecnología lo que quiere decir que la mayoría de docentes se encuentran dentro de los analfabetos digitales. Sería de mucha importancia que el Ministerio de Educación realice una campaña motivacional para que todos los docentes acudan a actualizarse en: la Introducción de la Tecnología de la información y la Comunicación.

El objetivo general propuesto por la UTPL, fue investigado a conciencia ya que se conoció el grado del uso de las tecnologías en los niños y jóvenes de nuestro Ecuador. También se pudo conocer la situación familiar de los niños y jóvenes en relación con el equipamiento de tecnología en sus hogares, el uso limitado y prohibición de las mismas. Fue importante porque se pudo conocer que es de gran ayuda las TICs, ya que les permite intercambiar información, interactuar y sobre todo los hace participes activos en los procesos de enseñanza aprendizaje. Sin embargo en algunos casos

poseen riesgos de adicción e inestabilidad del hogar, porque prefieren compartir más tiempo con la tecnología que con sus miembros familiares es decir carencia de diálogo.

3. MARCO TEÓRICO

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

La integración de las TICs en el sistema educativo forma parte de las agendas de política educativa.

Las TICs han llegado a ser indispensables para la sociedad, por lo tanto es necesario disponer de una educación en cuanto al uso y manejo adecuado de la tecnología, para mejorar la calidad del sistema educativo y de los nuevos requerimientos.

Otros discursos avanzan un paso más y establecen una estrecha relación entre la integración de las TICs y la calidad de la enseñanza. La investigación en la materia no arroja resultados tan precisos ya que las prácticas pedagógicas se encuentran fuertemente vinculadas a los objetivos de enseñanza. A grandes rasgos, es posible distinguir entre dos tendencias: por un lado, aquellas que tienen por objeto una alfabetización informática – con fuerte énfasis en las destrezas necesarias para utilizar el software y el hardware- y por otro, aquellas que entienden a las tecnologías como un medio o una herramienta para la adquisición de competencias académicas – como la resolución de problemas – que diseñan las actividades instruccionales con un mayor margen de autonomía y responsabilidad en el alumno. (Landau Mariana.2000."Los proyectos nacionales de integración de las TICs en el sistema educativo").

Es indispensable comprender cómo se produce, almacena, transforma, transmite y accede a obtener múltiple información como: textos, imágenes, sonidos, etcétera. Los encargados de esta política o la comunidad desean incluir estas tecnologías en la enseñanza la respuesta dependerá de las metas propuestas para la efectividad de los resultados de aprendizaje.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.

Los entornos de aprendizaje en los últimos años han cambiado mucho debido a la influencia de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Los estudiantes y los educadores han tenido la oportunidad de aprovechar las bondades, pero es necesario también analizar su utilización, sobre todo en los menores quienes necesitan iniciarse en una cultura del uso de las TICs.

Es importante entonces a más de llenarse en las aulas de múltiples aparatos y de procesos que integran las tecnologías como el uso del internet, el chat, el YouTube, se deben elaborar normas que regulen el uso de las mismas con el fin de no caer en una dependencia dañina, que perjudica a los menores.

La sociedad ecuatoriana está invadida por los medios tecnológicos, en cada región la mayoría de los habitantes posee los celulares, el televisor, el radio, el teléfono convencional, entre los principales aparatos del mundo moderno.

El docente debe estar implicado en el uso de las TICs, pues depende mucho que emplee una planificación adecuada y una coordinación en el ámbito docente; ya que de ello surge una excelente enseñanza-aprendizaje. El trabajo debe ser motivador, creativo al momento de enviar deberes o de asignar tareas, recordemos que con un buen desarrollo cognitivo, el estudiante será capaz de satisfacer sus propias necesidades e incluso podrá desarrollar destrezas.

Hoy en día la sociedad emplean las TICs, para desarrollar diferentes actividades humanas, pues se han convertido en una herramienta indispensable para el hombre.

Los planteles educativos dentro de sus necesidades siempre están buscando equipar las aulas y las oficinas con la mayor tecnología posible, se encaminan a la modernización educacional, adaptando a ellas nuevas estrategias metodológicas que dinamicen el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para cumplir en forma cabal es necesaria una urgente capacitación docente y el trabajo en el desarrollo de las destrezas requeridas para al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información”. Esta realidad se vive en todas las provincias del país, aunque no haya los recursos y los equipos que implementen los laboratorios en las instituciones educativas, cada una de las autoridades trata de sobresalir de alguna manera, sin pensar en las consecuencias que puedan generar este fenómeno, por lo tanto es fundamental, empaparse primero del uso adecuado de las TICs y sus implicaciones. (Dumas Arguello.2000, p. 321. “Entorno educativo”).

Las instituciones educativas de todo el país están muy preocupadas en la adquisición de la tecnología e infraestructura adecuada para equipar sus establecimientos, solicitan de manera urgente a las diferentes autoridades que les ayuden a satisfacer esta gran necesidad. También motivan a los docentes a capacitarse de manera permanente, pues si bien es cierta la educación avanza día a día.

En el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación a difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. **(UNESCO 2004).**

La educación hoy en día es muy diferente, pues el docente es un facilitador del aprendizaje o una guía, los nuevos aprendizajes dependen del estudiante es decir; él es quién construye su propio aprendizaje; a quedado en el pasado la enseñanza-aprendizaje tradicionalista.

De igual manera quienes indican que las TICs ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. **(UNESCO 2004).**

Por medio de las TICs se ha podido detectar que el estudiante dejó de ser pasivo y se convirtió en un ser activo, capaz de investigar, crear, debatir, proyectar, e incluso disertar conocimientos en forma segura, tanto así que saben mucho más que sus propios padres.

Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar. **(Ruiz y Sánchez (2006) "Entorno educativo, comunidad educativa").**

Las TICs ayudan a desarrollar en el estudiante iniciativas creativas al momento de investigar, seleccionar y proyectar sus tareas o deberes, esto produce que el aprendizaje educativo tradicionalista muera por completo y se de paso a la actualización tecnológica.

Es fundamental la capacitación de las TICs en los docentes, ya que hoy en día es indispensable que las instituciones estén liderando, un papel importante en la transformación de la educación. Pues depende mucho de los docentes el enseñar a sus estudiantes el uso y manejo adecuado de las tecnologías las mismas que pueden

ser: televisión, videograbadora, computadora, enfocus y conexiones a la red. Con una buena preparación docente se da un excelente cambio en la educación, pues esto representa un avance progresista en el país.

En este orden de ideas, se sostiene que las TICs se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Así mismo estos autores señalan que estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en el caso de Internet se puede utilizar buscadores), de igual manera el acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, Chat, foros) que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales. **(Patiño José, Beltrán Jesús, Pérez Luz.2006. "Tics")**.

Las ventajas para los estudiantes son evidentes: dejan de ser receptores y se convierten en emisores, interaccionan con el resto del estudiantado sin dificultad, intercambian conocimientos y estrategias, desarrollan por si mismos sus deberes, hacen uso de la creatividad y seleccionan la información de acorde a sus necesidades.

Es importante destacar que el uso de las TICs favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir ordenador con un compañero o compañera, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado. La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el porqué de tal opinión. **(Patiño José, Beltrán Jesús, Pérez Luz. 2006 "Tics")**

Tipos de escenarios como consecuencias de las TICs en la educación:

Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el currículo para que utilicen las TICs como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TICs) y luego progresivamente la utilización las TICs como

fFuente de informaci3n y proveedor de materiales did3cticos (aprender DE las TICs). (Jos3 Mar3a Mart3n Pati3o, Jes3s Beltr3n Llera y Luz P3rez. 2003. Tipos de escenarios).

Las instituciones educativas buscan adaptar el uso de las TICs al estudiante desde sus primeros a3os de vida estudiantil, luego de ello en los a3os superiores les ense3an el manejo adecuado de las mismas. De est3 manera se introducen conocimientos tecnol3gicos a todos los estudiantes.

- **Escenario reformista.** Se dan los tres niveles de integraci3n de las TICs que apuntan: los dos anteriores (aprender SOBRE las TICs y aprender de las TICs) y adem3s se introducen en las pr3cticas docentes nuevos m3todos de ense3anza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TICs como instrumento cognitivo (aprender con las TICs) y para la realizaci3n de actividades interdisciplinarias y colaborativas. Para que las TICs desarrollen todo su potencial de transformaci3n, deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender. (Jos3 Mar3a Mart3n Pati3o, Jes3s Beltr3n Llera y Luz P3rez. 2003. Tipos de escenarios).

Las TICs desarrollan un aprendizaje constructivista en el estudiante pues mejoran su inteligencia y lo motivan a ser innovador. Pero todo depende que este relacionado desde sus primeros a3os de vida con la tecnolog3a.

- **Escenario hol3stico:** los centros llevan a cabo una profunda reestructuraci3n de todos sus elementos. La escuela y el sistema educativo no solamente tienen que ense3ar las nuevas tecnolog3as, no s3lo tienen que seguir ense3ando materias a trav3s de las nuevas tecnolog3as, sino que estas nuevas tecnolog3as aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si 3ste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar.

En cualquier caso, y cuando ya se han cumplido m3s de 25 a3os desde la entrada de los ordenadores en los centros docentes y m3s de 15 desde el advenimiento del ciberespacio, podemos sintetizar as3 su impacto en el mundo educativo. (Jos3 Mar3a Mart3n Pati3o, Jes3s Beltr3n Llera y Luz P3rez.. 2003. "Tipos de escenarios").

El gobierno actual de Ecuador est3 implementando de tecnolog3a a casi todas las instituciones educativas, su af3n es que la ense3anza sea innovadora m3s no tradicionalista, que los futuros ciudadanos ecuatorianos posean otros esquemas mentales. Por lo tanto en las instituciones que se realiz3 la investigaci3n se observo

que las autoridades están muy preocupadas en la adquisición de más computadores, para que los estudiantes desde las aulas hagan uso de la tecnología y sean capaces de defender sus teorías de forma segura. En el futuro el gobierno implementará pizarras digitales y demás tecnología, porque lo que busca es luchar contra la mediocridad y la escuela tradicional.

En la educación informal las personas a través de las TICs y de las relaciones sociales, provocan un conjunto de conocimientos culturales. Las instituciones culturales como: museos, bibliotecas y centros de recursos hacen uso de la tecnología para extender sus materiales a todas las personas. Los conocimientos educativos cada vez se multiplican en el internet. Los estudiantes saben más (aunque no necesariamente es de la actualización de fortalecimiento curricular) sino aprenden más fuera de las instituciones educativas. Los retos de las instituciones educativas es integrar las aportaciones de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar la estructuración y valoración de conocimientos que se obtiene a través del internet.

- Para mayor transparencia se necesita de las instituciones educativas, ya que permite a la población conocer sus características y actividades que desarrollan entre ellas tenemos: prácticas organizativas, didácticas y de mejora en la calidad de la educación.
- Los estudiantes necesitan una formación en base a conocimientos, habilidades y competencias para que en el futuro puedan servir a Dios y a la patria. Además es importante tener en cuenta que todos los niveles de los cambios socio-económicos que originan los nuevos instrumentos tecnológicos, la globalización económica y cultural van incrementando en los estudiantes una alfabetización digital.

También cabe destacar que las capacidades y competencias adquieran un papel relevante en los estudiantes como: la selección de la información, análisis crítico, interactivo, talante constructivo, equilibrio afectivo, capacidad de autoaprendizaje, autodidacta, creativo, perseverante y humanista.

- Las instituciones educativas pueden contribuir con sus instalaciones y acciones educativas frente a la “brecha digital” de esta manera se asegura una alfabetización digital para todos los estudiantes, lo cual les facilitaría el acceso a equipos informáticos en horarios extraescolares y desde luego los estudiantes que no poseen un ordenador en casa podrían hacer uso de ello en las instituciones.

Es indispensable y urgente que el municipio u otras instituciones inviten a talleres de alfabetización digital a: docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad en general, para que todas estas personas estén involucradas con el uso y manejo de las TICs, ya que hoy en día existen muchos analfabetos digitales. El gobierno nacional de Ecuador, siempre está capacitando permanentemente a los docentes, los cursos no son obligatorios esto no quiere decir que exista irresponsabilidad docente. Debemos recordar que la formación de nuestros estudiantes está en nuestras manos. El municipio de Cuenca se preocupa en capacitar a toda su población pues gestiona a través del SECAP talleres en diferentes áreas de las cuales se encuentra el taller de capacitación de las TICs, estos talleres son dictados por personas capacitadas. Para este nuevo año 2012 el municipio entregará computadores a diferentes escuelas, las mismas que serán llamadas “**ESCUELAS DEL SABER**”.

Los talleres de alfabetización digital contribuyen a una formación continua de toda la población ya que promueven:

- Ambientación y activación de información previa a través de la práctica con el ordenador.
- Identificación de las características y funciones básicas de los elementos que conforman el ordenador.
- Reconocimiento de los principales periféricos de entrada-salida y almacenamiento que ayudan a optimizar el desempeño de un ordenador.
- Empleo del mouse para navegar adecuadamente entre ventanas, archivos y directorios.
- Uso de la papelera como un elemento de limpieza y reciclaje de información virtual.

- La búsqueda de la información mejora la comunicación: oral, escrita y matemática.
- Desarrolla el pensamiento crítico y creativo, psicomotor y cognitivo, mejora las relaciones interpersonales, ayuda al manejo de tensiones y emociones, contribuyendo así a la toma de decisiones y solución de problemas.
- Produce el intercambio de información e ideas (e-mail, foros telemáticos).
- Uso de páginas web, presentaciones multimedia, cámaras de video y video conferencias, etcétera.

Necesidad de una formación didáctico-tecnológica del profesorado. Sea cual sea el nivel de integración de las TICs en los centros educativos, el profesorado necesita también una "alfabetización digital" y una actualización didáctica que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos y los nuevos elementos culturales en general en su práctica docente. **(Márquez, P. 2008."Tics".)**

- La utilización de las TICs, sirven para instruir imponiéndose en el tiempo y el espacio en las enseñanzas presenciales y tener una continua comunicación virtual entre estudiantes y docentes.

Siendo las TICs cada vez más difundidas a nivel de empresas, universidades, colegios, escuelas, etcétera. Llegando de esta manera a ser un gran avance en toda actividad, facilitando mejor el desempeño de sus labores y aprendizajes.

El mundo virtual tiene importantes incidentes en la educación como es:

- Aprenden a buscar, transmitir información y conocimientos a través de las TICs.
- Preparan a las personas para que puedan intervenir y desarrollarse ante nuevos escenarios virtuales.
- Nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Demanda un nuevo sistema de educación.
- Toda persona tiene derecho a poder acceder y recibir una capacitación para utilizar las TICs.

Funciones de las TICs en educación:

La sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros con lleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de desaprender muchas cosas que ahora se hacen de otra forma o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el peso experiencial de haber vivido en una sociedad más estática, de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal. (WaheedKhan. 2003 "Funciones TICs").

Los entornos educativos informales y las instituciones educativas deben integrar la cultura de alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo, etcétera. Los estudiantes deben utilizar la computadora desde sus primeros años de vida estudiantil a fin de desarrollar habilidades lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas; además de ello los padres de familia deben involucrarse en las actividades que desarrollan sus hijos, para contribuir con su formación personal.

Algunas instituciones educativas no cuentan con un aula de informática y con docentes capacitados, el problema surge en el pasado es decir anteriormente no contaban con la tecnología y es por ello que el aprendizaje de los estudiantes es desigual, algunas autoridades comentan que incluso les falta materiales, puesto que cada estudiante debería trabajar con un computador, otros establecimientos trabajan tres estudiantes por computador, esto también es una causa de déficit en el aprendizaje. Otras instituciones siguen agilizando trámites para implementar más computadores con sus respectivas aulas.

Manifestación de las nuevas técnicas de aprendizaje

- ✚ **Uso de computadores en grupos:** En las instituciones educativas se debe poseer un computador por cada grupo de estudiante que ingrese al laboratorio de informática, los mismos que deben tener conexiones a internet, para que al momento de realizar grupos de trabajo los estudiantes se encuentren a un mismo nivel de aprendizaje. Los docentes deben enviar tareas de diferentes

asignaturas para desarrollar de mejor manera la creatividad con el uso del computador y las páginas web.

Las instituciones educativas cuentan con computadores, el problema es que no poseen internet, hoy en día es indispensable trabajar enlazados a la red, para obtener de mejor manera una educación de calidad. También comentaban las autoridades que el municipio esta con un programa de implementación de internet para cada establecimiento educativo de la ciudad de Cuenca, es decir que al partir del 2012 las instituciones contarán con la internet en su aula de laboratorio informático y los estudiantes podrán hacer uso de ello.

✚ **Trabajos colaborativos en grupos:** Los docentes pueden asesorar a los estudiantes en sus proyectos, investigaciones, ejercicios, aprovechando los recursos que brindan las TICs, los mismos que seguirán incrementando su autoaprendizaje.

En las instituciones educativas donde se realizó esta investigación se encuentran docentes capacitados en el área informática, pues son de gran apoyo para los estudiantes, les brindan confianza, seguridad y asesoramiento al momento de elaborar sus tareas, incentivándolos a ser innovadores.

✚ **Las TICs en los deberes en grupos:** Los docentes pueden asignar trabajos colaborativos en horarios extraescolares o en sus hogares éste último debe preverse que al menos un estudiante del grupo de trabajo tenga un computador en casa y esté dispuesto a compartirlo con sus compañeros. Se les puede incentivar al uso de los sistemas de mensajería instantánea y de pizarra virtual.

Algunas instituciones educativas no cuentan con la tecnología de punta; es decir aun no poseen la pizarra digital. Es importante que la implementación de equipos informáticos para mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes. Algunos docentes trabajan con sus estudiantes en forma grupal, es importante también que los docentes tomen en cuenta el lugar donde viven los estudiantes para de ésta manera hacer grupos para trabajar en sus hogares y que por lo menos uno de ellos posea una computadora estacionaria o portátil para que puedan desarrollar la tarea asignada.

- ✚ **Uso individual de los computadores:** Los estudiantes deben contar con material necesario, es decir con un computador para desarrollar actividades de forma individual e incrementar su estudio personal, el docente puede realizar evaluaciones formativas o sumativas.

Los docentes de cada institución educativa realizan evaluaciones formativas o sumativas a sus estudiantes de manera permanente, a través de estas el docente analiza si existen logros en sus metas trazadas, caso contrario refuerza y busca nuevas estrategias de aprendizaje.

- ✚ **Cuaderno digital personal:** Permite a los estudiantes tomar notas, preparar trabajos textuales o multimedia y además les permite conectarse a internet, realizar ejercicios autocorrectivos de las plataformas de contenidos e interactuar con sus compañeros. También desde la plataforma de e-centro pueden acceder a su disco virtual para guardar y recuperar sus trabajos, llevan una agenda personal y controlan sus tareas pendientes, participan en foros virtuales del centro.

En las instituciones educativas del Ecuador, es muy difícil que los estudiantes cuenten con un cuaderno digital, ellos poseen un diario escolar el mismo que les permite anotar sus deberes, notificaciones, convocatorias y el docente pueda escribir alguna observación, la misma que será firmada por el representante. Sin embargo algunas instituciones educativas del Ecuador hacen uso del enfoque y presentan sus trabajos educativos.

- ✚ **Independiente exploración de un simulador o materiales didácticos de una plataforma de contenidos educativos ante de un computador:** Para los estudiantes es muy fácil explorar determinados temas de un simulador u otros materiales didácticos digitales, ya sea por su propia iniciativa o con ayuda de su docente.
- ✚ **Exploración guiada de un simulador o materiales didácticos de una plataforma de contenidos educativos ante de un computador:** Los docentes asignan tareas a sus estudiantes mediante las plantillas para que investiguen determinados temas, busquen elementos, respuestas a sus interrogantes, observen procesos y experimenten.

Los estudiantes investigan de acorde a los temas designados por el docente, ellos buscan materiales didácticos, responden sus propias interrogantes y lo mejor es que son los constructores de su propio aprendizaje.

- ✚ **Actividades "a medida" de ampliación, refuerzo o evaluación:** Los docentes asignan de manera determinada ciertos ejercicios de las plataformas de contenidos o de internet a cada uno de sus estudiantes, los mismos que hacen uso de: programas tutoriales, ejercitación para la evaluación, refuerzo de aprendizajes, revisión de páginas web. Estos ejercicios pueden ser autocorrectivos por el estudiante o por la misma plataforma. Luego informará al docente de sus resultados y su posterior corrección.

Los docentes de las instituciones educativas trabajan con asignación de tareas las mismas que pueden ser de forma individual o grupal, además motivan a sus estudiantes a hacer del internet e inclusive pueden recibir sus calificaciones.

- ✚ **La evaluación individual con programas tipo test:** El docente debe emplear un test cuando lo crea conveniente y debe ejecutarlo en una aula de informática, ya que este tipo de programas corrige automáticamente los ejercicios y elaboran un registro de la actividad realizada por el estudiante y desde luego una estimación de su calificación.

Los docentes aplican test a sus estudiantes pues obtienen de esta manera los logros individuales, con los test se puede también obtener una calificación estimada de manera automática.

- ✚ **Actividades de debates y foros virtuales:** Los estudiantes deben participar en: debates virtuales en los foros de la plataforma de e-centro, deberán hacer uso de un periodo de tiempo determinado esto lo coordinará el docente.

Algunas instituciones educativas no cuentan con debates ni foros virtuales, pero emplean debates con el uso del enfocus en el auditorio, la presentación de los estudiantes es por grupos y luego llegan a un consenso de manera organizada sin agredirse entre participantes, los docentes motivan mucho los valores pero en especial fomentan el respeto.

- ✚ **Uso de la weblog del estudiante:** Los docentes motivarán a los estudiantes a que visiten las weblogs, además de ello pueden crear su propia weblog.
- ✚ **Adquisición del manejo de simuladores y programas informáticos:** Mediante el manejo de la pizarra digital y un computador se obtiene como resultado una interacción activa del estudiante, produciendo un aumento en su coeficiente cognitivo, estos logros se hacen posibles con los materiales necesarios para cada uno de ellos y con ayuda del docente.

Norma sobre el uso de las TICs.

Es necesario que los estudiantes desde muy temprana edad, sepan utilizar las TICs adecuadamente para que éstas no se conviertan en una adicción, pues pueden producirse cambios fuertes en su personalidad. Es decir pueden llegar a ser dependientes de la tecnología y esto crearía una desunión familiar porque el estudiante se encierra en habitación a estar navegando por internet o mucho peor se centra en la página de Facebook por mucho tiempo descuidando así sus estudios y diálogo familiar.

También otra causa es el celular pues no se alimenta adecuadamente en el receso utiliza el dinero para realizar recargas electrónicas para poder acceder al chateo y llamadas. Los estudiantes en clases no prestan atención sino de manera disimulada están chateando sin que el docente se dé cuenta y luego el bajo rendimiento se hace presente. En las instituciones educativas se pudo detectar que un pequeño grupo de estudiantes están cayendo en estas adicciones.

3.1.2 La demanda de la educación en las TICs.

Las TICs son ponderadas por sus conocimientos y su uso convirtiéndose en un pilar para la sociedad y es preciso proporcionar al ciudadano todo tipo de información para un mejor 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 ésta 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 TICs 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 TICs para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TICs y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa. ([http://educatics.blogspot.com/.](http://educatics.blogspot.com/))

La cultura de la sociedad actual trae consigo las necesidades de los medios tecnológicos, de los cuales dependen con tanta urgencia, sobre todo en las naciones con mayor poder económico, sin embargo no se dan cuenta que se están creando personas facilistas y autómatas en las tareas simples, en las cuales disminuye la creatividad y la agilidad mental. Pero muy pocas personas se dan cuenta de estos factores porque las conveniencias no les dan tiempo a pensar.

Los docentes no deben depender de los medios tecnológicos de manera imprescindible, están en la obligación de considerarlos solo apoyo, ya que en primer lugar no se cuenta con los recursos suficientes en la realidad ecuatoriana, luego no existe la formación adecuada del magisterio en estos aspectos.

Dentro de los mencionados criterios es fundamental hacer referencia a que con la utilización exagerada de los medios tecnológicos se disminuye el potencial creativo de niños y adolescentes. En los más pequeños hay deficiente desarrollo de las destrezas cognitivas, afectivas y sociales.

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.

Para el estudio y análisis de esta temática es fundamental hacer referencia a los siguientes datos que sin duda aclaran el panorama sobre la dedicación del tiempo de los niños y adolescentes en que pertenecen a algunos países de habla hispana. A continuación se detalla lo mencionado:

La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. Se han realizado diversas presentaciones de otro estudio más sectorial, los niños y adolescentes ante las pantallas, cuyas conclusiones se ofrecieron especialistas y protagonistas de la integración de las TICs. Ambos

estudios, realizados con una muestra de más de 25.000 menores de 6 a 18 años en Latinoamérica, gracias a la colaboración de centenares de centros educativos. Estos trabajos de investigación se proponían definir algunas pautas de uso y valoración en relación con diversas pantallas: televisión, Internet, videojuegos y celulares. De acuerdo con el estudio realizado el 70% de los menores afirma utilizar las redes sociales y casi el 40% de estos internautas poseen página web propia o han generado alguna vez contenidos en la red. La capacidad de intervenir en la red aumenta con la edad y a partir de los 16 años el 50% de los jóvenes construyen o administran sus propios blogs o páginas web. Los contenidos más visitados –música, deportes y juegos– son también los temas que se repiten con mayor frecuencia en sus propias páginas web y blogs. ([http://www.familyandmedia.eu/es/argumentos.](http://www.familyandmedia.eu/es/argumentos))

El uso y valoración en relación con diversas pantallas: televisión, Internet, videojuegos y celulares de los menores según los estudios nombrados anteriormente son inmensos y obedecen a los grandes adelantos de la sociedad actual, así lo demuestran las manifestaciones que refieren al uso de las redes sociales en grandes magnitudes, pero según las investigaciones estos fenómenos se hacen presentes en los países industrializados en los cuales el acceso a los medio es más fácil ya sea por las condiciones sociales o por que la familia dedica muy poco tiempo a los menores, también puede ser consecuencias de una sociedad consumista manipulada por las garras de la globalización.

Es ventajoso por otro lado mencionar las grandes oportunidades que tienen los sectores rurales del Ecuador porque a ellos no llega con mayor fuerza, las respectivas influencias del desarrollo tecnológico; allí los menores poseen mayores oportunidades de crecer integralmente , porque su crecimiento es más sano, libre de muchos prejuicios, vicios y estereotipos que deforman a las personas desde tempranas edades, sin desconocer un mínimo de ventajas de la era tecnológica en cualquier contexto social en que se encuentren. Ya que los estudiantes desde temprana edad están relacionados con la tecnología, en otras investigaciones se han realizado, se puede detectar que la gran mayoría conocen las bondades de la tecnología informática, pues si no la poseen acuden a casas de sus familiares o van a los ciber café más cercanos. Las nuevas tecnologías avanzan a lugares muy lejanos, no importando sectores rurales, haciendo posible el conocimiento de su existencia en todo el Ecuador.

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

Generaciones Interactivas es la primera investigación en el país que permitirá conocer el uso que dan los niños y adolescentes (entre 6 y 18 años) a cuatro pantallas: Televisión, celular, computador y videojuegos.

Al respecto de impulsar el desarrollo de las generaciones interactivas en la educación inició en las instituciones educativas de la provincia de la sierra que formarán parte de la investigación, sobre el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, aprovechando la información en internet y celulares.

El objetivo es contar con herramientas de diagnóstico sobre las cuales se desarrollen políticas, planes y programas a nivel de estado, para el buen uso de la tecnología por parte de los estudiantes. El estudio se ejecutará a través de encuestas a los alumnos.

Los estudios y las investigaciones realizadas a nivel internacional, especialmente de Europa son valiosos ejemplos a seguir en los países latinoamericanos, en nuestro país la iniciativa es también trascendente, pero de nada serviría, si estos grandes intentos por disminuir el impacto de las nuevas tecnologías no estuviera fortalecido por la colaboración de los adultos y padres de familia, considerando que el primer lugar para iniciar el accionar educativo es el hogar.

3.2.2 Los riesgos que plantean las TICs.

A la hora de analizar los riesgos, los contenidos son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido de un determinado medio. Otros están más enfocados en la imagen que se transmite en los medios acerca de los jóvenes en los valores que transmite la publicidad dirigida a este público. Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que aparecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo. En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. **(Von Felitzen& Carlson, 1999. Riesgos de las TICs.)**

En la actualidad es muy preocupante el efecto que la representación que la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios de las tecnologías de la

información. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablemos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una interacción con dicha violencia. En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación.

La mayor parte de la población ecuatoriana posee televisor, DVD, videojuegos. Algunos padres no controlan los programas que ven sus hijos, tampoco tienen un tiempo determinado para verlos ya que están trabajando o realizando los quehaceres domésticos. En cuanto a los videojuegos se reúnen entre compañeros, vecinos, o familiares a jugar de igual manera no poseen un horario, juegan lo que ellos crean conveniente y no son asesorados por ninguna persona adulta.

Debe destacar que en otros hogares, si poseen la responsabilidad de controlar a sus hijos, ya que se preocupan en la formación de sus hijos y conjuntamente realizan horarios de labores.

Así, obtenemos trabajos centrados en la violencia en televisión o en el video- juegos, se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX. Repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios, los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión. Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios.

El efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace tener conductas más agresivas. El efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad e indefensión. El efecto testigo produce cierto acostumbamiento o insensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia. El segundo tipo de contenido que ha centrado la atención de múltiples investigaciones es todo lo que atañe a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etcétera). Como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre las investigaciones, muy especialmente entre aquellas que son llevadas a cabo con un ánimo protector. **(Von Felitzen & Carlson, 1999. Riesgos de las TICs).**

Los contenidos sexuales que hoy en día utilizan los adolescentes en la internet hace que cada vez se convierta en un gran problema no solo para ellos sino para la sociedad en general, porque causan adicción, incentivan al sexo a temprana edad y mucho peor causan: enfermedades de transmisión sexual y embarazos no deseados.

Algunos adolescentes, aun no poseen una formación adecuada en educación sexual, porque creen que el saber de sexo y embarazos es un juego y en la realidad es una situación de carácter serio, porque depende de su formación personal para no tener que cambiar el rumbo de su vida en el futuro. En algunas instituciones educativas de la ciudad de Cuenca existe una gran cantidad de adolescentes embarazadas y muchas de ellas son madres solteras es muy triste observar esta realidad, pero en otros casos se han dado abortos en lugares clandestinos, esto ha causado en las adolescentes un cambio psicológico o aun mucho peor el enterarse que han quedado estériles por el resto de su vida. Se fomenta en las instituciones educativas los valores, la educación sexual y los embarazos no deseados pero hay que tener presente que la mitad de labor lo realizamos nosotros como docentes y la otra esta a cargo de la familia, los padres todavía no asumen la responsabilidad de dialogar claro con sus hijos; es decir de llamar a las cosas por su nombre, todavía se cree que es un tabú o un secreto y no se dan cuenta que sus hijos investigan por si solos (aprenden de sus propios errores).

Otros casos serían en el ámbito de la salud:

Mental, física ya que la mala información de las páginas web provoca que muchas personas sean causantes de su propia muerte, como es en el caso de las personas que hacen dietas y no asisten donde un especialista a realizarse un control, de igual manera sucede con las invitaciones a clínicas clandestinas donde por economizar se realizan operaciones como liposucciones, implantes, etcétera.

En este sentido, diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los video-juegos. Dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador; también hace alusión a los ataques epilépticos, como explican. (Wartella, 2000. **Riesgos de las TICs.**)

Se puede decir que la adicción a las TICs está produciendo un sedentarismo, ataques epilépticos como consecuencia los rodea: cambios de humor, recaídas, abandono, desunión del núcleo familiar, etcétera. La familia y la escuela deben proporcionar una

buena información frente a esta problemática que origina caos en la formación de la niñez y la adolescencia. Pues se debería realizar en cada uno de los hogares un horario de actividades con coordinación de los padres de familia, para que asuman sus responsabilidades y mejoren su nivel académico. De esta manera no se daría oportunidad a una mala formación personal con el uso inadecuado de las TICs.

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TICs.

Las TICs plantean una serie de oportunidades pero entre ellas están destacadas las más importantes:

- Hacen posible la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas en información a través de videos, animaciones, sonidos, imágenes acciones o procesos completos, etcétera.
- Desarrollan el pensamiento cognitivo del estudiante a través de los videojuegos, provocando así el incremento de su inteligencia espacial. Dando así una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: conocimientos, metodología, evaluación, etcétera.
- Facilitan el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo al alcance de los contenidos educativos personalizados a cada participante y la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y creatividad.
- Incluyen a participantes indirectos del proceso, como a los padres de familia, a través de herramientas de comunicación no presencial, donde pueden dar oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas.
- Fomentan la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos, para así poder satisfacer a los estudiantes de las instituciones.

El interés común por una determinada cuestión, lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas, aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso de Internet, los videojuegos y la televisión, también encontramos visiones más novedosas. En palabras directas, el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas, calificaciones, asistencia, y tareas. (Díaz Barriga Frida. 2004.Las oportunidades TICs.)

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

En la protección del menor ante los peligros que enfrentan diversas pantallas la familia, los docentes, los medios de comunicación los desarrolladores técnicos y las autoridades públicas deben tratar por todos los medios de cuidar la integridad el uso y manejo adecuado de las TICs. Para ello tenemos la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones tanto públicas como privadas, de forma externa e interna en los ámbitos locales, nacionales e internacionales. En la mediación familiar los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual se incluye su faceta como consumidores de medios y de tecnologías. En muchos casos se hace dificultosa esta mediación ya que los niños y adolescentes tienen un conocimiento superior al de sus padres, siendo ellos quienes enseñan a sus padres.

El ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso adecuado dirigido a padres y docentes, además de los niños y adolescentes debe ser profunda para no causar futuros problemas.

En las instituciones educativas se puede detectar que estudiantes superan en conocimientos tecnológicos a sus padres, pues en la mayoría de ellos se encuentran solos en sus hogares y acceden con facilidad al uso del internet por tiempo indeterminado, muy pocos padres son los que se preocupan y bloquean el computador

pero sin embargo perjudican a sus hijos ya que los docentes envían tareas y no pueden elaborarlas por no contar con el computador o en otros casos acceden a un ciber net para cumplir con las tareas designadas. Tanto docentes como padres de familia deben asesorar a los niños y adolescentes en el uso y manejo adecuado de las TICs, para que no se conviertan en una adicción o dependencia absoluta.

3.3.1 Iniciativas en el cambio de regulación.

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados, son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos. Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor, cabe destacar el Online, que ha hecho una revisión de la legislación existente de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. En palabras de, hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación. **(Martín-Laborda Rocío.2005.Fundación AUNA).**

Es importante dentro de las políticas de control sobre los medios tecnológicos la autorregulación, porque es necesario crear una cultura tecnológica con actividades que orienten de forma adecuada y responsable a la familia como grupo social.

La corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en áreas de proteger al menor.

La regulación de los medios requiere la colaboración e implementación de diversos agentes, tanto externos como internos al medio, de carácter formal e informal.

Se debería desarrollar diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

En nuestro país lamentablemente no hay un sistema integral de regulación sobre el uso de las tecnologías en la niñez y la adolescencia, se debe crear una cultura propicia, aunque los medios de comunicación poco hacen ya que va en contra de sus intereses.

“Eduquemos a los niños y adolescentes para no castigar a los hombres”

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

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 TICs..

La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito, al respecto 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. **(Himmelweit.1958. Mediación familiar.)**

En estudios realizados existen algunas cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos. Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso.

Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias por, 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 los contenidos, también parece fundamental el controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación comúnmente citada en la investigación, se hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se mostrara 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.

El proceso de mediación entre sus hijos y el consumo de pantallas depende del conocimiento de los procesos y los contenidos tratados, varias de las ocasiones la información trae muchos prejuicios atentatorios a la infancia y la adolescencia.

Los padres deben conocer una buena cantidad de temas sobre las tecnologías para que puedan guiar a sus hijos, a pesar de estas responsabilidades, resulta más importante crear en los menores procesos de autocuidado, que a pesar de no estar presentes personas mayores cuando ingresan a las pantallas, deben estar conscientes de no emplear contenidos los cuales van en contra de los principios y los valores humanos.

En algunas instituciones educativas se les motiva a los estudiantes desde temprana edad a relacionarse con la tecnología, también se les inculca valores en cuanto a la responsabilidad y respeto, los docentes siempre están socializando que las TICs son unas herramientas de autoayuda de las cuales no deben depender, ya que podrían causarles perjuicios en el ámbito familiar y escolar.

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

Lo 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 es también necesaria para el público (como padres o docentes), ya que juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

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

Es importante la educación en el uso y manejo de las TICs, así como la necesidad de enlazar métodos de educación formal para las instituciones educativas, pues es indispensable educar a los padres en el uso de las tecnologías, para que puedan ejercer una correcta labor mediadora, ya que la familia es el núcleo de la sociedad, puesto que de allí surgen hombres “exitosos y emprendedores”, que podrán ayudar a que el Ecuador sea en el futuro un país como las grandes potencias mundiales.

¿Qué es media literacy?

Educación para la alfabetización de los medios de comunicación a menudo utiliza un modelo pedagógico basado en la investigación que anima a la gente a hacer preguntas sobre lo que ven, oyen y leen. Educación para los medios de alfabetización proporciona herramientas para ayudar a las personas analizar críticamente los mensajes, ofrece oportunidades para que los alumnos amplíen su experiencia de los medios de comunicación, y les ayuda a desarrollar habilidades creativas en la toma de sus mensajes propios medios de comunicación. Análisis crítico puede incluir la identificación de autor, el propósito y punto de vista, el examen de las técnicas de construcción y de los géneros, examinar los patrones de la representación de los medios de comunicación, y la detección de la propaganda, la censura y el sesgo de las noticias y programación de asuntos públicos.

Educación para los medios de alfabetización pueden explorar cómo las características estructurales, tales como la propiedad de los medios de comunicación, o su modelo de financiación [afectan a la información presentada. (http://en.wikipedia.org.es.mk.gd/wiki/Media_literacy.)

Disminuye la brecha digital en el Ecuador.

Alrededor de \$31 millones deberá invertir el gobierno este año para cumplir la meta de implementar 400 aulas tecnológicas comunitarias para la alfabetización digital en el Sistema integral de Tecnología para la Escuela y la Comunidad (SITEC) que impulsa la Subsecretaría de Calidad del Ministerio de Educación. El piloto de este proyecto cuenta en la actualidad con 30 aulas que funcionan dentro de instituciones educativas fiscales en las 24 provincias del Ecuador.

En el 2010 se capacitó en alfabetización digital de computación básica e Internet a 3 233 personas entre maestros, padres de familia, comerciantes, artesanos, adultos mayores, empleados, amas de casa, entre otros. En cada una de las 30 aulas, en equipos tecnológicos, insumos de certificación, seguimiento y apertura, lo que significa una inversión total de \$2 334 780 en todo el país. **(AVILA, Xavier (1991). "Implicaciones de la informática en el futuro de la enseñanza")**.

Todos los proyectos encaminados a la alfabetización digital constituye eventos significativos para los principales autores de la educación: estudiantes, padres de familia y docentes, pero es necesario aprovechar de dichas bondades, reconociendo las desventajas, por ejemplo el hecho de pasar a ser individuos dependientes de los ordenadores, en la ejecución responsable de sus diferentes actividades, como persona y como parte de un conglomerado social.

La alfabetización para los medios de comunicación constituye un aporte muy significativo en los momentos actuales en los cuales la transformaciones aceleradas y las consecuencias que producen estos medios son cada día diversas, en muchas de las ocasiones influyen negativamente en la formación de las personas, principalmente de los menores quienes aún no han adquirido manifestaciones de criterio formado, pero también adultos que no están conscientes de la situación real que acarrear los cambios de los medios de comunicación, caen ingenuamente en sus implicaciones y como no se dan cuenta, cometen una serie de equivocaciones como las de depender demasiado, haciendo de ellos su uso y abuso.

Entonces como podrían los menores ser asesorados por sus padres o representantes, por ello es digno de aplaudir las acciones porque de esa forma, los maestros y padres estarán en condiciones de orientar.

Asesorar y controlar el manejo de dichos medios, actuando con responsabilidad, pero no creando dependencia extrema ya que más allá del control se deben inculcar

actitudes de autodomínio y ser responsable de sus propios actos, desde tempranas edades, sin esperar castigos o represalias por sus comportamientos inadecuados como consecuencia del mal uso de los medios de comunicación.

Se anhela con el tiempo que los padres y maestros tomen la batuta en cuestiones de ejecutar iniciativas como la mencionada, ya son ellos quienes comparten más tiempo con los menores de una u otra manera, sin desmerecer su papel en los actuales momentos, pero hace falta cambios de actitud sobre su rol y su constante participación formativa acorde los avances de la ciencia y tecnología.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación.

Esta presente investigación se la realizó en diferentes instituciones educativas, todas ellas fiscales, con gran número de estudiantado las mismas que reciben a personas de diferentes etnias, en su mayoría son de situación económica media, sus características sociales están dentro de lo que hoy se llama “buen vivir”.

4.2 Participantes de la investigación.

La selección de los participantes se realizó de acuerdo a la factibilidad de poseer buenas relaciones laborales y desde luego por la amabilidad que tienen sus administradores, ya que estaban dispuestos a colaborar con esta investigación, de igual manera prestaron mucho interés los encuestados los mismos que se detallan a continuación: Niñas del quinto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuela Cañizares”; niños de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “Remigio Crespo Toral”, y estudiantes del segundo año de bachillerato del “Colegio Miguel Moreno Ordóñez” todas estas instituciones están ubicadas en la provincia del Azuay del cantón Cuenca.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación.

4.3.1 Técnicas:

- Observación
- Descripción
- Subrayado
- Método científico

4.3.2 Instrumentos:

- Entrevistas
- Cuestionarios

- Carta de compromiso
- Solicitud para aplicar los cuestionarios en los establecimientos educativos.
- Cámara digital
- Internet

4.4 Recursos.

4.4.1 Humanos:

- Directores (Administradores)
- Profesor de aula
- Estudiantes

4.4.2 Institucionales:

- Unidad Educativa “Manuela Cañizares”
- Escuela “Remigio Crespo Toral”
- Colegio Técnico “Miguel Moreno Ordóñez”
- Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL).

4.4.3 Materiales:

- Suministros de oficina.

4.4.4 Económicos:

- Impresiones
- Copias de los cuestionarios
- Anillados
- Transporte

4.5 Procedimiento.

En el procedimiento de esta investigación se desarrolló la capacidad de aplicar e integrar los conocimientos adquiridos durante su proceso se aborda diferentes temáticas vinculadas con las TICs, mediante la aplicación del método científico sobre una problemática planteada por la UTPL. Se

procedió a seleccionar las instituciones educativas en primera instancia sin antes empaparse del tema para que sea más factible la aplicación de cuestionarios y la interpretación de los mismos, luego se acudió a dialogar con los Directores (administradores) de los establecimientos educativos seleccionados para que permitan su aplicación una vez obtenida la autorización se procedió a su aplicación, y después se realizó su tabulación, análisis e interpretación de datos relacionando con el marco teórico, conocimientos científicos y psicológicos. Así se ha ido estructurando en su totalidad esta investigación.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Para realizar esta etapa de la presente investigación fue necesario acudir a la tabulación de los ítems diseño de las tablas, elaboración de los respectivos gráficos y su correspondiente interpretación, en la que se pueden observar detenidamente las frecuencias y los porcentajes obtenidos en cada una de las alternativas. Cada pregunta forma parte de un apartado el cual a su vez está dentro de cada grupo objeto de estudio investigativo.

Se analizan los porcentajes de mayor a menor, se destaca la importancia dentro del proceso, las implicaciones en los objetivos las causas y las consecuencias que podrían generar de manera positiva y negativa, su incidencia en el desarrollo del aprendizaje, considerando los lineamientos del marco teórico, la comparación entre los tres grupos de personas y el aporte crítico de la persona investigadora frente la realidad de los resultados, con el fin de llegar a conclusiones y recomendaciones valiosas para el accionar educativo.

Luego de analizar e interpretar los resultados de cada ítem se procedió a la comparación entre los cuatro grupos de estudiantes investigados y que se encuentran clasificados por edades, finalmente se emiten criterios generales en base que viabilizarán la toma de decisiones.

Breve introducción a cada uno de los Ítems para el análisis e interpretación de resultados:

- **Caracterización socio demográfica ecuatoriana en el ámbito escolar y familiar.**

En los últimos tiempos los ambientes de aprendizaje han cambiado debido a la influencia de las TICs, por lo mismo es necesaria y urgente la actualización de conocimientos por parte de los docentes para que pueda darse una educación de calidad. Se deben elaborar normas que regulen el uso de las mismas para no caer en la dependencia dañina y así no perjudicar a los estudiantes.

- **Redes sociales y pantallas.**

El uso y valoración de estas redes ha llevado a tener mejor relación con: la televisión, internet, videojuegos, celulares, etc. Causando así fenómenos de

dependencia tanto para adultos como para niños y jóvenes ya que se encuentran en más contacto con las TICs que con sus familiares.

Aquí se está perjudicando notablemente a toda la sociedad y al mundo ya que los adultos han perdido el interés por sus hijos y estos a sus padres.

Pero cabe destacar que estas redes no llegan con mayor fuerza al ámbito rural esto hace que los niños crezcan con mucha más integridad, siendo así su crecimiento más sano.

▪ **Redes sociales y mediación familiar.**

Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades ya que es frecuente encontrarse en ciertas circunstancias en las que los niños y jóvenes saben más manejo de las mismas que sus propios padres.

Es urgente una normativa sobre el uso de los procesos tecnológicos, la motivación en los menores, la recuperación de valores humanos y fundamentalmente la consagración del hogar.

▪ **Redes sociales y ámbito escolar.**

Es necesario y urgente capacitar y actualizar al personal docente, además de equipar los espacios escolares con aparatos y auxiliares tecnológicos como son: televisores, videograbadoras, computadoras y conexiones a la red. Por ello la adecuación de docentes, estudiantes, padres de familia y de la sociedad en general a este fenómeno implica esfuerzo y un rompimiento de estructuras tradicionalistas para así adaptarse a una nueva forma de vida. Sin permitirse caer en la adicción.

▪ **Redes sociales riesgos y oportunidades.**

Los riesgos que se presentan en el uso de las TICs preocupan a todas las personas adultas ya que se presentan contenidos muy violentos para los niños y jóvenes, sin olvidar que los mismos poseen un alto nivel de curiosidad por las cosas prohibidas y acuden inescrupulosamente a páginas solo para adultos, llevándose consigo una mentalidad dañina para sí mismos y para sus compañeros, y muchas veces estos trastornos llevan de manera muy especial a los jóvenes a ser partícipes en grabaciones de videos sexuales y adicciones.

Pero claro está que no todo es malo, únicamente se debe enseñar a los menores de edad la utilización correcta y beneficiosa del internet y otras tecnologías. Ya que si lo saben usar de manera adecuada podrán compartir con sus compañeros información relevante, podrán resolver juntos tareas educativas, aprender cosas novedosas y desde luego actualizadas.

▪ **Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)**

El ambiente familiar influye de manera decisiva en la personalidad de cada individuo. Las relaciones entre los miembros de la casa determinan valores, afectos, actitudes y modos de ser que el niño va asimilando desde que nace. Por eso, la vida en familia es un eficaz medio educativo al que se debe dedicar tiempo y esfuerzo. La escuela complementará la tarea, pero en ningún caso sustituirá a los padres.

Las Relaciones son las enderezadas a crear y mantener entre los individuos relaciones cordiales, vínculos amistosos, basados en ciertas reglas aceptadas por todos y, fundamentalmente, en el reconocimiento y respeto de la personalidad humana.

CUESTIONARIO #1

Grupo 1: Niños de 6-9 años de edad (2^{do} - 5^{to} de E.G.B.)

5.1 Caracterización socio demográfica

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: de la 1 a la 8 y de la 11 a la 14.

- 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

Tabla 1

P1. ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
5to. de Educación Básica	30	100
TOTAL	30	100

Tabla 2

P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
9 años o más	30	100
TOTAL	30	100

Tabla 3

P3. Sexo		
Opción	Frec.	%
Femenino	30	100
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Según los datos se interpreta que una totalidad de 30 estudiantes correspondientes al 100%, cruzan el quinto año de Educación Básica, significa que el 100% se encuentran entre los 9 años de edad, el 100% nos indica que son de sexo femenino y pertenecen a la Unidad "Educativa Manuela Cañizares".

P 4. ¿Qué personas viven contigo?

Según los resultados tabulados manifiestan que el 50%, viven solo con la madre situación que supuestamente se debe a que pertenecen a hogares desorganizados por la difícil circunstancia económica, por la migración u otras razones, causas que influyen negativamente en el rendimiento escolar, el 27% vive con padre y madre lo que se puede expresar que poseen hogares estables, y el 13% viven a cuidado de otros, está es una situación bastante preocupante porque siempre un niño está mejor con sus padres, ya que ellos buscan sin descansar el bienestar de los mismos.

Tabla 5

P5. ¿Qué es lo más que te gustaría hacer después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	6	20
Navegar	2	6,67
Leer, estudiar	11	36,67
Hablar con mi familia	11	36,67
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Al observar la tabla 5 es fácil apreciar que 6 estudiantes encuestadas que representan el 20% después de cenar prefieren ir a su habitación, 2 estudiantes que representan el 6,66%, prefieren navegar, 11 estudiantes que representan el 36,66% prefieren ir a leer y estudiar en el mismo porcentaje otro grupo prefiere hablar con su familia. Estas situaciones demuestran que la mayoría de las niñas encuestadas realizan actividades provechosas, especialmente aquellas que después de cenar hablan con su familia, fortaleciendo así las relaciones en el hogar.

Tabla 6

P6. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	30
Si	21	70
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Si se observa detenidamente la tabla 6 es fácil interpretar que 9 estudiantes encuestadas equivalentes al 30% contestan que no tiene ordenador, mientras que 21 estudiantes que representan el 70% del total de encuestada contesta que sí. Esta situación podría afectar al uso de las tecnologías en la educación, pues habría desventajas, pero siempre que el ordenador se lo utilice de forma adecuada.

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

En la interpretación de la tabla 7, 2 estudiantes que representan el 9,52% que el ordenador que más utiliza en casa está en su habitación, 1 estudiante que representa el 4,76% contesta que tiene en la habitación de su hermano: 2 estudiantes que equivalen al 9,52% contestan que tienen en la habitación de sus padres; 5 estudiantes que representan el 23,80% dicen tener el ordenador en la sala de estar; 4 estudiantes encuestadas, equivalentes al 19,04% dicen tener el ordenador en un cuarto de trabajo, y 7 encuestadas, equivalentes al 33,33% dicen que tienen portátiles. De acuerdo a los lugares en donde se ubicado el PC, se puede reflexionar que no importaría en donde se encuentre, sino que se lo utilice de manera responsable y que no afecte las relaciones familiares.

Tabla 8

P 8. ¿Hay conexiones a internet a tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	10	47,61
Si	11	52,38
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

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

Los resultados tabulados permiten al observador interpretar que 10 estudiantes encuestadas, equivalentes al 47,61 % contestan tener internet en casa, pero 11 de ellas que equivale al 52,38% manifiesta no tener internet en su casa. Aunque casi son porcentajes iguales, es importante crear una cultura para el uso adecuado de internet, creando normas y reglas negociadas entre padres e hijos, de manera consensuada.

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

En la interpretación se puede determinar que 11 estudiantes, con un 33,33% manifiestan usar Internet (para navegar, chat, e-mail);

2 estudiantes que representan el 6,06% usan internet en la escuela; 3 estudiantes con un 9,09 % de los encuestados dicen usar en un ciber – café; 6 estudiantes representan el 18,18% manifiestan que usan internet en un lugar público, 11 estudiantes el 33,33% contestan que usan internet en casa de un familiar.

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

Los resultados expuestos reflejan que 8 de las niñas encuestadas que representan el 21,62 % dicen estar solas la mayoría de veces al utilizar internet, 4 de ellas que representan el 10,81 % de las encuestadas dicen que con amigos, 6 de las niñas encuestadas que representa el 16,21 % dicen utilizar internet la mayoría de veces cuando están con sus hermanos , 2 de las encuestadas equivalentes al 5,40 % dicen utilizar estando con su padre; 7 encuestadas que representan el 18,91% expresan utilizar con su madre; 9 de las niñas encuestadas equivalentes al 24,32 % expresan utilizar en compañía de otros familiares, y solo 1 estudiante que representa el 2,70 % de la totalidad de encuestadas expresa utilizar internet en compañía de su profesor. Es positivo por lo tanto que un alto porcentaje utilice el internet utilice con sus familiares, pero lo ideal sería que lo hagan solas pero con responsabilidad o con sus padres, aunque se justifique por la diversidad de dificultades que atraviesan las familias ecuatorianas.

Tabla 13

P 13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
No contesta	5	16,67
Sí, el mío	16	53,33
Sí, el de otras personas	8	26,67
TOTAL	30	100

Tabla 14

P 14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Pedí que me lo compraran	1	4
Fue un regalo	8	32
Me lo dieron mis padres	14	56
TOTAL	25	100

Autora: Tania Durán F.

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

Los resultados reflejan que 1 niña encuestada correspondiente al 3,33% contesta que si utiliza un teléfono móvil; 5 de las estudiantes que representan el 16,66% no contesta a esta pregunta, 16 de las encuestadas que representan el 53,33 % dicen que utilizan su propio móvil. Mientras que 8 de las encuestadas representa el 26,66% expresa utilizar el móvil de otras personas. El alto porcentaje en la última opción da a conocer que las encuestadas por ser menores piden a otras personas entre ellas a sus familiares, pero por la necesidad de comunicación debe manejarse conscientemente.

En los resultados expresados en la tabla 14 se aprecia la siguiente información: 2 personas, corresponden al 8% no contestan, 1 niña encuestada al 4% contesta que pidió que lo compraran; 8 de las encuestadas al 32% dice que le regalaron el móvil, mientras que 14 de las encuestadas que representan el 56% dicen haber recibido como regalo de sus padres. Lo más valioso de esta interpretación es que un poco más de la mitad de niñas dicen que sus padres les obsequiaron, seguramente la mayoría por ser buenas estudiantes, y además les enseñaron el uso adecuado de este aparato.

5.2. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

- **5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twiter, hi5 skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.**

Tabla 9

P9. ¿Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	30
Si	21	70
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Tabla 10

P 10. ¿Para qué sueles usar Internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pág. Web	6	13
Videos	8	17
E-mail	5	11
Descargas	10	22
Chatear	4	9
Red Social	13	28
TOTAL	46	100

En los resultados obtenidos en la tabla 9 se puede apreciar que 9 encuestadas correspondientes al 30% que no utiliza internet tenga o no en casa y 21 niñas encuestadas al 70% responde que si utiliza internet tenga o no en su casa. Entonces se supone que las niñas hacen lo posible por utilizar el internet así no tengan en su casa, pero habría que preguntarse ¿para qué lo utilizan? Sería valioso que lo harían para resolver los deberes escolares.

En la presente tabla 10 se mostró 6 opciones en las cuales es posible que se usen mas, 6 personas utilizan con frecuencia páginas web, un 8 % emplea el internet constantemente para videos, el 5% lo utiliza continuamente para revisar su e – mail, un 10% lo utiliza frecuentemente para realizar descargas, un 4% lo emplea para chatear, y un 13% lo destina para el uso en redes sociales se aprecia que una mayoría del 13% lo utiliza más para uso de las redes sociales demostrando mayor interés en conocer nuevas personas al estar en auge estos sitios en la red.

- **5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo. Tabla 19**

P 19. ¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	15	27
PlayStation 3	5	9
Xbox 360	4	7
Wii	5	9
PSP	6	11
Nintendo DS	8	15
Game Boy	7	13
Ninguna de las anteriores	5	9
TOTAL	55	100

Autora: Tania Durán F.

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

La tabla contiene 8 opciones sobre los video juegos más utilizados por un lado está un 15% usa con frecuencia el Play station 2 , un 5% disfruta más del Play station 3, un 7% maneja el Wii, un 11% frecuentemente utiliza la consola portátil PSP, un 15% utiliza en Nintendo DS, un 13% usa continuamente el Game Boy, y por último la opción de ninguna de las anteriores la cual muestra un 9% 5 personas no utilizan ninguna consola por lo que los resultados dan una gran demanda por la consola de Sony el Play Station 2 siendo uno de los más accesibles en el mercado.

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

P 25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

La pregunta 25 da a conocer 6 opciones sobre como consiguen su propio dinero 7 personas respondieron a un pago semanal dando un 12%, un 30% respondieron que consiguen dinero pidiendo a sus parientes, mientras que un 30% lo consigue en su cumpleaños, fiestas o navidad por otro lado un 13% lo obtienen con algún trabajo realizado en casa, un 12% lo tiene de algún trabajo hecho fuera de casa estos resultados de cómo obtiene su propio dinero dan una igualdad de un 30% con: que con pedir obtienen dinero propio y que lo consiguen en su cumpleaños, fiestas o navidad esta da que la mayoría no obtiene su dinero trabajando lo obtienes por otras personas cercanas a ellos.

Tabla 26

P 26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	1	3
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	22	73
Tengo menos dinero del que necesito	7	23
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Los resultados expresados dan un 3% a (tengo más dinero del que necesito), un 73% a (tengo el dinero suficiente para mis necesidades) y un 23% a (tengo menos dinero que necesito) esto atribuye un mayoría a (tengo dinero suficiente para mis necesidades) dando un perspectiva de clase media si dejar a un lado un alarmante 23% a (tengo menos dinero del que necesito) siendo índice de pobreza.

Tabla 27

P 27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	3	10
Televisión	12	40
No lo sé	15	50
TOTAL	30	100

Tabla 28

P 28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	8	27
Teléfono móvil	8	27
No lo sé	14	47
TOTAL	30	100

Tabla 29

P 29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Videojuegos	10	33
Televisión	9	30
No lo sé	11	37
TOTAL	30	100

Tabla 30

P 30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	7	23
Televisión	14	47
No lo sé	9	30
TOTAL	30	100

P 31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	6	20
Videojuegos	12	40
No lo sé	12	40
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Los resultados obtenidos de la pregunta 27 si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías? 3 estudiantes que representan un 10% responden que a internet, 12 estudiantes a un 40% responden que a televisión, 15 estudiantes que representan

un 50% responden (no lo sé) la mitad de las niñas encuestadas no saben que contestar lo que significa la utilidad tanto del internet como de la televisión van a la par.

Respecto a la presente tabla los resultados de la pregunta 28 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías? Otorgan un 27% a Internet, un 27% a Teléfono móvil y un 47% a no lo sé. Los resultados aportan irresolución debido a que la mayoría respondía a la opción (No lo sé) y debido también a la igualdad de las restantes opciones las más usadas Internet y el Teléfono móvil.

En la presente tabla N° 29 (Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?) se demuestra un 33% a los videos juegos, un 30% a la televisión y un 37% a (no lo sé) dejan como principal opción de las más frecuente los Video juegos aunque dejando una duda con respecto a la última opción siendo la más respondida.

Los resultado de la tabla N°30 (Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?) conceden un 23% a teléfono móvil otro 47% a la televisión y un 30% a la opción (no lo sé) los resultados dejan como primera opción la televisión por mayoría con 14 personas correspondiendo al 47% siendo esto bueno o malo para la persona.

Con respecto a la presente tabla N° 31 (Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?) asigna como resultado un 20% a Teléfono Móvil, otro 20% a Video Juegos y un 40% a la opción (no lo sé) existe un perplejidad por la igualdad de las opciones (Teléfono móvil) y la opción (no lo sé) por lo que quedaría como primera (videojuegos).

5.3. Redes sociales y mediación familiar

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 17, 18, 21,23.

- **5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.**
- **5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.**

Tabla 17

P 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No	4	13
Si	26	87
TOTAL	30	100

Tabla 18

P 18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	16	21
PlayStation 3	6	8
Xbox 360	4	5
Wii	5	6
PSP	6	8
Nintendo DS	10	13
Game Boy	7	9
Ordenador	24	38
TOTAL	78	100

Autora: Tania Durán F.

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

En la tabla 17 según los resultados ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador? otorgan un 13% a la opción No, y otro 87% a la opción Sí. Esto deja un resultado con una gran mayoría estos utilizan los videojuegos dejando un margen de tan solo 4 personas por lo que no deja de estar en auge.

Los resultados expresados en la tabla N°18 ¿Con qué aparatos juegas? Otorga como resultado un 21% a la consola Play station 2, un 8% a la nueva juego de video el Play station 3, un 5% a la consola de Microsoft el Xbox 360, un 6% al Nintendo Wii, por otro lado las consolas portátiles se le concedió un 8% al PSP, un 13% al Game Boy y por último el ordenador mostro un 38%. Las repuestas obtenidas dan como resultado al ordenado como consola más utilizada para jugar.

- 5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.
- 5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.

Tabla 21

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
Uno	30	100
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

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

Tabla 23

P 23. Cuando ves la tele, sueles estar con...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	16	15
Mi padre	15	14
Mi madre	25	23
Algún hermano/a	25	23
Otro familiar	16	15
Un amigo/a	5	5
Otras personas	5	5
TOTAL	107	100

Al observar la tabla 21 se puede apreciar una mayoritaria ventaja del 100% a favor de la opción (Uno) correspondiendo a la repuesta de 30 personas tiene un solo televisor en casa. Este factor está relacionado directamente con la situación económica del hogar al que pertenecen las niñas encuestadas o quizá porque se maneja un uso responsable de la televisión.

Con respecto a la tabla 23 se puede ver un 15% con la opción solo, un 14% con mi padre, un 23% con mi madre, un 23% con algún hermano/a, otro 15% con otro familiar, también un 5% con una amigo y por ultimo un 5% con otras personas. Esto brinda como resultado una mayoría una igualdad con las opciones (Mi madre) y (Algún hermano/a) dejando como las dos primeras opciones a mi madre o algún hermano/a siendo parte de la familia.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 15, 16, 20,24.

- **5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.**
- **5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.**

Tabla 15

P 15. Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	15	25
Enviar mensajes	13	21
Jugar	18	30
Navegar	8	13
Otras cosas	7	11
TOTAL	61	100

Tabla 16

16. ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	14	19
Con mi padre	16	22
Con mis hermanos	10	14
Con otros familiares	18	25
Con los amigos/as	14	19
TOTAL	72	81

Autora: Tania Durán F.

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

Podemos apreciar en la respectiva tabla N°15 (Con el móvil sueles) nos da 5 opciones de las cuales se otorga un 25% a la opción (hablar), se puede apreciar un 21% con alternativa (mensajes), también un 30% con la selección (jugar) por otro lado un 13% con la opción (navegar) y por ultimo un 11% en (otras cosas). Dando un mayoría del 30% a (jugar) se puede ver que en la mayoría de los casos el móvil lo utilizan para jugar y otra parte para hablar.

En los resultados obtenidos de la tabla 16 se encuentran 5 opciones de las que un 19% equivale a 14 personas respondieron (con mi madre) se puede apreciar un 22% a (con mi padre) también se puede ver un 14% a la alternativa (con mis hermanos) igualmente la opción (con otros familiares) da un 25% y la última selección (con otros amigos) concede un 19%. Lo que tiene como resultado es una superioridad de la opción (con otros familiares).

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

Tabla 20

20 ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	14	22
Con mi madre	9	14
Con mi padre	8	13
Con mis hermanos	19	30
Con los amigos	8	13
Con otras personas distintas	6	9
TOTAL	64	100

Autora: Tania Durán F.

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

En la presente tabla 20 se puede observar distintas opciones de la que un 22% que equivale a 14 persona que respondieron a la alternativa (solo), se puede apreciar que un 14% contestaron a (con mi madre), un 13% escogió la elección (con mi padre), igualmente un 30% apunta a (con mis hermanos) por otro lado existe un 13% a la selección (con los amigos) y como último (con otras personas distintas) dan un 9%.

Esta encuesta realizada deja como resultado que la mayoría de niños suelen jugar casi siempre con sus hermanos.

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

En los resultados expresados en la tabla 24 se puede apreciar algunas de las cosas que se tiene en casa en donde un 8% respondieron (ordenadores portátiles), se puede apreciar un 9% a la opción (impresora), otro 6% a (scanner), se puede observar un 4% a (web cam), otro 6% a (MP3/MP4/iPod) asimismo encontramos un 11% a (cámara de fotos digital), igualmente hay un 7% a la alternativa (cámara de video digital) por otro lado existe un 13% a (equipo de música), además un 10% respondieron a (teléfono fijo, incluso se puede observar un 15% a la opción (DVD), también respondieron un 4% a (disco duro multimedia) y como último un 1% a la

alternativa (ninguna de estas tengo otras). Esto deja como conclusión que la mayoría de los niños tienen las cosas colocadas en la tabla dejando una buena perspectiva.

CUESTIONARIO #2

Grupos 2: Adolescentes de 10-14 años de edad (6^{to} – 10^{mo} de E.G.B.)

5.1 Caracterización socio demográfica

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 1,2,3,4,5,6,54,55,56,57,58,59,60,91,101,115,116,117.

- 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

Tabla 1

P 1. ¿En qué curso estás?		
Opción	Frecuencia	%
7mo. de Educación Básica.	26	100
TOTAL	26	100

Tabla 2

P 2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frec.	%
11 años	14	54
12 años	10	38
13 años	2	8
TOTAL	26	100

Tabla 3

P3 Sexo		
Opción	Frec.	%
Masculino	26	100
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los datos observados de las tabla 1 y 2 se llega a interpretar de que una totalidad de 26 estudiantes correspondientes al 100% de encuestados pertenecen a séptimo año de Educación Básica. Este grupo de niños encuestados pertenece a edades entre 11, 12 y 13 años.

Se puede observar en la tabla 3 que correspondieron 26 estudiantes de sexo (masculino) lo que deja como resultado el 100% pertenecen a la Escuela “Remigio Crespo Toral” establecimiento educativo para varones, situación que debería cambiar puesto que se debería convertir en un plantel mixto, para practicar la equidad de género, muy predicado en la actualidad.

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

P4		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	21	25
Mi madre	23	28
Un hermano/a	8	10
2 Hermanos/as	5	6
3 Hermanos/as	6	7
4 Hermanos/as	3	4
Mi abuelo/a	10	12
Otras personas	7	8
Total	83	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla lo respectivos resultados un 25% respondieron (mi padre) asimismo un 28% contestaron (mi madre) también se pudo observar un 10% a (un hermano/a) otro 12% a la alternativa (mi abuelo) y por último un 8% la opción (otras personas). La mayoría según lo tabulado viven solo con la madre, situación que supuestamente se debe por la migración u otras razones que influyen negativamente en el rendimiento escolar.

Tabla 5

P 5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?		
Opción	Frecuencia	%
Desempeña un oficio	21	81
Realiza un trabajo técnico	0	0
No lo sé/otro	5	19
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 5 muestra 7 opciones de las que un 81% respondió a la opción (desempeña un oficio) y un 19% a la alternativa (no lo sé/otro lo que muestra que la mayoría de los padres de familia no han conseguido tener un

Tabla 6

P 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%
Está desempleada	1	4
Trabaja en el hogar	11	42
Desempeña un oficio	8	31
Realiza un trabajo técnico	1	4
No lo sé/otro	5	19

instrucción universitaria, según la tabla no existe desempleo eso es un muy buen signo para el desempeño de estudiante.

Según los datos obtenidos de la tabla 6 se muestra un 4% a la opción (desempleada), así mismo un 42% a la opción (trabaja en el hogar), otro 31% a (desempeña un oficio) también se puede apreciar un 4% a (realiza un trabajo técnico). Da como resultado a que la mayoría de madres se dedican al trabajo en el hogar, siendo este un factor importante para que los menores puedan recibir la ayuda oportuna de su madre ya sea en las tareas extracurriculares o en la asistencia familiar.

Tabla 55

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	8
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	3	25
Me los compraron otros familiares	1	8
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	33
Lo heredé de otra persona	3	25
TOTAL	12	100

P 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
A los 8 años o menos	2	17
A los 9 años	1	8
A los 10 años	4	33
A los 11 años	5	42
TOTAL	12	100

P 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?		
Opción	Frecuencia	%
Comprado nuevo	3	25
De segunda mano	9	75
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados de la tabla 55 da como resultado un 17% a la alternativa (a los 8 años o menos) asimismo un 8% respondieron a (a los 9 años) igualmente un 33% contestó (a los 10 años) otro 42% a la opción (a los 11 años). Lo que concede como resultado que es su mayoría obtuvo su primer celular alrededor de sus 11 a 12 años de edad. Aunque es una edad razonable podrías representar una distracción para los estudios

Las respuestas obtenidas en la tabla 56 otorgan un 8% a la opción (me lo compraron mi padres si pedirlo) otro 25% respondieron (me los compraron otros familiares) asimismo un 8% contestaron (me los compraron otros familiares) igualmente un 33% respondió a la alternativa (fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión, también se puede observar un 25% a (lo herede de otra persona).

En la mayor parte de los casos que fue un regalo de cumpleaños representa una falta de concienciación de parte de quien los obsequia ya que podría influir en su comportamiento escolar y familiar.

Según los resultado obtenidos de la tabla 57 conceden un 25% a la opción (comprando nuevo) otro 75% a la alternativa (de segunda mano) lo que deja como resultado un mayoría a (segunda mano).

Tabla 58

P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Yo mismo	4	33
Mis padres	7	58
Otros	1	8
TOTAL	12	100

Tabla 59

P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?		
Opción	Frecuencia	%
Es de contrato	2	17
No lo sé	10	83
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 60

P 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No lo sé	5	42
5 dólares o menos	3	25
Entre 5 a 10 dólares	2	17
Entre 10 y 20 dólares	1	8
Entre 20 y 30 dólares	1	8
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 58 dan un 33% a (yo mismo), otro 58% a la alternativa (mis padres), y por ultimo un 8% a (otros). En la mayoría de los casos les regalan sus padres, esto significa que no están capacitados para manejar esas situaciones que podrían perjudicar a los menores

Según los resultados de la tabla dan como respuestas un 17% a la opción (es de contrato) otro 83% a la alternativa (no lo sé). Las causas por las que contestan en este porcentaje podría ser porque sus padres les regalaron y ellos no les comunicaron el medio o las formas de pago.

Los resultado obtenido según las tabulaciones de la tabla 60 da un 42% a elección (no contesta) asimismo un 25% a (5 dólares menos), también se puede apreciar un 17% a la alternativa (entre 5 a 10 dólares) igualmente un hay un 8% a (entre 10 y 20 dólares) otro 8% otorga a (entre 20 y 30 dólares).

Casi la mitad de los encuestados contesta de esa manera porque quizá los padres pagan el consumo y los menores no se percatan de aquello.

Tabla 91

P 91. ¿Cómo los consigues?		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	25
Los grabo de un amigo	1	13
Los compro en una tienda o en la calle	5	63
TOTAL	8	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla 91 concede un 25% a la elección (descargándolos de internet) otro 13% a la opción (los grabo de un amigo) también un 63% a la alternativa (los compro en una tienda o en la calle). En la mayoría de los casos se observa que los adquiere en tiendas o en la calle como es lógico al ver los objetos pidieron a sus padres que se los compren o alguien les vendió de segunda mano.

P 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?

Tabla 101

P101		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	19	37
En la habitación de un hermano/a.	9	17
En la habitación de mis padres	12	23
En la sala de estar	7	13
En la cocina	2	4
En un cuarto de juegos	3	6
TOTAL	52	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Las repuestas obtenidas según la tabla 101 otorgan un 37% a la opción (en mi habitación), otro 17% a (en la habitación de un hermano/a), también se aprecia 23% a (en la habitación de mis padres), así mismo un 13% a (en la sala de estar), igualmente un 4% a la alternativa (en la cocina), otro 6% a la opción (en un cuarto de juegos).

El mayor porcentaje en las respuestas dicen los encuestados que la tv tienen en sus cuartos, pondría, esto representar una situación negativa ya que no siempre se les controlará los programas que ven, afectando así a su formación personal.

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

Tabla 115

P115		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	8	7
Impresora	9	8
Scanner	2	2
Webcam	1	1
USB o disco duro externo	9	8
Mp3/ Mp4/iPod	6	5
Cámara de fotos digital	14	12
Cámara de video digital	8	7
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	7	6
Equipo de música	17	15
Teléfono fijo	9	8
DVD	18	16
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	2	2
TOTAL	110	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos apreciar según la tabla 115 vemos un 7% a (ordenador portátil), otro 8% a la alternativa impresora, asimismo tenemos un 2% a (impresora) otro 2% a la opción (Scanner), también podemos observar un 1% a (Webcam) igualmente un (8%) a la alternativa (USB o disco duro externo), otro 5% a la alternativa (Mp3/ Mp4/iPod), se puede mostrar un 12% a (Cámara de fotos digital), asimismo un 7% a (Cámara de video digital), igualmente un 6% a (Televisión de pago), otro 15% a (Equipo de música), podemos observar un 8% a (teléfono fijo), otro 16% a la opción (DVD) también un 2% a (Disco duro multimedia). En este caso es evidente observar que la

mayoría de encuestados tiene equipos de sonidos y en segundo lugar cámaras, dichos objetos usan la mayor parte de hogares en las actividades cotidianas.

P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 116

P116		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	1	2
Cuando necesito algo pido y me dan	18	38
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	12	25
Hago algún trabajo en casa.	10	21
Hago algún trabajo fuera de casa	7	15
TOTAL	48	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la encuesta 116 encontramos un 2% a la opción (Paga semanal), otro 38% a (Cuando necesito pido y me dan), asimismo un 25% a (En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales), igualmente un 21% a (Hago algún trabajo en casa), también un 15% a (Hago algún trabajo fuera de casa). Es natural que un alto porcentaje de encuestados manifieste que cuando necesite se lo dan pues son menores de edad y por lo general dependen de sus padres u otras personas mayores, otro porcentaje importante es la alternativa que indica las ocasiones especiales en las cuales les regalan el dinero, se supone que las dos alternativas más altas expresan la posesión de dinero provenientes de familias con medianos recursos económicos.

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

Tabla 117

P117		
Opción	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	2	8
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	40
Tengo menos dinero del que necesito	13	52
TOTAL	25	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos observar los resultado de la tabla 117 un 8% a la alternativa (Tengo más dinero de lo que necesito) asimismo un 40% a (Tengo el dinero suficiente para mis necesidades), otro 52% a la opción Tengo menos dinero de lo que necesito. Más de la mitad de los encuestados expresa tener menos dinero del que necesita quizá porque pertenece a familias con bajos ingresos económicos, seguidamente otro porcentaje manifiesta lo contrario su supuestamente porque pertenecen a familias que tienen mejores ingresos.

5.2. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas:

7,8,9,10,14,15,61,62,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,

89,90,100,118,119,120,121,122,123,124,125,126.

- **5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.**

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

Tabla 7

P7		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	23
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	16	62
Leer, estudiar, irme a dormir	3	12
Hablar con mi familia	1	4
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Conforme la tabla 7 podemos ver un 23% a (irme a mi habitación a leer, navegar), otro 62% a la opción (Navegar, jugar, ver la tele con mi familia), también encontramos un 12% a (Leer, estudiar, irme a dormir), y por ultimo un 4% (hablar con mi familia). Es muy importante expresar que un alto porcentaje de encuestados prefiere participar en actividades acompañados de familiares, después de cenar, así podrá compartir ideas sanas sobre lo que hace sin que se perjudique su formación.

P 8. ¿Qué lees?

Tabla 8

P8		
Opción	Frecuencia	%
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	6	23
Otras lecturas: libros, revistas o comics	20	77
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Seis estudiantes encuestados que representan el 23% contestan que leen solo lecturas obligatorias del colegio, mientras que 20 personas encuestadas que representan un 77% realizan otras lecturas como de libros, revistas o comics. Más del cincuenta por ciento manifiesta leer otro tipo de textos a parte de las ordenadas por los planteles educativos, habría que investigar específicamente que tipo de materiales leen ya que muchas de las veces son impresos con muchos prejuicios para los menores los mismos que deterioran su personalidad y su mente.

Tabla 9

P 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
30 minutos	5	20
Entre 30 minutos y una hora	8	32
Entre una y dos horas	9	36
Entre dos y tres horas	2	8
TOTAL	25	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 10

P 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?		
Opción	Frecuencia	%
Nada	1	4
30 minutos	5	19
Entre 30 minutos y una hora	13	50
Entre una y dos horas	7	27
TOTAL	26	100

Según la tabla 9 podemos observar un 4% a (No contesta) otro 20% a la opción (30 minutos) asimismo un 32% a (Entre 30 minutos y una hora), igualmente un 8% a la alternativa (entre dos y tres horas), un 36% se dedica entre una y dos horas. Por lo que se interpreta según los datos de la tabla 9 una escasa cantidad de estudiantes se dedica un buen tiempo a tareas escolares lo que hace suponer que otras actividades ocupan su tiempo, se debería averiguar que hacen y encaminar responsablemente su tiempo libre y recreación.

Podemos ver conforme a la tabla 10 encontramos un 4% a la alternativa Nada otro 19% a (30 minutos), asimismo un 50% a (Entre un hora y dos horas) también podemos apreciar un 27% a la opción (Entre una y dos horas). La mita de los encuestados dedica una gran parte del tiempo a realizar sus tareas escolares pero la otra mitad no

lo hace, se deben orientar a cumplir con responsabilidad sus obligaciones de estudiantes ante otras actividades de menor importancia con el objetivo de no tener dificultades al fin del año escolar ya sea por notas o comportamiento.

Tabla 14

P 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	10	38
Si	16	62
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Conforme a la respectiva tabla vemos un 38% a la elección (No contesta) otro 62% se le otorga a (Si).seguramente la mayor parte de encuestados realiza deberes en internet ya que sus maestros están capacitados en el manejo de las nuevas tecnologías, este factor es valioso para la calidad de educación que brinde la institución.

Según la tabla 15 observamos un 47% a (Internet buscadores y páginas web), igualmente un 3% a (CD interactivo), también un 50% a la opción (Word, Power Point, Excel, etcétera). Se puede deducir que la mayor parte de estudiantes prefieren componentes de internet por que los menores se pasan utilizando el internet para su diversión y emplea los elementos de office porque son indispensables para poder ingresar y utilizar un ordenador.

Tabla 15

P 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?		
Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	14	47
Enciclopedias digitales	1	3
Word, Power Point, Excel, etc.	15	50
TOTAL	30	100

5.2.2. Uso de pantallas (televisión celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.

P 61. El móvil te sirve principalmente para...

Tabla 61

P61		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	12,04
Enviar mensajes	11	13,25
Chatear	2	2,40
Navegar por Internet	1	1,20
Jugar	12	14,45
Como reloj o como despertador	8	9,63
Ver fotos y /o vídeos	6	7,22
Hacer fotos	3	3,61
Grabar vídeos	7	8,43
Como agenda	4	4,81
Como calculadora	8	9,63
Escuchar música o la radio	7	8,43
Ver la televisión	1	1,20
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	3	3,61
TOTAL	83	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos apreciar acorde a la tabla 61 podemos ver un 12% a (habla), otro 13% a la alternativa (Enviar mensajes), así mismo un 2% a (Chatear), también un 1% a Navegar por internet), igualmente un 14% a (Jugar) otro 10% a (como reloj o como despertador), podemos otorgar un 7% a (ver fotos y/o videos), además de un 4% a (hacer fotos), otro 8% (Grabar videos), asimismo un 5% a la alternativa (Como agenda), otro 10% a (Como calculadora), también observamos a la opción (Escuchar música o la radio), asimismo un 1% a (Ver la televisión) y por último a (Descarga). Los resultados expuestos en la respectiva tabla dan conocer que un alto porcentaje hace mal uso del móvil, ya que los juegos de ese tipo son actividades mecánicas y automáticas en las cuales no se da oportunidad al usuario a utilizar su potencial creativo y crítico.

P 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?

Tabla 62

P62		
Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	8	26
Con mi madre	9	29
Con mis hermanos/as	1	3
Con mis familiares	6	19
Con mis amigos/as	5	16
Con mi novio/a	2	6
TOTAL	31	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos observar según la tabla 62 un 26% a (Con mi padre), otro 29% a (Con mi madre), otro 3% a la alternativa (Con mis hermanos/as), también podemos observar un 19% a (Con mis familiares), asimismo un 16% a la opción (Con mis amigos/as), igualmente un 6% a (Con mi novia). Un buen porcentaje utiliza el móvil para comunicarse con su madre este factor representa un buen indicador entre los lazos familiares que fortalecen la comunicación sembrándose así un ambiente de mutua confianza, pero los demás resultados también tienen su relativa importancia para tener buenas relaciones humanas.

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

Tabla 70

P70		
Opción	Frecuencia	%
No	4	15
Si	22	85
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Conforme la tabla 70 muestra un 15% a la opción No y un 85 a la alternativa (Si). Aunque se justifica de cierta manera que los menores a esa edad utilicen ese tipo de juegos, pero es recomendable se les oriente en el hogar y en la institución educativa en realizar otras actividades lúdicas en las cuales utilice más su creatividad, las operaciones del pensamiento y las inteligencias múltiples, pues en las clases de juegos mencionados primero, son puramente mecánicos y los usuarios actúan de forma automática y con poco esfuerzo mental.

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

Tabla 71

P71		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	17	44
PlayStation 3	1	3
XBox 360	1	3
Wii	1	3
PSP	5	13
Nintendo DS	6	15
Game Boy	6	15
No tengo ninguna	2	5
TOTAL	39	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los datos de la tabla 71 podemos observar un 44% a (Play station 2), otro 3% a (Play station 3), asimismo un 3% a (Xbox 360), también podemos ver un 3% a (Wii), igualmente un 13% a (PSP) se otorga un 15% a (Nintendo DS) y por último la opción (No tengo ninguna). El alto porcentaje expuesto por la tabla en el uso de la consola tipo PlayStation 2, se deba a lo mejor por el precio intermedio, la fácil utilización o por ser la más difundida en el medio, sin embargo no deja de representar un obstáculo para el desarrollo creativo de los educandos.

Más allá del ahorro en la compra de estos aparatos se debe concienciar a los menores sobre las malas influencias del consumismo provocado en la actualidad por los avances tecnológicos y la constante dependencia exagerada de los seres humanos sobre estos aparatos.

Tabla 72

P 72. ¿Juegas con la Playstation 2?		
Opción	Frecuencia	%
No	4	18
Si	18	82
TOTAL	22	100

Tabla 73

P 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	11	13
Fifa 08	10	12
Need of speed: Pro Street	6	7
Pro Evolution Soccer 2009	8	10
Fifa 09	10	12
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	15	18
God of War II Platinum	7	8
Los Simpson: el videojuego	12	14
Singstar: canciones Disney	3	4
Ninguno	2	2
TOTAL	84	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

En la tabla 4 estudiantes que representan el 18% dicen que no juegan con playstation mientras 18 estudiantes que equivalen al 82% manifiestan que si juegan. Se puede suponer la mayor parte de los encuestados tiene tiempo libre y sus padres les permiten realizar este tipo de actividades.

Podemos observar acorde a la tabla 73 un 13% a la alternativa (Pro Evolution soccer), asimismo un 12% a (Fifa 08), otro 7% a (Need for speed: Pro street), igualmente un 10% a la alternativa (PES 2009), también podemos apreciar un 12% a (Fifa 09), otro 18% a (Grand theft auto), asimismo un 8% a (God of war), también un 14% a (Los simpson), otro 4% a (Singstar) y por ultimo un 2% a la opción (Ninguno).

Se puede deducir fácilmente que los niños encuestados se dedican a jugar en los play dos, algo que perjudica su desarrollo social y afectivo, físico y mental, ya que en lugar de realizar las mencionadas acciones podría realizar juegos tradicionales que es algo muy beneficiosos para desarrollar sus destrezas con criterios de desempeño.

Tabla 74

P 74. ¿Juegas con la Playstation 3?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	18	81
Si	3	14
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 74 podemos apreciar un 5 % a (No contesta) otro 81% a la alternativa (No).

Podemos observar conforme a la tabla 75 un 50% a la opción (Pro evolution soccer 2009) y otro 50% a la alternativa (Fifa 09). El alto porcentaje a la alternativa No se deba supuestamente a que no conozca por la difícil adquisición, manejo o desconocimiento, también se nota la preferencia en los juegos vinculados con el fútbol, por ser el deporte más practicado en el mundo, en nuestro país y ciudad, de todas formas esta situación es buena para el desarrollo de los menores.

Tabla 75

P 75.PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	50
FIFA 09	1	50
TOTAL	2	100

Tabla 76

P 76. ¿Juegas con la XBox 360?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	20	95
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Se puede observar en la tabla 76 según los resultados expresados un 5% a la opción (No contesta) asimismo un 95 % a la alternativa (No).

Conforme a la tabla 77 podemos apreciar un 100% a la opción (Ninguno). En ambos casos pueden ser fruto los resultados por el alto costo, desconocimiento o difícil manejo.

Tabla 77

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno	1	100
TOTAL	1	100

Tabla 78

P 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	9
No	18	82
Si	2	9
TOTAL	22	100

Tabla 79

P 79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Mario Kart	2	29
Super Mario galaxy	2	29
Super smash bros brawl	1	14
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	14
Mario Party 8	1	14
TOTAL	7	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla 78 podemos observar un 9% a (No contesta), otro 82% a la opción (No) y un 9% a la alternativa (Si). Según los resultados de la respectiva tabla más del ochenta por ciento no juegan con Nintendo por el alto por el alto precio que representa para la economía familiar o por el desconocimiento sobre su manejo, cualquiera que sea la razón es beneficioso este factor para el desarrollo integral de los y las menores.

Según la tabla 79 podemos observar un 39% a (Mario kart), otro 29% a (Super Mario Galaxi), asimismo un 24% a (Super smash bros), igualmente un 14% a la alternativa Mario y Sonic en los juegos olímpicos, otro 14% a (Mario Party). Las alternativas que alcanzan porcentajes altos en comparación las demás refleja la práctica de los menores de los juegos más conocidos y utilizados en los famosos juegos electrónicos que como ya se ha manifestado tienen muchas desventajas.

Tabla 80

P 80. ¿Juegas con la PSP?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	13	59
Si	8	36
TOTAL	22	100

Tabla 81

P 81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos		
Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	2	10
FIFA 08	4	19
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	2	10
Tekken: Dark Resurrection Platinum	1	5
WWE Smackdown! vs Raw 2008	3	14
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	5
FIFA 09	3	14
Los Simpsons – el videojuego	1	5
God of war: Chains of Olympus	2	10
Buzz! Concurso de bolsillo	1	5
Ninguno	1	5
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Un estudiante que representa el 5% no contesta a la pregunta si juega con PSP. 13 estudiantes que representan el 59% manifiestan que no juegan PSP, mientras que 8 estudiantes que representan el 36% dice que si lo hace. La mayoría dice que no lo hace quizá por desconocimiento o requiere mucha dificultad.

Como podemos observar según la tabla 81 vemos un 10% a favor de la alternativa (Pro evolution Soccer 2008), otro 19% a la opción (fifa 08), asimismo un 10% a (Grand theft auto), igualmente un 5% a (Tekken dark resurrection), también un 14% a la elección (WWE), otro 5% a (Final fantasy), igualmente un 14% a (God of war), otro 5% a (buzz) y por ultimo un 5% a (ninguno). Como se indicó en una de las preguntas anteriores, la tendencia por practicar ese tipo de juegos se debe a la gran afición que tiene el fútbol a nivel del mundo y en el contexto provincial y nacional.

Tabla 82

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	14	67
Si	6	29
TOTAL	21	100

Tabla 83

P 83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?		
Opción	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	7	23
Cocina conmigo	1	3
Magia en acción	1	3
42 juegos de siempre	3	10
Brain Training del Dr. Kawashima	2	7
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	3	10
Mario Kart DS	6	20
Más Brain Training	2	7
Guitar Hero: On Tour	3	10
Imagina ser mamá	1	3
Ninguno	1	3
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

La tabla 82 representa el 5% contesta que si juega con Nintendo DS. 14 que equivalen a 67% manifiestan que no, y 6 personas encuestadas que representan el 29% contestan que si juegan con Nintendo DS. Se puede evidenciar en los resultados de la tabla correspondiente más de la mitad de los encuestados manifiesta jugar con nintendo DS quiere decir que el precio es menor que los anteriores y /o su manejo es más sencillo.

Según la tabla 83 se puede apreciar un 23% a favor de (New Super Mario Bross) otro 3% a la alternativa (Cocina conmigo), asimismo un 3% a (magia en acción), también un 10% a (42 juegos de siempre), igualmente un 7% a (brain training), asimismo un 10% a (Mario y sonic), otro 20% a (Mario kart), se puede otorgar un 7% a la elección (Mas brain training), otro 10% a (guitar hero) también un 3% a (imagina se mamá) y por ultimo un 3% a (ninguno). Los resultados expresados en la tabla indican una vez más la tendencia a este juego por la gran difusión que ha tenido por su fácil manejo, ventaja que le permite ser utilizado en grandes proporciones y a nivel mundial, pero sin descartar las desventajas en el desarrollo normal de los menores.

Tabla 84

P 84. ¿Juegas con los Game Boy?		
Opción	Frecuencia	%
No	11	50
Si	11	50
TOTAL	22	100

Tabla 85

P 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Super Mario Bros	10	29
Pokémon Yellow	8	24
Final Fantasy Tactics Advance	1	3
Mario Tennis	6	18
Dragon Ball Z	7	21
Los Sims toman la calle	1	3
Ninguno	1	3
TOTAL	34	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos observar según lo expresado en la tabla 84 se puede observar un 50% a la opción (No), otro a la alternativa (Si). Se dividen los porcentajes en la cantidad de encuestados sobre el usos del Game Boy, porque quizá, la mitad ya conoce y considera pasado de moda, en cambio el resto de encuestados supuestamente conoce juegos más actualizados

Según la tabla 85 podemos observar un 29% a la opción (Super Mario Bros), otro 24% a (Boktai) también un 3% a (Final fantasy), asimismo un 18% a (Mario Tennis), otro 3% a la alternativa (Los Sims) y como último un 3% a (ninguno). Podría decirse que un buen porcentaje de los encuestados expresa jugar con Mario Bross y Dragon Ball Z, primero por la influencia y facilidad de conseguir y en segunda razón por la actuación de la publicidad en diversos medios, principalmente por la televisión.

P 86. ¿Juegas con el ordenador?

Tabla 86

P86		
Opción	Frecuencia	%
No	6	27
Si	16	73
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos ver según la tabla 86 otorgamos un 27% a la elección (No), asimismo un 73% a la opción (Si). Con los resultados expuestos en la correspondiente tabla se respalda la afirmación de que las nuevas tecnologías traen algunas desventajas una de las cuales es el uso indebido por los menores al emplear en juegos poco o nada útiles en su desarrollo.

P 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

Tabla 87

P87		
Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	3	13
Los Sims megaluxe	2	8
World of Warcraft	1	4
Los Sims: cocina baña- accesorios	4	17
Call of Duty: Modern Warfare	1	4
Sacred 2: Fallen Angel	2	8
Brain Trainer 2	2	8
Ninguno	9	38
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 87 nos muestra un 13% a (Los sims), igualmente un 8% a (Los sims deluxe), asimismo un 4% a la opción (World of Warcraft) también se aprecia un 17% a (Los sims), otro 4% a (Call of duty), igualmente un 8% a (Sacred 2), también se observa un 8% a (Brain trainer 2), y por ultimo un 38% a (Ninguno). Las respuestas en la alternativa quizá dan a pensar que no juegan los estudiantes encuestados, pero no es así por la experiencia vivida y con fundamento es fácil deducir que conocen otros juegos más fáciles de manejar. Otro aspecto negativo para el proceso de maduración en los menores.

Tabla 88

P 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	3	14
Entre una hora y dos	11	50
Más de dos horas	6	27
No lo se	1	5
Nada	1	5
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla se puede observar la tabla 88 se puede ver un 14% a la opción (No contesta), otro 50% a (Menos de una hora), asimismo un 27% a (Entre una hora y dos), también se puedes apreciar un 5% a (Más de dos horas), y por ultimo un 5% a la alternativa (Nada). Son sorprendentes el tiempo que expresan los encuestados para los videos juegos, primero se están convirtiendo en adictos a estas actividades dañinas desde varios puntos de vista, en segundo lugar se trunca su potencial creativa y se afecta el desarrollo de las inteligencias múltiples, estas situaciones son causas porque los padres deben dedicarse al trabajo tanto el padre como la madre, la difícil situación económica les obliga a actuar así, entonces, más allá del control está preparase para crear una cultura de uso del tiempo libre

Se puede apreciar en la tabla 89 existe 5 opciones de la que un 14% da a (Menos de una hora), asimismo un 36% a la opción (Entre una hora y dos), otro 32% a (Mas de dos horas), se puede ver un 18% a la alternativa (nada). En lo fines de semana también se utiliza mucho tiempo para los videos en su lugar se debería guiar a los educando a fortalecer los lazos familiares o al menos a realizar actividades deportivas que complementen el desarrollo bio- psico – social de los educandos.

Tabla 89

P 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	3	14
Entre una hora y dos	8	36
Más de dos horas	7	32
Nada	4	18
TOTAL	22	100

P 90. ¿Tienes juegos pirateados?

Tabla 90

P90		
Opción	Frecuencia	%
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	15	68
Sí, tengo alguno	7	32
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Se puede apreciar en la tabla 90 un 68% a la opción (No ninguno), otro 32% a (Si, tengo alguno).los resultados reflejados en la tabla respectiva hacen suponer que los encuestados no usan juegos pirateados, si es bien sabido que casi todos aquellos salen a la venta de forma ilegal, aunque de manera legal o ilegal de las dos formas perjudican a los menores en su normal desarrollo.

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

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

Tabla 100

P100		
Opción	Frecuencia	%
1	7	27
2	9	35
3	5	19
Más de tres 3	5	19
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los resultado expuestos de la tabla 100 encontramos un 27% a (1), otro 35% a la opción (2), igualmente un 19% a (3), asimismo un 19% a la alternativa (Mas de tres). Los resultados de la tabla evidencian la existencia de dos y tres televisores en casa, pero también en la última opción dicen que hay más de tres, habría de analizarse esa situación porque tanto aparato de manera directa, separa a los miembros de la familia,

además de incidir en el cumplimiento de las tareas escolares y en el desarrollo de las destrezas.

Tabla 118

118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	13	50
Televisión	10	38
No lo se	3	12
TOTAL	26	100

Tabla 119

P 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	18	69
Teléfono móvil	5	19
No lo se	3	12
TOTAL	26	100

Tabla 120

P 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	9	36
Video juegos	16	64
TOTAL	25	100

Tabla 121

P 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Video juegos	15	58
Televisión	11	42
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como observamos en la tabla 118 un 50% a favor de la alternativa (Internet), otro 38% a (Televisión), igualmente un 12% a (No lo sé). La mitad de los encuestados expresa su preferencia por el internet porque sabe utilizar muy bien, pues ello supone variedad de actividades entre ellas la más importante que son los juegos en los cuales como se observó dedican algunas horas, sin pensar en qué medida se perjudican.

Conforme a la tabulación realizada en la que podemos observar en la tabla 119 que un 69% lo otorga a la opción (Internet) otro un 19% a (teléfono móvil), asimismo un 12% a la alternativa (No lo sé). Más del sesenta por ciento tiene la tendencia al uso del internet, bien sabido que las consecuencias no permiten el adecuado desarrollo de los menores.

Según la tabla 120 podemos apreciar que un 36% a favor de la alternativa (Internet) otro 64% a la opción (Video juegos)

Podemos ver los resultados expresados de la tabla 121 en donde vemos un 58% a la opción (Video juegos) otro 42% a favor de la alternativa (No lo sé). En esta pregunta el uso de los videojuegos desplaza al uso del internet, por la facilidad de acceso ya que la mayor parte de los hogares sin pensar en las terribles consecuencias adquieren a altos costos, por la falta de concienciación sobre su uso responsable.

Tabla 122

P 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
1. Teléfono móvil	4	15
2. Televisión	21	81
No lo se	1	4
TOTAL	26	100

Tabla 123

P 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	5	19
Mp3/ Mp4/ iPod	14	54
No lo se	7	27
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla124

P 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	6	23
Video juegos	18	69
No lo se	2	8
TOTAL	26	100

Tabla 125

P 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Wji	8	31
PlayStation 3	8	31
No lo se	9	35
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 126

P 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
PSP	12	46
Nintendo DS	7	27
No lo se	7	27
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como se ve el producto de la tabulación de la tabla 122 podemos observar un 15% a (Teléfono móvil), otro 81% a (Televisión), asimismo un 4% a la opción (No lo sé). Los resultados expuestos en la tabla que más del ochenta por ciento expresa su preferencia hacia la televisión, supuestamente por el fácil acceso y es de usos diario en todos los hogares no solo para divertirse sino también para otros fines como mantenerse informados.

Podemos observar según los resultado obtenidos de la tabla 123 que un 19% a la alternativa (Teléfono móvil), otro 54% a (Mp3/ Mp4/ iPod), igualmente un 27% a (No lo sé). Los resultados en la tabla expresan que más de la mitad de los encuestados prefieren los dispositivos musicales pues los intereses por la edad van cambiando, es por la tanto una edad decisiva en la personalidad de los menores, aquí surgen grandes cambios a los cuales deben estar muy atentos tanto padres como maestros.

Se puede observar según los resultados de la tabla 124 un 23% a (Teléfono móvil), asimismo un 69% a la alternativa (Video juegos), otro 8% a (No lo sé). Entre el celular y los videojuegos la segunda opción será la preferida porque aunque dañina brinda distracción e incluso personas adultas aprovechan de sus tiempos libres para dedicarse al uso de esta clase de aparatos.

Conforme a la tabla 125 encontramos un 4% a la opción (No contesta), otro 31% a (Wii), asimismo un 31% a (Play station 3), igualmente un 35% a (No lo sé). Los resultados de la tabla conducen al lector a deducir que los encuestados expresan esas

respuestas porque muchos de ellos poseen Wi y PlayStation 3, saben su manejo aunque no están conscientes de las consecuencias que provocan el uso inadecuado

Según la tabla 126 se puede apreciar un 46% a favor de (PSP), otro 27% a (Nintendo DS), también se puede observar un 27% a (No lo sé). Es fácil interpretar los resultados de la respectiva tabla y llegar a la conclusión de que en esa edad buscan aparatos más sofisticados de juego en este caso el PSP a pesar de ser poco conocido y su adquisición supone buenas cantidades de dinero y las desventajas como se ha mencionado son varias.

4.3. Redes sociales y mediación familiar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 11, 12, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 98, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113.

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

Tabla 11

P 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
No	20	77
Si	6	23
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Tabla 12

P 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
Me ayudan mis hermanos/as	2	22
Me ayuda mi padre	3	33
Me ayuda mi madre	4	44
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 13

P 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	21	81
En la habitación de un hermano/a	2	8
En una sala de estudio	3	12
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 11 muestran un 77% a la opción (No), asimismo un 23% a la alternativa (Si). Según la tabla respectiva más del setenta por ciento de los encuestados manifiesta no tener ayuda a la hora de hacer la tarea, quizá los padres no cuentan con el tiempo para darles la ayuda necesaria, ahora analicemos, ellos necesitan ayuda para las tareas y para los juegos mecánicos en sus diferentes modalidades ¿Por qué no necesitan ayuda? Hace falta mayor interés por el aprendizaje.

Se puede observar el dictamen de la tabla se encuentra un 22% a la selección (Me ayudan mis hermano/as), otro 33% a (Me ayuda mi padre), asimismo un 44 a (Me ayuda mi madre). Los resultados respaldan los sucesos lógicos, en algunos casos las madres es la persona que más tiempo está en casa de allí su dedicación a la ayuda en las tareas escolares.

Los resultados expresados en la tabla 13 muestran un 81% a favor de (En mi habitación), otro 8% a (En la habitación de un hermano/a), asimismo un 12% a (En una sala de estar). Es más cómodo realizar sus tareas en su habitación porque nadie le controla, ni molesta, además paulatinamente necesita más privacidad por los cambios que suceden en esta edad.

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

Tabla 18

P 18. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	8	31
Si	18	69
TOTAL	26	100

Tabla19

P 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	3	17
En la habitación de un hermano/a	4	22
En la sala de estar	3	17
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	6
Es portátil	7	39
TOTAL	18	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los respectivos resultados de la tabla 18 observamos un 31% a la alternativa (No), también se puede ver un 69% se le otorga a (Si). Los resultados en la tabla reflejan que la mayoría de los casos tiene ordenador, ya que su adquisición se ha convertido en una necesidad imperiosa ya sea para bien o para mal, según el uso que él o las estudiantes le dé.

La tabla 19 presenta los resultados tabulados con los siguientes productos un 17% a la opción (En mi habitación), otro 22% a (En la habitación de un hermano/a), asimismo un 17% a la alternativa (En la sala de estar), también podemos apreciar un 6% a (Es un cuarto de trabajo, estudio o similar) y por último un 39% a la opción (Es portátil). Según los resultados de la tabla una buena parte de los encuestados tiene un equipo portátil debido a la facilidad de traslado por su tamaño y peso, además de los complementos que posee frente a los ordenadores de escritorio, pero una de las desventajas es que su robo es fácil debido a las características indicadas.

Tabla 20

P 20. ¿Tienes internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	10	56
Si	8	44
TOTAL	18	100

Tabla 21

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)		
Opción	Frecuencia	%
No lo sé	2	17
Sí, tengo un filtro	1	8
Sí, tengo un antivirus	9	75
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los resultados de la tabla 20 podemos ver un 56% a (No), asimismo un 44% a la opción (Si).según la tabla más del cincuenta por ciento no tiene internet, podría ser por la falta de recursos, aunque es preferible no tener ya que los menores no hacen un buen uso del mismo más bien varias de las ocasiones dañan su mente.

Como se puede observar en la tabla 21 existe un 17% a favor de la alternativa (No lo sé), asimismo un 8% a (Si, tengo un filtro), igualmente un (75%) a (Si, tengo un antivirus). Debido a la inmensa cantidad de virus que rondan el internet es bueno tener un adecuado antivirus, pero uno con licencia ya que los bajados en forma gratuita tienen poca duración y no son muy confiables.

Tabla 22

P 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No	2	8
Si	24	92
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 22 podemos apreciar encontramos un 8% a la opción (No), otro 92% a la alternativa. Aunque resulte positivo de alguna manera no contar con internet, los

menores se ingenian para acceder a él de allí la importancia de formar a los educandos en un buen uso de las nuevas tecnologías, más allá establecer un control rígido. Es necesario entonces implantar la aplicación de valores inmersos directamente con el internet: la responsabilidad, la discreción, la honradez y el autocontrol frente a los peligros.

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

Tabla 28

P 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?		
Opción	Frecuencia	%
Familia	4	9
Amigos/as	1	2
Estudios	7	15
Deporte	5	11
Lectura	3	7
Televisión	10	22
Videojuegos	14	30
A nada	2	4
TOTAL	46	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como se puede apreciar en la tabla se encuentran los resultados tabulados en donde un 9% a (Familia), asimismo un 2% a la opción (estudios), otro 15% a (Estudios), igualmente un 11% a (Deporte), también un 7% a (Lectura), otro 22% a televisión, asimismo un 22% a la opción (lectura), puede otorgar un 30% a (video juegos), y por ultimo un 4% a (Nada). Un alto porcentaje manifiesta que ha quitado tiempo a los videojuegos para utilizar internet, por supuesto que es debido a que en internet existen cientos de juegos y más actualizados, sin embargo también es preocupante que el nueve por ciento haya quitado tiempo a la familia para dedicarse a internet, esta actitud podría afectar los lazos familiares.

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

Tabla 44

P44		
Opción	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	11,76
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	7	20,58
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	4	11,76
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	5,89
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	6	17,64
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	2,94
No estoy de acuerdo con ninguna	10	29,41
TOTAL	34	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 44 encontramos un 21% a la opción (Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar), asimismo un 12% a la elección (Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet), otro 9% a (Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet), también podemos ver un 6% a (No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal) igualmente un 12% a (Es divertido hablar con desconocidos a través de internet), otro 6% a (He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.) asimismo un 3% a (Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.) otro 32% a la alternativa (No estoy de acuerdo con ninguna). Un alto porcentaje no se incomoda ante las situaciones negativas que pueda presentar el uso de internet, debido a que tal vez no utilice, desconozca o simplemente no le da mucha importancia a estos asuntos, sin embargo en las demás alternativas pequeños porcentajes exponen que se hace uso de algunas de las actividades que conforman internet, podría decirse de algunas de ellas podría ayudar de cierta forma a los estudiantes, aunque en otras situaciones se pueden manifestar consecuencias perjudiciales; por lo que se debe tener mucho cuidado.

Tabla 45

P 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?		
Opción	Frecuencia	%
No	15	63
Si	9	38
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados de la tabla 45 muestran un 63% a la opción (No contesta), otro 38% a la alternativa (Si). Más de la mitad de los estudiantes encuestados manifiesta no discutir sobre el uso del internet, con sus padres porque tal vez entienden las ventajas de sus consejos sobre las desventajas que implican su uso exagerado, pero el otro porcentaje que expone lo contrario, lo hace por que desconoce cuánto mal trae consigo el uso de internet.

Podemos ver en la tabla 46 el resultado otorga un 80% a (Por el momento del día en que me conecto) otro 20% a la opción (Por lo que hago mientras estoy conectado/a). la mayoría de los encuestados discute con sus por la cantidad de tiempo que pasa conectado, si lo hicieran por hacer alguna investigación estaría bien, pero lamentablemente lo hacen por entrar a sitios con información inadecuada e incómoda.

El otro porcentaje que es menor discute por el momento, tal vez los padres tienen razón porque hay periodos en la familia debe reunirse para compartir algún evento.

Tabla 46

P 46. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	8	80
Por el momento del día en que me conecto	2	20
TOTAL	10	100

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

Tabla 47

P47		
Opción	Frecuencia	%
No	22	96
Si	1	4
TOTAL	23	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los resultados respectivos muestran un 96% a favor de la opción (No), otro 4% a la alternativa (Si). Casi el ciento por ciento manifiesta que ni le premian ni le castigan

con el uso del internet, esto representa un factor muy positivo para la formación de los menores ya que el mismo no es digno de utilizarse como premio o como castigo pues como se manifestó tiene muchas desventajas que disminuyen la integridad de la niñez y la adolescencia.

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

Tabla 48

P48		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	13	34,21
Echan un vistazo	9	23,68
Me ayudan, se sientan conmigo	2	5,26
Están en la misma habitación	1	2,63
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	4	10,52
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	5,26
No hace nada	7	18,42
TOTAL	38	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos ver según la tabla 48 un 32% a (Me preguntan qué hago), asimismo un 19% a la opción (Echan un vistazo), otro 5% a (Me ayudan se sientan conmigo). Otro 5% a la alternativa (Comprueban después por dónde he navegado), igualmente un 8% a (Miran mi correo electrónico), también un 3% a (Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.), otro 8% a (Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet), y por ultimo un 19% a (no hace nada). Un alto porcentaje manifiesta que cuando usa internet sus padres de alguna manera observan que hace, considerando la responsabilidad de los padres estas actitudes son positivas para la formación de los menores, el resto de porcentajes tienen menos frecuencias por lo tanto solo habría de investigar porqué se dan esas actitudes, sin embargo es preocupante que siete de los encuestados digan que sus padres no hacen nada mientras usan internet.

P 49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?

P49		
Opción	Frecuencia	%
Comprar algo	5	13,51
Dar información personal	16	43,24
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	4	10,81
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	2,70
Ver vídeos o fotos	2	5,40
Colgar videos o fotos	1	2,70
Enviar correos electrónicos	1	2,70
Jugar	3	8,10
No me prohíben nada	4	10,81
TOTAL	37	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Se puede observar según la tabla 49 se le otorga un 22% a la selección (Comprar algo), otro 5% a (Chatear o usar el Messenger), asimismo un 24% a la opción (Dar información personal), igualmente un 5% a (Suscribirme en algún boletín o lista de correo), se puede ver un 7% a (Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual tipo Habbo), otro 7% a la alternativa (Descargar archivos), asimismo un 2% a (Ver video o fotos), también un 5% a (Enviar mensajes a teléfonos móviles), otro 2% a (Juegos electrónicos) asimismo un 5% a (Jugar), se le otorga también un 8% a (No me prohíben nada). Un alto porcentaje de encuestados dice que sus padres les prohíben entregar datos personales por internet, son actitudes de aplaudir esas actitudes ya que es muy peligroso enviar información personal ya que una buena cantidad de delincuentes actúa aprovechándose de las mencionadas situaciones para que los menores tomen conciencia paulatinamente de los pro y los contra que representan convertirse en un cibernauta.

P 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

Tabla 98

P98		
Opción	Frecuencia	%
Familia	14	30
Amigos/as	1	2
Estudios	8	17
Deporte	9	19
Lectura	1	2
Televisión	10	21
Hablar por teléfono	2	4
A nada	2	4
TOTAL	47	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos ver los resultados expuestos de la tabla 98 muestran un 30% a favor de la opción (Familia), asimismo un 2% a (Amigos/as), otro 17% a (Estudios), igualmente un 19% a (Deporte), como también un 2% a (Lectura), se puede otorgar un 21% a (Televisión), otro 4% a (Hablar por teléfono), asimismo se muestra un 4% a la alternativa (A nada).

Es preocupante que un alto porcentaje de encuestados diga que haya quitado tiempo a la familia para dedicarse a los videojuegos, es seguro afirmar que se ocasionaron problemas familiares por estas actitudes que nada bueno traen consigo más bien destruyen los lazos familiares lentamente, de allí la importancia de luchar contra el uso indebido de estos aparatos.

Otro porcentaje del 8 % ha dejado de estudiar por los videos juegos, seguro que bajaron las calificaciones, también es inaceptable que hayan sustituido los deportes por los videojuegos. Por estas y otras razones los padres y personas adultas deberían participar en escuela para padres y solicitar asesoramiento sobre temas como estos, por lo pronto se debería disminuir el uso de esos aparatos, evitar regalarlos en ocasiones especiales, ya que en lugar de ayudarles a la diversión les causarían mucho daño en su desarrollo.

- **5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.**

Tabla 104

P 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	12	39
En la habitación de un hermano/a.	5	16
En la habitación de mis padres	7	23
En la sala de estar	6	19
En la cocina	1	3
TOTAL	31	100

Tabla 105

P 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	23
Con mi padre	5	13
Con mi madre	5	13
Con algún hermano/a	14	35
Con otro familiar	5	13
Con un amigo/a	2	5
TOTAL	40	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

La tabla 104 nos muestra el producto de un 39% va a la (habitación), otro 16% a (En la habitación de mis padres), asimismo un 23% a (En la habitación de mi padres), se le otorga también un 19% a (En la sala de estar), y por ultimo un 3% a la opción (En la cocina). Según los resultados un alto porcentaje de los encuestados mira la tv en su cuarto, esta actitud influye negativamente en las relaciones familiares que son muy importantes para el fortalecimiento de los respectivos vínculos, por lo que se deberían compartir los momentos de mirar televisión con toda la familia para el intercambio de ideas y que cada uno de sus puntos de vista acorde a sus condiciones

Según la tabla 105 se puede apreciar un 23% a (Solo), asimismo un 13% a (Con mi padre), otro 13% a (Con mi madre), igualmente un 35% a (Con algún hermano/a), se le puede otorgar también un 13% a la selección (Con otro familiar), otro 5% a la opción (Con un amigo/a). Es valioso recalcar que deben todos los miembros compartir momentos de mirar televisión para estrechar los lazos familiares y dar sus opiniones.

Tabla 106

P 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	12	23
Comer	16	30
Navegar por internet	1	2
Hablar por teléfono	5	9
Leer	2	4
Dormir	3	6
Charlar con mi familia	2	4
Jugar	12	23
TOTAL	53	100

Tabla 107

P 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?		
Opción	Frecuencia	%
No	18	69
Si	8	31
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 108

P 108. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	6	50
Por el momento del día en el veo la tele.	4	33
Por los programas que veo	2	17
TOTAL	12	100

Tabla 109

P 109. ¿Te castigan o premian con la tele?		
Opción	Frecuencia	%
No	23	88
Si	3	12
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados por la tabla 106 revelan un 23% que se le otorga a la alternativa (Estudiar o hacer la tarea del colegio), otro 30% a la opción (Comer), como también se le puede dar un 2% a (Navegar por internet), asimismo un 9% a (Hablar por teléfono), igualmente un 4% a (Leer), otro 6% a (Dormir), asimismo un 4% a (Charla con mi familia), y por último un 23% a (Jugar). Es negativo que mientras se

vea la televisión se pongan a estudiar ya que no se dedican ni a una actividad ni a otra, además las de estudio deben reunir las condiciones adecuadas por la importancia que representan para la formación de los menores.

La tabla 107 representa a 18 estudiantes que representan el 69 % manifiesta que no discutan con sus padres por el uso que hace con la TV mientras que 8 encuestados que representan el 31% contestan que si discuten, se supone entonces que la mayoría de personas encuestadas ve la TV junto con sus padres o personas mayores. Representa algo positivo sobre el alto porcentaje que manifiesta no discutir por ver la televisión, podría ser porque valoran los consejos de las personas adultas, sin embargo el porcentaje de encuestados que expresa lo contrario, no valora los aportes de los adultos por lo que se les debería motivar para que reaccionen.

Como podemos observar en la tabla 108 se muestra un 50% a (Por el tiempo que paso viendo tele), otro 33% a la selección (Por el momento del día en el veo la tele), asimismo un 17% a (Por los programas que veo).

Según se puede apreciar en la tabla 109 encontramos un 88% a la opción (No), igualmente un 12% a la alternativa (Si). Según el porcentaje de premio o castigo con la tv, es digno de aplaudir de no emplear ni como premio no como castigo ya que se acostumbra a provocar reacciones inapropiadas porque el empleo de la tv representa muchos peligros.

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

Tabla 110

Opción	Frecuencia	%
Yo mismo	3	12
Mis hermanos/as	2	8
Mi padre	5	20
Mi madre	8	32
Entre todos, lo negociamos	7	28
TOTAL	25	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados de la presente tabla nos muestra un 12% a (Yo mismo), asimismo un 8% a (Mis hermanos/as), igualmente un 20% a (Mi padre), donde también se puede aprecia un 32% a (Mi madre), otro 28% a (Entre todos, lo negociamos). Representa muy positivo que en la mayor parte de encuestados diga que su madre decide los

programas que deben ver, así se controla directamente la calidad de programas, acordes a la edad y a los intereses de los miembros familiares, el siguiente porcentaje también es beneficioso ya que es el padre quien selecciona la programación, el resto de resultados merece una revisión detallada de esas actitudes, con el objeto de encaminarlas mejor.

P 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 111

P111		
Opción	Frecuencia	%
Películas	19	24,35
Dibujos animados	8	10,25
Deportes	11	14,10
Series	7	8,97
Concursos	4	5,12
Documentales	7	8,97
Noticias	10	12,82
Programas del corazón	6	7,70
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	6	7,70
TOTAL	78	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Observando el producto de la tabla 111 nos da un 22% a la alternativa (Películas), otro 16% a (Dibujos animados), igualmente un 16% a (Deportes), se puede apreciar también un 11% a (Series), asimismo un 9% a (Concursos) otro 6% a (documentales), igualmente un 7% a (Noticias), donde también se le otorga un 3% a (Programas del corazón), y por ultimo un 10% a (Reality shows). Un alto porcentaje de encuestados expresa su preferencia de ver películas en la tv, habría que analizar qué tipos de películas son ya que muchas de ellas traen contenidos de tipo violento o pornográfico atentando contra la formación de los menores, de allí la importancia de que los padres orienten al uso adecuado de la programación, pero con un autocontrol, así no será necesaria siempre la presencia de las personas mayores, si se actúa con responsabilidad desde la infancia.

Es positivo referirse a que un buen porcentaje observa programación deportiva, con el cuidado de no convertirla a esta actitud en una adicción que es muy perjudicial para la salud de los menores.

Es aconsejable también elaborar un mini plan sobre la programación entre toda la familia con la ayuda de los docentes quienes están en capacidad de recomendar basándose en parámetros didácticos y pedagógicos.

Tabla 112

P 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?		
Opción	Frecuencia	%
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	15	58
Si hay programas que no me dejan ver	11	42
TOTAL	26	100

Tabla 113

P 113. ¿De qué tipo?		
Opción	Frecuencia	%
Películas	7	33
Dibujos animados	2	10
Deportes	1	5
Series	2	10
Documentales	2	10
Programas del corazón	3	14
Reality Shows	4	20
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Podemos ver que en la tabla 112 tenemos un 58% a favor de la opción (Me dejan ver todos los programas), otro 42% a la alternativa (Si hay programas que no me dejan ver). Es preocupante que un alto porcentaje de encuestados diga que le dejan ver todos los programas, como ya se dijo existen programas que deterioran la mentalidad infantil y juvenil

Según la tabla 113 nos da un 33% a la alternativa (Películas), otro 10% a (Dibujos animados), igualmente un 5% a (Deportes), se puede apreciar también un 10% a (Series), asimismo un 9% a (Concursos), igualmente un 10% a (Noticias), donde también se le otorga un 14% a (Programas del corazón), y por último un 20% a (Reality shows). De manera similar los resultados orientan a emitir que los tipos de películas deben ser controlados ya que varias de ellas contienen mensajes de

violencia y pornografía por lo que los adultos están en la obligación realizar un control oportuno.

P 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases.

Tabla 114

P114		
Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	1	3,57
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	28,57
Me aburre la televisión	2	7,142
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	3,57
Me encanta hacer zapping	1	3,57
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	3,57
No estoy de acuerdo con ninguna.	14	50
TOTAL	28	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la respectiva tabla nos muestra un 3% a favor de (Veo más tele de la que debería), un 28% a la alternativa (Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a, al 7% le aburre la tv, el 4% elige el programa antes de encender la tv, al otro 4% le encanta hacer zapping, al 4% le gusta encender primero la tv cuando llega a casa, el 14 % que representa un buen porcentaje no está de acuerdo con ninguna de las frases, este indicador es muy valioso porque todas influyen negativamente en el comportamiento de los escolares.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas:

16,17,23,24,25,26,27,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,50,102,103.

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

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

Tabla 16

P16		
Opción	Frecuencia	%
Todas	22	85
Lengua y Literatura	2	8
Conocimiento del Medio Ciencias	1	4
Otra	1	4
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos apreciar en la respectiva tabla nos da un 85% a favor de la opción (Todas), otro 8% a (Lengua y literatura), asimismo un 4% a (Conocimiento del medio Ciencias). Es bastante bueno saber que casi el noventa por ciento de los encuestados aprobó todas las materias, pero no coincide ya que en preguntas anteriores dedicaban mucho tiempo a otras actividades como ver la tv.

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

Tabla 17

P17		
Opción	Frecuencia	%
No, ninguno	1	4
Si, algunos (menos de la mitad)	25	96
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla 17 vemos un 4% a la alternativa (No, ninguno), otro 96% a (Si, algunos (menos de la mitad). Aunque es importante pero no imprescindible el uso de internet en la escuela parece que un alto porcentaje de maestros no usa porque tal vez

no está preparado para hacerlo, sin embargo los buenos maestros saben orientar mejor sus clases con recursos y estrategias que necesariamente no pertenecen a las nuevas tecnologías y que han conseguido excelentes resultados de aprendizaje.

Tabla 23

P 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	6	25
Entre una y dos horas	11	46
Más de dos horas	3	13
Nada	3	13
No lo sé	1	4
TOTAL	24	100

Tabla 24

P 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	11	46
Más de dos horas	5	21
Nada	8	33
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 23 apreciamos un 25% a (Menos de una hora), otro 46% a (Entre una y dos horas), asimismo un 13% a (Mas de dos horas), igualmente un 13% a (Nada), y pos ultimo un 4% a (No sé)Es alto el porcentaje de encuestados que expresa dedicar entre una y dos horas a internet, habría que analizarse que actividades realiza, de tipo educativo por saber asuntos de gente adulta o para participar en juegos On line

Los resultado expresados en la tabla 24 no muestra un 46% a (Entre uno y dos horas) otro 21% a (Mas de dos horas), asimismo un 33% a (Nada). De manera similar se critica constructivamente el hecho de que casi un cincuenta por ciento de los encuestados dedica entre una y dos horas al internet, los fines de semana son generalmente para el descaso y para actividades de recreación con la familia.

Tabla 25

P 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	Frecuencia	%
En mi casa	11	31
En un ciber	8	23
En un lugar público	5	14
En casa de un amigo	6	17
En casa de un familiar	5	14
TOTAL	35	100

Tabla 26

P 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar		
Opción	Frecuencia	%
Sólo	14	38
Con amigos	6	16
Con hermanos	11	30
Con mi padre	2	5
Con mi madre	2	5
Con mi novio/a	2	5
TOTAL	37	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos apreciar según los resultados de la tabla 25 nos da un 31% a (en mi casa), otro 23% a (En el cyber), asimismo un 14% a (En un lugar público), en que también se otorga un 17% a (En casa de un familiar), y por ultimo un 14% a (En casa de un familiar). La casa es un buen lugar para realizar actividades específicas de internet, ya que de esa forma no se desconfía de la calidad de actividades que realizan aunque es preferible que personas adultas de vez en cuando formen parte de estas actividades creando así climas de confianza con los menores

Conforme a la tabla 26 podemos apreciar un 38% a (solo), otro 16% a (Con amigos), asimismo un 5% a (con mi padre), igualmente un 5% a (Con mi madre), también se puede apreciar un 5% a (Con mi novia). El alto porcentaje de encuestados que manifiesta estar solo cuando usa internet, es preocupante porque no se sabe qué tipo de actividades ocupa su tiempo y ya se indicó los peligros que representan el uso inapropiado.

La opción siguiente con mayor puntuación puede ser beneficiosa siempre los hermanos sean personas adultas.

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

Tabla 27

P27		
Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	27
Algún hermano/a	9	27
Algún amigo	3	9
Mi padre	2	6
Algún profesor/a del colegio	10	30
TOTAL	33	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos observar en respectiva tabla un 27% a favor de la opción (Nadie, he aprendido yo solo), otro 27% a (Algún hermano), asimismo un 9% a (algún amigo), igualmente un 6% a (Mi padre) otro 36% a la alternativa (Algún profesor/a del colegio). Un alto porcentaje de encuestados expresa que aprendió a utilizar internet con la ayuda de algún profesor, es algo valioso porque de alguna manera le orientó ya que como se dijo se debe tener mucho cuidado con la información que se maneja, pero también es positivo que los estudiantes integren procesos de autoaprendizaje, asunto que representa la independencia en cuanto a su formación.

Tabla 28

P 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?		
Opción	Frecuencia	%
Familia	4	9
Amigos/as	1	2
Estudios	7	15
Deporte	5	11
Lectura	3	7
Televisión	10	22
Videojuegos	14	30
A nada	2	4
TOTAL	46	100

Tabla 29

P 29. ¿Para qué sueles usar internet?		
Opción	Frec.	%
Para visitar páginas web	15	25
Envío de SMS	1	2
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	13	21
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	8
Televisión digital	3	5
Radio digital	1	2
Para usar programas	8	13
Para descargar música, películas o programas	15	25
TOTAL	61	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos ver en la tabla 28 un 9% a (Familia), otro 2% a (Amigos/as), igualmente un 15% a (Estudios) asimismo un 11% a (Deporte) otro un 7% a (Lectura) también se le puede otorgar un 22% a (Televisión), asimismo un 30% a (Video juegos), se puede observar un 30% a (Video juegos) y por ultimo un 4% a (A nada). Los porcentajes que indican el empleo de tiempo de en internet en lugar de la tv o los videojuegos puede ser positivo siempre que se maneje con cautela la información que se encuentra en internet

Según la tabla 29 podemos observar un 25% a (Para visitar páginas web), otro 2% a (Envío de SMS), asimismo un 21% a (Compartir, fotos, presentaciones, etcétera), también se le otorga un 8% a (Para usar el correo electrónico), otro 5% a (Televisión digital), igualmente un 2% a (Radio digital), podemos agregar un 13% a (Para usar programas), y por ultimo un 25% a la opción (Para descargar). El porcentaje referido al objetivo que se persigue el utilizar internet es valioso sobre todo en la visita a las webs aunque la información en su mayoría tiene falencias por lo que se debería indicar a los menores sobres estos particulares, el descargue de música, películas o programas trae consigo el consumismo y la apertura de nuevos virus que podrían afectar gravemente importantes archivos de información.

P 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?

Tabla 30

P30		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	5	8
Software e informática	1	2
Programación de televisión	4	7
Educativos	2	3
Culturales	2	3
Juegos	22	36
Música	17	28
Humor	5	8
Concursos	2	3
Adultos	1	2
TOTAL	61	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la presente tabla demuestran un 8% a (Deportes) otro 2% a (software e informática). Igualmente un 7% a (Programación de televisión), asimismo un 3% a (Educativos), otro 3% a (Culturales), también se otorga un 36% a (Juegos), se muestra un 28% a (Música), otro 8% a (Humor), igualmente un 3% a (Concursos), y por ultimo un 2% a (Adultos). Un alto porcentaje de encuestados expresa que cuando visita las webs consulta juegos aunque no es tan mala la información sin embargo no contribuye a la formación adecuada de su personalidad, es preocupante entonces que solo que solo el tres por ciento haga consultas de contenido educativo, para que sucede aquello juega un papel importante la función de los docentes que es motivar y hacer del aprendizaje una tarea interesante solo así los menores cambiarán de actitud.

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

Tabla 31

P31		
Opción	Frecuencia	%
Con chat	14	58
Con Messenger	1	4
Con las dos anteriores	1	4
Con ninguna de las anteriores	8	33
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos ver en la presente tabla existe un 58% a favor de la opción (Con chat) otro 4% a (Con Messenger), igualmente un 4% a (Con las dos anteriores), asimismo encontramos un 33% a (Con ninguna de las anteriores).la mayoría de la personas encuestadas esto significa que muchos usan internet, además cuentan con el tiempo para emplearlo en los asuntos referidos.

Tabla 32

P 32. Mientras chateas o estás en el Messenger		
Opción	Frecuencia	%
Siempre me muestro como soy	15	94
A veces finjo ser otra persona	1	6
TOTAL	16	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 33

P 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?		
Opción	Frecuencia	%
Nunca	1	6
A veces	14	88
Siempre	1	6
TOTAL	16	100

Tabla 34

P 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?		
Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	11	44
Con mi familia	11	44
Con amigos virtuales	3	12
TOTAL	25	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los datos expresados en la tabla 32 muestran un 94% a la alternativa (Siempre muestro como soy), otro 6% a la opción (A veces finjo ser otra persona. Un alto porcentaje dice que se muestra tal como es cuando está en el chat, esto es positivo porque está practicando la honestidad que es un valor muy importante en las personas

Según los datos de la tabla 33 se puede apreciar un 6% a (Nunca), otro 88% a (A veces), asimismo un 6% a (Siempre). Casi el noventa por ciento de los encuestados manifiesta que a veces utiliza la webcam para chatear será por varias razones entre ellas no tienen cámara o no desean ser vistos con quienes platican porque varias de las ocasiones son desconocidas.

Podemos ver que la presente tabla nos muestra un 44% a (Con mis amigos) igualmente un 44% a (Con mi familia), asimismo un 12% a (Con mi amigos virtuales). En las dos alternativas están iguales los porcentajes de los encuestados distribuyéndose entre los amigos y la familia, son situaciones valiosas para las relaciones adecuadas de los menores con sus semejantes.

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

Tabla 35

Opción	Frecuencia	%
No tengo ninguno	6	38
Tengo, pero no los conozco	4	25
Tengo y he conocido alguno	6	38
TOTAL	16	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Se puede observar en la tabla 35 que nos da como resultado un 38% a (No tengo ninguno), también se agrega un 25% a (Tengo, pero no los conozco), asimismo un 38% a (Tengo y he conocido alguno). Los porcentajes se repiten en las dos alternativas en la primera dicen que no tiene amigos virtuales en la segunda con alto porcentaje dice que tiene amigos virtuales y si los ha conocido, sin embargo lo preocupante es que una gran cantidad de los encuestados tiene amigos pero no los conoce, esto podría representar situaciones riesgosas ya que no saben con quienes tratan y a lo mejor se trata de personas de procedencia delictiva.

Tabla 36

P 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?		
Opción	Frecuencia	%
No	2	9
Si	21	91
TOTAL	23	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

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

Tabla 37

P37		
Opción	Frecuencia	%
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	4	36,36
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	9,09
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	18,18
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	4	36,36
TOTAL	11	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la presente tabla podemos ver un 2% a (Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera) otro 33% a (Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera) asimismo un 12% a (Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera), igualmente un 27% a (Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera) también se agrega un 8% a (Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera), otro 4% a (Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez), igualmente un 12% (Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera), y por ultimo un 2% a (A ninguno). Los juegos de carreras son los preferidos por la mayor parte de los encuestados, seguidamente le sigue el porcentaje de los juegos de mesa y cartas, esto quiere decir que el deseo de tener un auto y los juegos más populares influyen a la hora de divertirse en internet.

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

Tabla 38

P38		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	5	23
Jugar en red te permite hacer amigos	10	45
No estoy de acuerdo con ninguna	7	32
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Se puede apreciar un 23% a (Juego en red con m grupo de amigos), otro 45% a (Jugar en red permite hacer amigos), igualmente un 32% a (No estoy de acuerdo con ninguna). En la mayoría de los casos los encuestados expresan estar de acuerdo en que jugar en la red les permite hacer amigos, esta situación es ventajosa, lo malo es que muchos de esos amigos son desconocidos, representando riesgos en la red.

- **5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.**

Tabla 39

P 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Facebook, etcétera)?		
Opción	Frecuencia	%
No	5	21
Si	19	80
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Tabla 40

P 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?		
Opción	Frecuencia	%
Facebook	17	65
Orkut	1	4
Hi5	3	12
WindowsLiveSpace	2	8
Sonico	1	4
Otras redes sociales	2	8
TOTAL	26	100

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como podemos ver la tabla 39 nos muestra un 21% a favor de la opción (No) y otro 80% a la alternativa (Si). Como es de suponer casi todos los adolescente y niños s esta tienen su propia cuenta en alguna red social principalmente en Facebook, de esta forma se relacionan a la distancia con sus semejantes lo malo está en el tiempo que se desperdicia al ponerse en contacto

Los resultado expresados en la tabla 40 podemos ver un 65% a (Facebook), otro un 4% (Orkut), igualmente un 12% a (Hi5), asimismo un 8% a (Windows live space), otro 4% a (Sonico), y por ultimo un 8% a la opción (Otras sociales). Más de la mitad de las personas encuestadas pertenece a Facebook porque es la más popular, sin embargo sería significativo que los adultos expliquen a los menores las desventajas que representa el pertenecer a una red social, principalmente en lo referente a la invasión de la privacidad.

Tabla 41

P 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?		
Opción	Frecuencia	%
No	23	96
Si	1	4
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según los resultados obtenidos de la tabla 41 podemos ver un 96% a (No), otro 4% a (Si). Más del noventa por ciento ha realizado una web o un blog, en la actualidad estos aspectos de la nueva tecnología representa una necesidad sobre todo cuando se trata de hacerse publicidad

Los resultados expresados en la tabla 42 podemos ver un 20% a (Deportes), otro un 20% (Programa de televisión), igualmente un 20% a (Juegos), asimismo un 20% a (Música), otro 20% a (Humor). Los cinco contenidos expuestos para la preguntas de la encuesta han alcanzado igual porcentaje, ya que consideran a todos los contenidos importantes, se puede aprobar estas actitudes lo que debe ser rechazado son los fines para los cuales se los utilice.

Tabla 42

P 42. ¿Con qué contenido?		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	1	20
Programación de televisión	1	20
Juegos	1	20
Música	1	20
Humor	1	20
TOTAL	5	100

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

Tabla 43

P43		
Opción	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	1	20
Compartir información con conocidos	1	20
Darme a conocer y hacer amigos	1	20
Escribir sobre lo que me gusta	1	20
Ser útil para otros interesados en el tema	1	20
TOTAL	5	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

En el resultado de la tabla 43 podemos ver un 20% a (Expresar mi opinión), otro un 20% (Compartir información con conocidos), igualmente un 20% a (Darme a conocer y hacer amigos), asimismo un 20% a (Escribir sobre lo que me gusta), otro 20% a (Ser útil para otros interesados en el tema).ad uno de las razones tiene la misma puntuación lo que representa una situación favorable debido a que son aspectos importantes tanto para las personas como individuos como para el grupo al cual pertenecen

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

Tabla 50

P50		
Opción	Frecuencia	%
Un principiante	3	13
Tengo un nivel medio	15	65
Mi nivel es avanzado	5	22
TOTAL	23	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 50 podemos ver un 13% a (Un principio), otro un 65% (Tengo un nivel medio), igualmente un 22% a (Nivel avanzado). Más de la mitad de estudiantes encuestados expresa que tiene un nivel medio en cuanto al uso del internet es lógica esta situación porque la mayoría de niños y adolescentes tienen

gusto por estar en internet y manejan de manera rápida sus herramientas ya que poseen bastante tiempo libre para estar en la red en comparación las personas adultas quienes tienen más responsabilidades y obligaciones.

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

Tabla 102

P 102. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	9	35
Entre una hora y dos	5	19
Más de dos horas	11	42
No lo se	1	4
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Tabla 103

P 103. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	8	31
Entre una hora y dos	7	27
Más de dos horas	9	35
No lo sé	2	8
TOTAL	26	100

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 102 podemos ver un 35% a (Menos de una hora), otro un 19% (Entre un hora y dos), igualmente un 42% a (Más de dos horas), asimismo un 4% a (No lo sé). Es preocupante al observar como casi el cincuenta por ciento de los encuestados expresa ver la televisión más de dos horas, quiere decir que tienen muchas horas de ocio o que están empleando mal el tiempo libre o lo peor están descuidando las tareas extracurriculares, al respecto padres y maestros están en la obligaciones de emprender acciones significativas que disminuyan las influencias negativas que produce el mal uso de la tv en los hogares.

En la tabla 103 podemos ver un 31% a (No contesta), otro un 27% (Entre un hora y dos), igualmente un 35% a (Mas de dos horas), asimismo un 8% a (No lo sé).de igual manera los fines de semana en los cuales se deben aprovechar al máximo la correcta utilización del tiempo libre , sin embargo se desperdician más de dos horas de lo que se puede deducir que la personalidad de los menores en cuanto a su formación cada vez va en decremento.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 51,52,53,63,64,65,66,67,68,69,92,93,94,95,96,97,99,102,111,114.

- 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.
- 5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

Tabla 51

“Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”		
Opción	Frecuencia	%
Poco	3	12
Bastante	9	36
Mucho	13	52
TOTAL	25	100

Tabla 53

“Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares”		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Nada	3	12
Poco	10	38
Bastante	4	15
Mucho	8	31
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 51 podemos ver un 12% a (Poco), otro un 36% (Bastante), igualmente un 52% a (Mucho). En la mayoría de los casos los encuestados indican que el internet es bastante útil para la comunicación a lo mejor tengan razón pero habría de analizar qué tipo de comunicación porque varias de las veces llaman comunicación a la pérdida de tiempo entre el emisor y el receptor

En la tabla 52 podemos ver un 4% a (No contesta), otro un 15% (Nada), igualmente un 23% a (Poco), asimismo un 31% a (Bastante), otro 27% a (Mucho).

Tabla 52

“Internet puede hacer que alguien se enganche”		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Nada	4	15
Poco	6	23
Bastante	8	31
Mucho	7	27
TOTAL	26	100

Según la tabla 53 podemos ver un 4% a (No contesta), otro un 12% (Nada), igualmente un 38% a (Poco), asimismo un 15% a (Bastante), otro 31% a (Mucho). Un alto porcentaje expresa que el internet les aleja pocos de sus familiares y amigos, piensan en que se pasan horas pegados a las pantallas y lo que dicen es lo contrario, están manipulados por internet que ni se percatan de las desventajas.

P63. Si me quedara dos semanas sin móvil.

Tabla 63

P63		
Opción	Frecuencia	%
Mi vida cambiaría a mejor	1	8
Mi vida cambiaría a peor	1	8
No pasaría nada	10	83
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 63 podemos ver un 8% a (Mi vida cambiaria a mejor), otro un 8% (Mi vida cambiaria a peor), igualmente un 83% a (No pasaría nada). La mayoría de los encuestados expresa que no pasa nada si se queda sin móvil durante dos semanas podría pensarse una actitud positiva, pero es certero de que sustituirán por el chat ya que los niños de más edad y los adolescentes.

Tabla 64

P 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	75
Si	3	25
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Tabla 65

P 65. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	1	33
Por el gasto que hago	2	67
TOTAL	3	100

Los resultado expresados en la tabla 64 podemos ver un 75% a (No), otro un 25% (Si). Es sorprendente que un alto porcentaje manifiesta que no discute con su familia por el uso del móvil, podría ser porque los menores utilicen el móvil con mayor frecuencia cuando sus padres no están presentes y cuando lo están a lo mejor solo se mensajean con sus amistades.

Según la tabla 65 podemos ver un 33% a (Por el tiempo que lo uso), otro un 67% (Por el gasto que hago). Los encuestados que explican que discuten por el uso de los celulares, explican que es por los gastos, esta situación se encasilla muy bien en la veracidad ya que el uso de los móviles representa gastos altos de dinero.

Tabla 66

P 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	8
No	10	83
Si	1	8
TOTAL	12	100

Tabla 67

P 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?		
Opción	Frec.	%
Cuando estoy en clase	6	33
Cuando estoy estudiando	3	17
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	11
Cuando estoy durmiendo	4	22
No lo apago nunca	3	17
TOTAL	18	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 66 podemos ver un 8% a (No contesta), otro un 83% (No), igualmente un 8% a (Si).Un alto porcentaje contesta que no le castigan ni le premian con el uso del móvil, lo que representa una actitud favorable en la formación de los menores porque si sucediera lo contrario se crearía una dependencia del aparato, situación desfavorable para los menores.

En la tabla 67 podemos ver un 33% a (Cuando estoy en clase), otro un 17% (Cuando estoy estudiando), igualmente un 11% a (Juegos), asimismo un 22% a (Cuando estoy durmiendo), otro 17% a (No lo apago nunca). Un buen porcentaje de estudiantes encuestados dice que apaga el celular cuando está en clase, situación digna de

felicitar puesto que se respeta el aprendizaje y no se interrumpe el proceso con llamadas o mensajes innecesarios.

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

Tabla 68

P68		
Opción	Frecuencia	%
Nunca	4	36
Algunos días	5	45
Casi todos los días	2	18
TOTAL	11	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultado expresados en la tabla 68 podemos ver un 36% a (Nunca), otro un 45% (Algunos días), igualmente un 18% a (Casi todo los días). Casi el cincuenta por ciento de los encuestados expresa que recibe llamadas cuando está en acama durante algunos días se supone que son emergentes o tiene relacione de noviazgo, en cualesquiera de los casos, en la alternativa tres es preocupante ya que un buen porcentaje de encuestados recibe llamadas todos los días, porque se interrumpen las horas de descanso.

P 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 69

P69		
Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	13
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	13
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	7
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	4	27
No estoy de acuerdo con ninguna	6	40
TOTAL	15	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Como observamos en la tabla 69 podemos ver un 13% a (He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien), otro un 13% (Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.), igualmente un 7% a (Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.), asimismo un 27% a (He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.), otro 40% a (No estoy de acuerdo ninguna). Un gran porcentaje de encuestados manifiesta no estar de acuerdo con ninguna de las alternativas consultadas, son situaciones que perjudican de alguna manera al usuario del móvil. Se considera también que un buen porcentaje ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas, este tipo de situaciones de deben evitar por la integridad de los menores de allí la recomendación de utilizar el móvil solo en casos necesarios.

P 92. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 92

Opción	Frecuencia	%
Juego solo	6	18
Con mi padre	3	9
Con mis hermanos/as	15	45
Con los amigos/as	9	27
TOTAL	33	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 92 podemos ver un 18% a (Juego solo), otro un 9% (Con mi padre.), igualmente un 45% a (Con mi hermanos), asimismo un 27% a (Con los amigos). Casi el cincuenta por ciento de los encuestados

Tabla 93

Tabla 94

P 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No	15	68
Si	7	32
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

P 94. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	3	38
Por el tipo de juegos	5	63
TOTAL	8	100

Los resultados expresados en la tabla 93 podemos ver un 68% a (No), otro un 32% (Si). Más de la mitad de los encuestados manifiesta no tener discusiones con sus padres por los videojuegos, porque a lo mejor valoran los consejos de sus padres y ya saben los peligros que incluyen el uso de esos aparatos, aunque un porcentaje menor manifiesta lo contrario, situación que debe analizarse para evitar grandes dificultades

En la tabla 94 podemos ver un 38% a (Por el tiempo que paso jugando), otro un 63% (Por el tipo de juegos). En un alto porcentaje dicen los encuestados que discuten con sus padres por el tipo de juegos utilizados, puede ser que se trate de aquellos que inducen a comportamientos e inadecuados de quienes los usan.

Tabla 95

P 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
No	22	100
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Según la tabla 95 las 22 personas encuestadas que representan el 100% contestana que no les castigan con los videojuegos, quizá porque los padres o representantes saben que el uso de estos aparatos a veces provoca adicciones que inciden significativamente en el aprendizaje. Es positivo que la totalidad de los encuestados manifiesta que no les premian ni les castigan con el uso de los video juegos, esto evita que se produzca una maliciosa dependencia por parte de los menores hacia este tipo de aparatos

Los resultados expresados en la tabla 96 podemos ver un 5% a (No), otro un 91% (Si), igualmente un 5% a (No lo sé). Casi la totalidad de los encuestados expresa que sus padres si saben de qué son los videos juegos que los menores emplean, situación que demuestra responsabilidad de los padres, pero deben evitar el usos exagerado.

Tabla 96

P 96. ¿Saben tus papas de qué son los videojuegos con los que juegas?		
Opción	Frecuencia	%
No	1	5
Si	20	91
No lo sé	1	5
TOTAL	22	100

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

Tabla 97

P97		
Opción	Frecuencia	%
Si con todos	6	28
Con algunos sí, con otros no	11	50
No me dejarían jugar con casi ninguno	5	23
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 97 podemos ver un 28% a (Si con todos), otro un 50% (Con algunos si, con otros no) igualmente un 23% a (No me dejarían con casi ninguno). La mayor parte de los encuestados que sus padres les permitirían participar con los video juegos con la aprobación de algunos y el rechazo de otros que consideren inadecuados, este factor representa preocupación por los padres, actitudes valiosas para adecuada formación de los menores, pero si se reflexiona sobre el porcentaje que manifiesta que sus padres les permiten jugar con todos los juegos, se corre el riesgo de que los menores utilicen aquellos que ven en contra de su integridad.

P 98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

Tabla 98

P98		
Opción	Frecuencia	%
Familia	14	30
Amigos/as	1	2
Estudios	8	17
Deporte	9	19
Lectura	1	2
Televisión	10	21
Hablar por teléfono	2	4
A nada	2	4
TOTAL	47	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

En la tabla 98 podemos ver un 30% a (Familia), otro un 2% (Amigos/as) igualmente un 17% a (Estudios), asimismo un 19% a (Deporte) otro 21% a (Televisión), también un 4% (Hablar por teléfono), igualmente un 4% (A nada). Es un gran porcentaje de estudiantes encuestados que ha quitado tiempo a su familia por usar los video juegos , es una situación preocupante porque ese valioso tiempo los cambiaron por tareas que no valen la pena, la familia es mucho más importante y las relaciones en ella determinan los éxitos o los fracasos de sus miembros.

El siguiente porcentaje también causa preocupación porque se descuida los estudios para dedicarse a los juegos de allí se originan las malas notas. Es urgente en este caso la guía oportuna de los docentes con una motivación que despierte el interés por las actividades educativas.

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

Tabla 102

P 102. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	9	35
Entre una hora y dos	5	19
Más de dos horas	11	42
No lo se	1	4
TOTAL	26	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 2 (10 a 14 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 102 podemos ver un 35% a (Menos de una hora), otro un 19% (Entre una hora y dos) igualmente un 42% a (Mas de dos horas), asimismo un 4% a (No lo sé). Es preocupante saber que casi el cincuenta por ciento de los encuestados dedica de lunes a viernes más de dos horas diarias a ver televisión, matando su potencial creativo y enfermado su mente frente a las pantallas. Varias podrían ser las causas de estas situaciones, pero la principal podría ser que los padres trabajen todo el día, se debería buscar la forma de disminuir la dedicación del tiempo a la televisión.

P 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

En la tabla 111 podemos ver un 22% a (Películas), otro un 16% (Dibujo animados) igualmente un 16% a (Deportes), asimismo un 11% a (Series) otro 9% a (Concursos), también un 6% (Documentales), igualmente un 7% (Noticias), igualmente un 3% a (Programas del corazón), otro 10% a (Reality shows). La mayoría de los encuestados mira las películas, lo que preocupa es que tipo de películas son a lo mejor de violencia o de contenido porno. Es urgente encontrar las estrategias que ayuden a los menores a dedicarse a actividades más productivas y que fortalezcan su formación.

P 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Podemos ver un 12% a (Veo más tele de la que debería), otro un 12% (Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a) igualmente un 4% a (Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver), asimismo un 4% a (Me aburre la televisión) otro 5% a (Elijo el programa antes de encender la televisión), también un 7% (Me encanta hacer zapping), igualmente un 14% (Suelo enviar SMS a la TV par que aparezcan en pantalla), otro 14% a (No estoy de acuerdo con ninguna). Un buen porcentaje de encuestados expresa que ve televisión más de lo que debería, es posible que sus padres no controlen esas situaciones, estarían permitiendo se den comportamientos inadecuados que perjudiquen su integridad.

CUESTIONARIO #3

Grupo 3: Jóvenes de 15-18 años de edad (1^{ero}- 3^{ero} de Bachillerato).

5.1 Caracterización socio demográfica

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 1 a la 6, de la 54 a la 60 y la 91, la 101 y de la 115 a la 117.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

Tabla 1

P 1. ¿En qué curso estás?		
Opción	Frecuencia	%
2do. Bach.	24	100
TOTAL	24	100

Tabla 2

P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frec.	%
15 años	1	4
16 años	8	33
17 años	11	46
18 años o más	4	17
TOTAL	24	100

P3. Sexo		
Opción	Frec.	%
Masculino	9	38
Femenino	15	63
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 1 corresponden a un 100% que corresponden al (2do de Bachillerato).

Los resultados expresados en la tabla 2 podemos ver un 4% a (15 años), otro un 33% (16 años) igualmente un 46% a (17 años), asimismo un 17% a (18 años o más).

En la tabla 3 podemos ver un 38% a (Masculino), otro un 63% (Femenino). Según los porcentajes se trata de un colegio mixto, cuya situación es saludable para la institución porque se está practicando la equidad de género y una mejor convivencia entre ambos sexos.

P4. Sin contarte a ti mismo, ¿qué personas viven contigo?

Tabla 4

P4		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	10	17
Mi madre	15	26
Un hermano/a	10	17
2 Hermanos/as	4	7
3 Hermanos/as	3	5
4 Hermanos/as	2	3
5 Hermanos/as o más	4	7
Mi abuelo/a	4	7
Otras personas	6	10
Total	58	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 4 podemos ver un 17% a (Mi padre), otro un 26% (Mi madre) igualmente un 17% a (Un hermano/a), asimismo un 7% a (2 hermanos/a) otro 5% a (3 hermanos/as), también un 7% (5 hermanos/as o más), igualmente un 7% (Mi abuelo/a) y por ultimo un 10% a (Otras personas). Según los resultados de la encuesta un buen porcentaje viven con sus padres, situación ventajosa para el comportamiento de los esti

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Está desempleado	1	4
Desempeña un oficio	18	75
No lo sé/otro	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad)

Los resultados expresados en la tabla 5 corresponden a un 8% a (No contesta), otro un 4% (Esta desempleado) igualmente un 75% a (Desempeña un oficio), asimismo un

P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Está desempleada	2	8
Trabaja en el hogar	12	50
Desempeña un oficio	4	17
Realiza un trabajo técnico	3	13
No lo sé/otro	2	8
TOTAL	24	100

13% a (no lo sé/otro). La mayor parte de los encuestados manifiesta que sus padres tienen un oficio puede ser esta situación un buen referente para la custodia de los menores ya que pueden los padres manejar el tiempo con más facilidad que aquellos cuya ocupación es un empleo.

Los resultados expresados en la tabla 6 corresponden a un 4% a (No contesta), otro un 8% (Está desempleada) igualmente un 50% a (Trabaja en el hogar), asimismo un 17% a (Desempeña un oficio) otro 13% a (Realiza trabajo técnico), también un 8% (No lo sé/otro). Otro indicador positivo en este ítem es el hecho de en la mayor parte de los hogares pertenecientes a los encuestados la madre trabaja en el hogar, puesto que tiene más tiempo para dedicar a sus hijos.

Tabla 54

P54. ¿Tienes móvil propio?		
Opción	Frecuencia	%
No	3	13
Sí	21	88
TOTAL	24	100

Tabla 55

P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
A los 8 años o menos	1	5
A los 10 años	1	5
A los 11 años	2	10
A los 12 años	2	10
A los 13 años	5	24
A los 14 años	5	24
A los 15 años	4	19
Con más de 15 años	1	5
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 54 corresponden a un 13% a (No), otro un 88% (Si).

En la tabla 55 podemos ver un 5% a (A los 8 años o menos), otro un 5% (A los 10 años) igualmente un 10% a (A los 11 años), asimismo un 10% a (A los 12 años) otro 24% a (A los 13 años), también un 24% (A los 14 años), igualmente un 19% (A los 15 años), otro 5% a (Con más de 15 años). En este caso por tratarse los encuestados de jóvenes la mayoría tienen móviles ya que los intereses a estas edades son otros y tienen más responsabilidades, tal vez el uso del celular se vuelve una necesidad

comunicativa frente a la realidad tan cambiante como consecuencia de los avances tecnológicos y científicos.

Según la tabla 56 podemos ver un 19% a (Me lo compraron mis padres sin pedirlo), otro un 29% (Me lo compraron mi padres porque se lo pedí) igualmente un 10% a (Me lo compraron otros familiares), asimismo un 14% a (Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión) otro 14% a (Lo herede de otra persona). Los resultados expresan en buenos porcentajes las compras de celulares se realizó entre edades promedio que ven entre los trece y catorce años, pueden ser edades razonables, pero depende mucho del grado de madurez mental que los adolescentes hayan alcanzado, ya que por o general en estos periodos se inmiscuyen en etapas escolareas cuyas dificultades son mayores y el uso de los móviles en los colegios es bastante restringido.

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	19
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	6	29
Me los compraron otros familiares	2	10
Me lo compré yo mismo	3	14
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	14
Lo heredé de otra persona	3	14
TOTAL	21	100

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?		
Opción	Frecuencia	%
Comprado nuevo	13	62
De segunda mano	8	38
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según los resultados expresados en la tabla 56 la mayoría de encuestados expresa que sus padres les compraron el primer celular porque ellos les pidieron, un 19% expresa que les compraron los padres pero porque se les pidieron, un 10% dice que les compraron otros familiares. Un 14 % se lo compraron ellos mismos, otro 14% dice que los regalaron en una ocasión especial, otro 14% dice que lo heredó de otra persona. De acuerdo a estos resultados en la mayoría de los casos fueron los padres quienes obsequiaron los móviles a sus hijos tendrían buenas razones para hacerlo,

pero deben darles consejos bien definidos sobre su uso sobre todo dentro de los planteles educativos, para evitar sanciones.

Los resultados expresados en la tabla 57 corresponden a un 62% a (Comprado nuevo), otro un 38% (De segundo mano). Según los resultados obtenidos y resumidos en la tabla 57 más del cincuenta por ciento tiene teléfonos nuevos, esto da entender que se utiliza buenas cantidades de dinero para sus adquisición, también su inversión depende de los modelos y de las marcas, en todo caso se debe pensar más de una vez cuanto de dinero se va a emplear en la compra de celulares, sabiendo que no se va a recuperar más bien los gastos serán continuos, frente a esta realidad los padres y maestros deberían programar estrategias sobre el uso adecuado de estos aparatos, con el fin de disminuir los efectos que provocan varias de las desventajas que representan éstos aparatos tecnológicos.

Tabla 58

P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Yo mismo	14	67
Mis padres	5	24
Otros	2	10
TOTAL	21	100

Tabla 59

P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?		
Opción	Frecuencia	%
Es de tarjeta	15	71
Es de contrato	2	10
No lo sé	4	19
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 58 podemos ver que corresponde a un 67% a (Yo mismo), otro un 24% (Mis padres) igualmente un 10% a (Otros). en la mayoría de los casos los gastos del móvil son financiados por los mismos encuestados, solo que se da la posibilidad de analizar de donde provienen las sumas de dinero, aunque se autofinancien se vuelve necesaria la reflexión sobre la cantidad de la inversión en el uso del móvil ya que existen necesidades de mayor interés y que se deben satisfacer con el ahorro.

Los resultados expresados en la tabla 59 podemos ver un 71% a (Es de tarjeta), otro un 10% (Es de contrato) igualmente un 19% a (No lo sé). según los resultados en la

mayor parte de los casos los pagos de los consumos de los celulares se los realiza con tarjetas prepagos aunque en la actualidad, a éstas les han reemplazado las famosas recargas electrónicas, que sin duda ayudan a disminuir la contaminación del medio ambiente, ya que no se utiliza papel y plástico como ocurría con las tarjetas, a más de que las operadoras se ahorran en estos gastos. Es importante mencionar también sobre la importancia que tienen los padres de asesorar a sus hijos en los medios de comunicación, pues muchos de ellos incitan a que los adolescentes se vuelvan seres consumidores, sin pensar en el ahorro permanente sobre todo ahora que es tan difícil conseguir el dinero, aun si se trabaja.

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

Tabla 60

P60		
Opción	Frecuencia	%
No lo sé	9	43
5 dólares o menos	5	24
Entre 5 a 10 dólares	4	19
Entre 10 y 20 dólares	2	10
Entre 20 y 30 dólares	1	5
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 60 podemos ver un 43% a (No lo sé), otro un 24% (5 dólares o menos) igualmente un 19% a (Entre 5 a 10 dólares), asimismo un 10% a (Entre 20 y 30 dólares). Los resultados expuestos en la tabla expresan claramente que la mayoría de los encuestados no sabe cuánto de dinero utiliza en el consumo del servicio de celular, quizá como gasta mucho no se acuerda, pues como lo hace sin pensar en el gasto no lleva cuenta, frente a esta realidad otro porcentaje alto de encuestados utiliza más o menos cinco dólares mensuales, en ambos casos sería muy útil saber para qué se utilizó este servicio, con el objeto de disminuir el consumo para ahorrar dinero que a su vez puede ser empleado en asuntos más importantes. Aquí es donde el rol de padres y maestros se vuelve necesario puesto que son las personas adultas que más tiempo comparten con ellos algunas de las actividades.

P91. ¿Cómo los consigues?

Tabla 91

P91		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	40
Los grabo de un amigo	1	20
Los compro en una tienda o en la calle	2	40
TOTAL	5	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 91 podemos ver un 40% a (Descargándolos de internet), otro un 20% (Los grabo de un amigo) igualmente un 40% a (Los compro en una tienda o en la calle). Casi la mitad de los encuestados consiguió los móviles, se deduce de este hecho que buena parte de su tiempo libre lo ocupa en internet, así dedican menos tiempo a la familia y a los estudios de allí nacen las consecuencias como malas relaciones familiares y bajo rendimiento escolar. La otra parte de los encuestados en cambio los consiguió en tiendas o en la calle podría suponerse que lo adquirieron de segunda mano y es dudosa procedencia, esto implicaría riesgos a su integridad física.

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

Tabla 101

P101		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	15	28
En la habitación de un hermano/a.	13	26
En la habitación de mis padres	13	25
En la sala de estar	12	23
TOTAL	53	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 101 podemos ver un 28% a (En mi habitación), otro un 26% (En la habitación de mis padres) igualmente un 25% a (En la habitación de mis padres), asimismo un 23% a (En la sala de estar). Un alto porcentaje de los encuestados manifiesta que el o los televisores los tiene en su cuarto, esto podría incidir en las tareas escolares ya que se dedicaría más tiempo a ver televisión y el tiempo para compartir con la familia disminuye. El otro porcentaje también preocupa porque los hermanos comparten por lo general las mismas ideas, un porcentaje alentados hace suponer sin embargo que en la sala de estar todos los de la familia comparten programas selectos y pueden emitir sus opiniones.

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

Tabla 115

P115		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	8	7
Impresora	9	8
Scanner	2	2
Webcam	1	1
USB o disco duro externo	9	8
Mp3/ Mp4/iPod	6	5
Cámara de fotos digital	14	12
Cámara de video digital	8	7
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	7	6
Equipo de música	17	15
Teléfono fijo	9	8
DVD	18	16
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	2	2
TOTAL	110	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 115 podemos ver un 10% a (Ordenador portátil), otro un 10% (Impresora) igualmente un 4% a (Scanner), asimismo un 6% a (webcam) otro 5% a (USB o disco duro externo), también un 7% (MP3/MP4/iPod), igualmente un

10% (Cámara de fotos digital), igualmente un 5% (Televisión de pago), otro 15% a (Equipo de música), asimismo un 10% a (Teléfono fijo), también consideramos un 14% a (DVD), y por ultimo un 1% a (Ninguna de estas). Los resultados reflejados en la tabla muestran que un buen porcentaje de los encuestados dicen tener entre los aparatos tecnológicos la cámara digital, el equipo de música y el DVD , supuestamente porque son los objetos que más se usa en el hogar ya sea en ocasiones especiales o en las actividades cotidianas.

P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 116

P116		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	1	3
Cuando necesito algo pido y me dan	16	48
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	6	18
Hago algún trabajo en casa.	1	3
Hago algún trabajo fuera de casa	7	21
No me dan dinero	2	6
TOTAL	33	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 116 podemos ver un 3% a (Paga semanal), otro un 48% (Cuando necesito algo pido y me dan) igualmente un 18% a (En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales), asimismo un 3% a (Hago algún trabajo en casa) otro 21% a (Hago algún trabajo fuera de casa), también un 6% (No me dan dinero).la mayor parte de los encuestados manifiesta que consigue su propio dinero cuando pide porque necesita para algo, se supone que como son estudiantes sus padres les dan para que gasten en el colegio o en cuestiones personales, en estas edades se debe tener mucho cuidado, ya que como sus interés son mayores suelen ocurrir pequeños robos, que si no se controlan llegan a grandes; por lo tanto los padres do deberían entregarles altas sumas, primero porque se acostumbran y luego porque los gastan en cosas sin importancia.

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

Tabla 117

P117		
Opción	Frecuencia	%
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	63
Tengo menos dinero del que necesito	9	38
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 117 podemos ver un 63% a (Tengo dinero suficiente para mis necesidades), otro 38% a (Tengo menos dinero del que necesito). Más de la mitad de los encuestados expresa que tiene el dinero suficiente para sus gastos, este factor es signo de que sus padres o adultos les dan lo necesario, pero sería provechoso iniciarles en la cultura del ahorro, de esta forma cuando haya momentos de crisis podrán solventarse ellos mismos, además se les estaría inculcando al manejo del dinero de forma responsable, a pesar que sea una pequeña cantidad.

5.2. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: de la 7 a la 10, 14 y 15, 61 y 62, de la 70ª a la 100, de la 118 a la 126.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.

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

Tabla 7

P7		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	8	33
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	10	42
Leer, estudiar, irme a dormir	2	8
Hablar con mi familia	4	17
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 7 podemos ver un 33% a (Irme a mi habitación a leer, navegar), otro a 42% (Impresora) igualmente un 8% a (Leer, estudiar, irme a dormir), asimismo un 17% a (Hablar con mi familia). Casi un cincuenta por ciento de los encuestados expresa que se dedica a navegar, jugar, ver la tele con la familia, es un indicador muy importante para los lazos familiares porque de alguna manera están juntos y con aquello se fortalece la confianza entre ellos y por supuesto los problemas se resolverán con mayor facilidad.

P8. ¿Qué lees?

Tabla 8

P8		
Opción	Frecuencia	%
Nada	5	20
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	20
Otras lecturas: libros, revistas o comics	14	58
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 8 podemos ver un 20% a (Nada), igualmente un 20% a (Solo las lecturas obligatorias del colegio), asimismo un 58% a (Otras lecturas: libros o comics) Un alto porcentaje de encuestados en lugar de leer las lecturas obligatorias del colegio leen otro tipo lo hacen quizás por el fin de divertirse , pero esto sucede porque en la casa ni en las instituciones educativas no existe la motivación suficiente en el proceso lector, los docentes están llamados a utilizar las mejores estrategias metodológicas , los lineamientos de los nuevos modelos pedagógicos, solo así se logrará un mayor gusto por la lectura, sobre todo aquella que se emplea en la educación la cual es la más provechosa.

Tabla 9

P9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?		
Opción	Frecuencia	%
30 minutos	2	8
Entre 30 minutos y una hora	12	50
Entre una y dos horas	6	25
Entre dos y tres horas	2	8
Más de tres horas	2	8
TOTAL	24	100

Tabla 10

P10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?		
Opción	Frecuencia	%
Nada	1	4
30 minutos	6	25
Entre 30 minutos y una hora	8	33

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 9 podemos ver un 8% a (30 minutos), también un 50% (Entre 30 minutos y una hora), igualmente un 25% (Entre una hora y dos horas), igualmente un 8% (Entre dos y tres horas), otro 8% a (Más de tres horas). La mitad de los encuestado expresa que se dedica estudiar entre treinta minutos y una hora , es un tiempo prudencial , aunque en la actualidad no es la cantidad de conocimientos sino la calidad ,pues la memoria no es tan importante como la reflexión la crítica, según los aportes de las nuevas tendencias pedagógicas del siglo XXI.

Según la tabla 10 podemos ver un 4% a (Nada), asimismo un 25% a (30 minutos), también consideramos un 33% a (Entre 30 minutos y una hora). Es muy poco tiempo utilizado los fines de semana para estudiar, según los encuestados, ya que en esta edad existen más dificultades en cada una de las áreas de estudio por lo que el tiempo debería ser mayor para el estudio. La diversión debería quedar para el periodo de vacaciones en las cuales si es adecuado para descansar con justo derecho.

Tabla 14

P14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?		
Opción	Frecuencia	%
No	5	21
Si	19	79
TOTAL	24	100

Tabla 15

P15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?		
Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	17	57
Enciclopedias digitales	1	3
Word, Power Point, Excel, etcétera.	12	40
TOTAL	30	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 14 podemos ver un 21% a (No), otro 79% a (Si). Un alto porcentaje de los encuestados expresa que el internet o el ordenador si el ayuda a realizar los deberes o a estudiar , provechoso que se ayuden de los avances tecnológicos, pero no deben depender mucho de ellos ya que en muchos de los casos la información es distorsionada, además los estudiantes no deben hacerse adictos al mal hábito de copiar y pegar , primero porque es plagio, luego porque cada lector debe entregara su aporte en cualquier trabajo de investigación , por más sencillo que fuere.

En la tabla 115 podemos ver un 57% a (Internet: buscadores y páginas), igualmente un 3% (Enciclopedias digitales), otro 40% a (Word, Power Point, Excel, etcétera). Más del cincuenta por ciento de los encuestados expresa que emplea para sus deberes las páginas webs y los buscadores, es bueno saber que tienen esas destrezas informáticas para realizar sus deberes, pero deben tener mucho cuidado en la información ya que tras de ellas vienen cosas que dañan la mente de los adolescentes lo cual les incita a cometer errores lamentables. Es valioso también el hecho de saber que manejan bien los componentes del paquete de office ya que son indispensables para entrar al manejo de la informática.

P61. El móvil te sirve principalmente para.

Un 18% a (Hablar), otro 16% (Enviar mensajes) igualmente un 5% a (Chatear), asimismo un 3% a (Navegar por internet) otro 8% a (Jugar), también un 9% (Como reloj o como despertador), igualmente un 7% (Ver fotos y/o videos), igualmente un 3% (Hacer fotos), otro 4% a (Grabar videos), asimismo un 4% a (Como agenda), también consideramos un 14% a (Escuchar música o la radio), asimismo un 2% a (Ver televisión), igualmente se aprecia un 3% a (Descargar). Un porcentaje considerable de encuestados ha expresado que le sirve el móvil para enviar mensajes, pudiéndose deducir porque resulta más económico, o por la facilidad de usar en silencio, de cualquiera de las formas lo importante es que se utilice para asuntos provechosos, sin dejar de pensar en la etapa que vive la juventud en la cual se les hace difícil reflexionar.

Tabla 62

P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	8	14
Con mi madre	9	16
Con mis hermanos/as	6	11
Con mis familiares	6	11
Con mis amigos/as	16	29
Con mi novio/a	11	20
TOTAL	56	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 62 podemos ver un 14% a (Con mi padre), igualmente un 16% a (Con mi madre), asimismo un 11% a (Con mis hermanos/as) otro 29% a (Con mi amigos/as), también un 20% (Con mis amigos/as). Según los resultados de la tabla respectiva un alto porcentaje de los encuestados dice que utiliza el móvil con mayor frecuencia para comunicarse con sus amistades, es natural porque en esa edad se forman las primeras amistades con las cuales se comparten

sentimientos los mismos que según la psicología juvenil perduran en la vida y son casi imposibles de olvidarlas. Siempre es bueno tener mucho cuidado con cierto tipo de amistades porque pueden causar daños irreparables.

5.2.2. Uso de pantallas (televisión celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.

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

P70		
Opción	Frecuencia	%
No	12	50
Si	12	50
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 70 podemos ver un 50% a (No), asimismo un 50% a (Si). Contesta enmarcados en esos dos porcentajes contestando a la pregunta: habitualmente ¿sueles jugar con video juegos o juegos de ordenador. Los porcentajes como se puede observar con facilidad se reparten entre si y no los que expresan el no supuestamente no tienen los aparatos o los progenitores no les permiten. Y si es así está muy bien porque con esas actitudes podrían estar más tiempo con su familia, amistades y dedicarse a los estudios con mayor seriedad, lo cual les servirá para cimentar una personalidad íntegra.

Tabla 71

P71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	8	42
PlayStation 3	2	11
XBox 360	1	5
Wii	1	5
PSP	2	11
Nintendo DS	1	5
Game Boy	3	16
No tengo ninguna	1	5
TOTAL	19	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 72

P72. ¿Juegas con la Playstation 2?		
Opción	Frecuencia	%
No	4	40
Si	6	60
TOTAL	10	100

Los resultados expresados en la tabla 71 podemos ver un 42% a (Play station 2), otro 11% (Play station 3) igualmente un 5% a (Xbox 360), asimismo un 5% a (Wii) otro 11% a (Nintendo DS), también un 5% (Nintendo DS), igualmente un 16% (Game Boy), igualmente un 5% (No tengo ninguna). Casi la mitad del total de los encuestados expresa que posee la consola play station 2 a pesar que estos aparatos representan un alto costo, existen recursos para esa inversión a pesar de que es bien sabido que en un malgasto, ya que se desperdicia el tiempo con ellos a más de que en varios de los casos el usuario lo toma como un vicio, abandonando así sus estudios que en el presente y en lo posterior le será más útil.

Los resultados expresados en la tabla 72 podemos ver un 40% a (No), también un 60% (Si). Los resultados reflejados en la tabla correspondiente expresan que casi la mitad del total de los encuestados dice jugar con play station 2, esto es lógico ya que las respuestas ven en cadena con las de la pregunta anterior para lo cual se recurre a las mismas sugerencias.

Tabla 73

P73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Fifa 08	3	17
Need of speed: Pro Street	3	17
Pro Evolution Soccer 2009	2	11
Fifa 09	1	6
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	4	2
God of War II Platinum	2	1
Los Simpson: el videojuego	1	6
Singstar: canciones Disney	1	6
Ninguno	1	6
TOTAL	18	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 73 podemos ver un 17% a (FIFA 08), otro 17% (Need for speed: pro street) igualmente un 11% a (PES 2009), asimismo un 6% a (FIFA 09) otro 2% a (God of war), también un 6% (Los simpson), igualmente un 6% (Singstar), igualmente un 6% (Ninguno). Según los resultados que se pueden observar en la tabla correspondiente que las dos primeras alternativas comparten porcentajes sobre el uso de los respectivos juegos, es lógico estos cambios ya que los intereses en estas edades son diferentes, buscan otros objetivos y sus metas son más sofisticadas, especialmente cuando los adolescentes han estado en contacto permanente con los diversos aparatos electrónicos.

En la tabla 74 podemos ver un 90% a (No), también consideramos un 10% a (Si). A la primera alternativa que es no existen un alto porcentaje, pesar de que como se indicó anteriormente los intereses cambian., tal vez no poseen estos aparatos.

Según la tabla 75 podemos ver un 50% a (FIFA 09), también un 50% (Prince of persia). Según los resultados de la tabla se comparten porcentajes sobre el hechos de

Tabla 74

P74. ¿Juegas con la Playstation 3?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	90
Si	1	10
TOTAL	10	100

Tabla 75

P75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
FIFA 09	1	50
Prince of Persia	1	50
TOTAL	2	100

que el play station 3 tiene o no determinados juegos, situación que hace suponer que como no poseen los utilizan en los lugares donde existen de alquiler, de allí nace el conocimiento de sus respuestas.

Tabla 76

P76. ¿Juegas con la XBox 3600?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	90
Si	1	10
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 76 podemos ver un 90% a (No), también consideramos un 10% a (Si). Casi la totalidad de los encuestados expresan no jugar con XBox 3600 ya es difícil su acceso ya sea por lo costoso o porque representan mayores dificultades

Los resultados expresados en la tabla 77% podemos ver un 100% a (FIFA 08)., es un indicio que la mayoría de encuestados es fanático del fútbol, que a pesar de no tener accede a ellos por medio de los lugares de alquiler en cualquiera de los casos es poco útil frente a sus actividades de mayor importancia.

Tabla 77

P77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
FIFA 08	1	100
TOTAL	1	100

Tabla 78

P78. ¿Juegas con Nintendo Wii?		
Opción	Frecuencia	%
No	8	80
Si	2	20
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 78 podemos ver un 80% a (No), asimismo un 20% a (Si).

Los resultados expresados en la tabla 115 podemos observar un 40% a (Mario kart), también un 60% (Super Mario Galaxi). El ochenta por ciento de los encuestados

Tabla 79

P79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Mario Kart	2	40
Super Mario galaxy	3	60
TOTAL	5	100

expresa no jugar con Nintendo Wii quizá porque es un aparato bastante caro y con seguridad se puede afirmar que presenta más dificultades en el juego, pero de cualquier manera va influir en el comportamiento de los usuarios quitándoles tiempo en las relaciones familiares y en el estudio.

Tabla 80

P80. ¿Juegas con la PSP?		
Opción	Frecuencia	%
No	8	73
Si	3	27
TOTAL	11	100

Tabla 81

P81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	1	11
FIFA 08	1	11
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	1	11
WWE Smackdown! vs Raw 2008	2	22
FIFA 09	1	11
Los Simpsons – el videojuego	1	11
God of war: Chains of Olympus	1	11
Buzz! Concurso de bolsillo	1	11
TOTAL	9	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 80 podemos ver un 73% a (No), otro 27% a la opción (Si). contestan a la pregunta ¿Juegas con PSP? Más del setenta por ciento de los encuestados dice que no lo hace debido seguramente al alto costo que su inversión representa o puede ser también porque es más difícil de jugar

Según la tabla 81 podemos ver un 11% a (PES 1008), otro 11% (FIFA 08) igualmente un 11% a (GTA Vice City Stories), asimismo un 22% a (WWE) otro 11% a (FIFA 09), también un 11% (Los simpson), igualmente un 11% (God of war), igualmente un 11% (Buzz). Los resultados en las tablas se dividen en similares porcentajes, pero se deduce que si no poseen estos juegos, los alquilan o juegan en casa de sus familiares o amigos, cualquiera que se la manera de intervenir en ellos debe ser responsablemente, es decir no dedicando demasiado tiempo a su utilización.

Tabla 82

P82. ¿Juegas con la Nintendo DS?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	82
Si	2	18
TOTAL	11	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 82 podemos ver un 82% a (No), asimismo un 18% a (Si), se obtienen como resultados a las encuestas. De aquí deduce que más del ochenta por ciento de los encuestados dice no jugar con los Nintendo DS, se supone que son muy caros para adquirirlos o tal vez presentan muchas dificultades a la hora de jugar, cualesquiera de las razones justifica que no se den esos hechos ya que es beneficioso para que ocupen su tiempos en actividades más útiles.

En la tabla 83 podemos ver un 40% a (New Super Mario Bross), igualmente un 40% (Mario Kart DS), otro 20% a (Guitar Hero) se obtienen como respuestas a la respectiva encuesta aplicada. Los altos porcentajes de dividen de manera similar entre las dos últimas alternativas, se nota que mientras las edades son mayores los juegos son más sofisticados, pero siempre irán n en contra del desarrollo mental y físico de los adolescentes.

Tabla 83

P83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?		
Opción	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	2	40
Mario Kart DS	2	40
Guitar Hero: On Tour	1	20
TOTAL	5	100

Tabla 84

P84. ¿Juegas con los Game Boy?		
Opción	Frecuencia	%
No	8	73
Si	3	27
TOTAL	11	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 85

P85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Super Mario Bros	3	60
Mario Tennis	2	40
TOTAL	5	100

Los resultados expresados en la tabla 84 podemos ver un 73% a (No), asimismo un 27% a (Si). Estas respuestas orientan al observador a pensar que se expresen así ya que los intereses cambian y la mayor parte de los adolescentes buscan en todo sentido nuevas aventuras aunque estas en varias oportunidades puedan tener malas experiencias que podrían influir negativamente en el aprovechamiento general, así como en el desarrollo comportamental.

Según la tabla 85 podemos ver un 60% a (Super Mario Bros), también un 40% (Mario Tennis). Frente a estos resultados se puede deducir que el sesenta por ciento de los encuestados dice que el Game Boy tiene el Super Mario Bros, pero si no poseen este tipo de aparatos, entonces conocen ya que han entrado en los sitios de alquiler, en el internet o de familiares o amigos, cualquiera de las formas es perjudicial para su desarrollo.

Tabla 86

P86. ¿Juegas con el ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No	2	17
Si	10	83
TOTAL	12	100

Tabla 87

P87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?		
Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	8
World of Warcraft	1	8
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	8
Activa tu mente	3	25
Brain Trainer 2	1	8
Ninguno	5	42
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 86 podemos ver un 17% a (No), y por ultimo un 83% a (Si). Más del ochenta por ciento manifiesta que juega con el ordenador: Estas actitudes son negativas ya que en gran parte de las utilidades que presta la computadora es adquirir habilidades que les sirva en la vida práctica y no únicamente a la diversión.

Los resultados expresados en la tabla 87 podemos ver un 8% a (Los Sims 2), otro 8% (Los Sims megaluxe) igualmente un 8% a (World of Warcraft), asimismo un 25% a (Activa tu mente) otro 8% a (Brain Trainer 2), también un 42% (Ninguno). Casi la mitad de los encuestados expresan que no juegan en su computador ninguno de los

mencionados juegos, de esto se deduce que los encuestados emplean las computadoras para otras actividades que podrían ser beneficiosas para su crecimiento personal.

Tabla 88

P88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	7	58
Entre una hora y dos	4	33
No lo se	1	8
TOTAL	12	100

Tabla 89

P89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	5	42
Entre una hora y dos	1	8
Más de dos horas	2	17
No lo se	2	17
Nada	2	17
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 88 podemos ver un 58% a (Menos de una hora), otro un 33% (Entre una hora y dos) igualmente un 8% a (No lo sé). Como se puede observar más de la mitad de los encuestados dedica menos de media hora, diaria a los juegos de video, será tal vez por el control que ejercen sus padres o no es fácil su acceso, pero es buen indicador para que se dediquen más tiempo a los estudios.

En la tabla 89 podemos ver un 42% a (Menos de una hora), asimismo un 8% a (Entre una hora y dos) otro 17% a (Mas de dos horas), también un 17% (No lo sé), igualmente un 17% (Nada). Casi la mitad de los encuestados dice utilizar menos de media hora los fines de semana, esto indica que se preocupan en otras actividades que van en beneficio de su progreso personal y de la familia.

P90. ¿Tienes juegos pirateados?

Tabla 90

P90		
Opción	Frecuencia	%
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	8	67
Sí, tengo alguno	2	17
Si, casi todos los que tengo	2	17
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Un 67% a (No, ninguno), otro 17% a (Si, tengo alguno), también un 17% (Si, casi todos los que tengo). Más del sesenta por ciento de los encuestados dice no tener juegos pirateados, se supone entonces que de estos no se producen copias para la venta o los usuarios no se percatan de que son copias. Es útil incentivarles en la práctica de la honradez, evitando comprar los discos piratas en cualquiera de las modalidades.

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

P100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

Tabla 100

P100		
Opción	Frecuencia	%
1	6	25
2	6	25
3	7	29
Más de tres 3	5	21
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 100 podemos ver un 25% a (1), también un 25% (2), igualmente un 29% (3), igualmente un 21% (Más de tres). Casi un treinta por ciento de los encuestados

dice que tiene tres televisores en casa, este factor podría influir negativamente en el comportamiento con la familia y con sus compañeros, porque tanto televisor permite ver algunos programas y muchos de ellos no son aptos para las personas en formación, afectándoles tanto, mental como físicamente.

Tabla 118

P118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	22	92
Televisión	1	4
No lo se	1	4
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 119

P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	13	55
Teléfono móvil	9	38
No lo se	2	8
TOTAL	24	100

Tabla 120

P120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	20	83
Video juegos	2	8
No lo se	2	8
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 121

P121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Video juegos	4	17
Televisión	14	58
No lo se	6	25
TOTAL	24	100

Tabla 122

P122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
1. Teléfono móvil	15	63
2. Televisión	4	17
No lo se	5	20
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 118 podemos ver un 92% a (Internet), otro 4% a (Televisión), también un 4% (No lo sé). En esta pregunta más del noventa por ciento de los encuestados expresa que le gusta más el internet, pues esta herramienta ofrece grandes oportunidades para explorar el conocimiento, mas siempre se debe utilizarlo responsablemente.

Los resultados expresados en la tabla 119 podemos ver un 55% a (Internet), asimismo un 38% a (Teléfono móvil), también consideramos un 8% a (No lo sé). Según los resultados de esta pregunta, entre el internet y el móvil escogen el primero como se dijo anteriormente, este ofrece algunas alternativas

En la tabla 120 podemos ver un 83% a (Internet), también un 8% (Video Juegos), igualmente un 8% (No lo sé). De similar forma los encuestados prefieren en su mayoría al internet que a los videojuegos, quizá por las razones ya referidas.

Los resultados expresados en la tabla 121 podemos ver un 17% a (Video Juegos), otro 58% a (Televisión), también un 25% (No lo sé). Conforme a los resultados más de la mitad de los encuestados prefieren ver televisión que dedicarse a los videojuegos. Cualquiera de las elecciones puede ser perjudicial siempre que se los utilice con mucha frecuencia.

Tabla 123

P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	13	54
Mp3/ Mp4/ iPod	6	25
No lo se	5	21
TOTAL	24	100

Observando la tabla 122 un 63% a (Teléfono Móvil), asimismo un 17% a (Televisión) otro 20% a (No lo sé). Los resultados de la respectiva tabla llevan a deducir que más del sesenta por ciento de los encuestados prefieren el uso del móvil frente al uso de la tv y otros, a esa edad tienen otras necesidades para preferir el uso del celular entre ellas está la situación de tener enamorado/a, situación normal pero que incide de alguna manera en todas las actividades cotidianas.

La tabla 123 corresponde a un 54% a (Teléfono Móvil), asimismo un 25% a (Mp3/Mp4/iPod) otro 21% a (No lo sé). Entre el iPod y el móvil, más del cincuenta por ciento prefiere al segundo, se supone como se indicó que los intereses y problemas de esta edad tienen mayor poder de comunicación.

Tabla 124

P124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	15	63
Video juegos	2	8
No lo se	7	29
TOTAL	24	100

Tabla 125

P125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
Wii	2	8
PlayStation 3	6	25
No lo se	16	67
TOTAL	24	100

Tabla 126

P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
PSP	5	21
Nintendo DS	1	4
No lo se	18	75
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 124 podemos ver un 63% a (Teléfono Móvil), asimismo un 17% a (Video juegos) otro 20% a (No lo sé). En los resultados reflejados en la tabla se deduce la preferencia por el celular por las razones analizadas en los ítems anteriores.

La tabla 125 corresponde a un 8% a (Wii), asimismo un 25% a (Play station 3) otro 67% a (No lo sé). Por dificultad que presentan los juegos de Play station 3, los encuestados manifiestan sus preferencias frente a los juegos de Wii, o podría ser también por el alto costo que representan la adquisición de los segundos.

Según la tabla 126 podemos ver un 21% a (PSP), asimismo un 4% a (Nintendo DS) otro 75% a (No lo sé). De los resultados expuestos en la tabla respectiva se deduce que un alto porcentaje de los encuestados no se decide en escoger los juegos de PSP o los de Nintendo DS, quizá porque les agrada jugar con los tipos. Solo deben tener cuidado con el uso exagerado.

5.3. Redes sociales y mediación familiar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas:

11,12,13,18,19,20,21,22,28,44,45,46,47,48,49,98,104,105,106,107,108,109,110,

112,113.

- **5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.**

Tabla 11

P11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
No	22	92
Si	2	8
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Tabla 12

P12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
Me ayudan mis hermanos/as	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 11 podemos ver que corresponde un 92% a (No),y por ultimo un 8% a (Si). Según los resultados obtenidos en la encuesta y expuestos en respectiva tabla más del noventa por ciento de los encuestados manifiesta que no tiene ayuda a la hora de hacer la tarea. Los encuestados se encuentran en una etapa académica ya avanzada y eso se suma otras preocupaciones que trae consigo la conflictividad adolescente, las tareas en el bachillerato exige tener conocimientos especializados, seguramente los

padres no cuentan con la capacitación suficiente para ayudar a sus hijos y tal vez se graduaron hace muchos años, de allí que deberían tener ayudas extras para las tareas: como psicopedagogos, especialistas en lengua, en matemática, etc.

Los resultados expresados en la tabla 12 podemos ver un 100% a (Me ayudan mis hermanos/as). Frente a la pregunta de quienes les ayudan en la tarea, la totalidad de los encuestados expresan que sus hermanos les ayudan, estas actitudes demuestran solidaridad en la familia, aspectos dignos de imitar en otros hogares en los que sucede lo contrario.

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

Tabla 13

P13		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	16	7
En una sala de estudio	4	17
En la sala de estar	3	13
En la cocina	1	4
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Según la tabla 13 podemos ver un 7% a (En mi habitación), asimismo un 17% a (En sala de estudio) otro 13% a (En la sala de estar), también un 4% (En la cocina).

El mayor porcentaje de los encuestados manifiesta que realiza sus tareas en la sala de estar, puede ser una actitud favorable para sus estudios puesto que al estar cerca de las personas que pueden brindarle algún tipo de ayuda, aunque se debería analizar el estado de interrupción que presenta el lugar.

Tabla 18

P18. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	38
Si	15	63
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 19

P19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	2	13
En la habitación de mis padres	1	7
En la sala de estar	7	47
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	13
Es portátil	3	20
TOTAL	15	100

En la tabla 18 podemos ver un 38% a (No), y por ultimo un 63 a (Si). En la tabla respectiva se puede observar que más del sesenta por ciento de los encuestados manifiesta que tiene computadora en la casa, esta podría ser una ventaja para que pueda realizar su tarea de la mejor manera, pero depende del uso que le dé.

Observando la tabla 19 podemos ver un 13% a (En mi habitación), asimismo un 7% a (En la habitación de mis padres) otro 13% a (En un cuarto de trabajo, estudio o similar). Según los resultados reflejados en la tabla se puede observar que más del sesenta por ciento de los encuestados tiene el computador que más utiliza en su casa, que está ubicada en la sala de estar, esta situación representa una ventaja para estudiar porque las personas podrían ayudarle inmediatamente en sus dificultades, también con esta ubicación sus padres pueden saber de manera más fácil que tipo de tareas está realizando, un diálogo serio entre padres e hijos sobre el uso adecuado del computador podría mejorar el rendimiento de los estudiantes.

Tabla 20

P20. ¿Tienes internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	11	69
Si	5	31
TOTAL	16	100

Tabla 21

P21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?		
Opción	Frecuencia	%
No lo sé	1	20
Sí, tengo un antivirus	4	80
TOTAL	5	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 20 podemos ver un 69% a (No), igualmente un 31% (Si),. Más del sesenta por ciento de los encuestados manifiesta que tiene internet en su casa, dicho indicador podría ayudar en la realización de sus tareas, aunque depende el uso que ellos le den a dicho aparato

Según la tabla 21 podemos ver un 20% a (No lo sé), igualmente se aprecia un 80% a (Si, tengo un antivirus). En la tabla respectiva se puede evidenciar que más del ochenta por ciento de los encuestados si tiene protectores contra virus informáticos, es una situación ventajosa para mantener la información en buen estado, ya que por lo general cuando se entra a las páginas webs se descargan un sinnúmero de virus que atacan paulatinamente al sistema operativo y en determinados casos hacen que colapse. En el colegio y en el hogar es necesario dar a los adolescentes las recomendaciones suficientes para el uso del internet y los riesgos que representan para la computadora.

Tabla 22

P22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
Si	24	100
TOTAL	24	100

Tabla 28

P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?		
Opción	Frecuencia	%
Familia	2	6
Amigos/as	1	3
Estudios	3	9
Deporte	5	14
Lectura	3	9
Televisión	7	20
Videojuegos	3	9
Hablar por teléfono	1	3
A nada	10	29
TOTAL	35	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados en la tabla 22 podemos ver un 100% a la alternativa (Si). Según los resultados expuestos en la tabla los porcentajes la totalidad de los encuestados expresa que utiliza internet tenga o no en casa, si se sabe con seguridad que lo utiliza para su desarrollo personal en buena hora que busque las formas de entrar en el caso contrario, corre riesgos de malgastar el tiempo y atacar con su propia integridad.

Observando la tabla 28 podemos ver un 6% a (Familia), otro 3% (Amigos/as) igualmente un 9% a (Estudios), asimismo un 14% a (Deporte) otro 9% a (Lectura), también un 20% (Televisión), igualmente un 9% (Video juegos), igualmente un 3% (Hablar por teléfono), otro 29% a (A nada). Los resultados expuestos en la tabla hacen ver que un buen porcentaje da a conocer que no le ha quitado el tiempo a nada para dedicarse al uso de internet, se puede deducir que mientras crece física y mentalmente comienza a ser responsable y maneja responsablemente el tiempo, actitudes muy valiosas para el aprovechamiento académico el comportamiento personal y de grupo.

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

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

En la tabla 44 podemos ver que un 12% a (Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar), otro 21% (Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet) igualmente un 12% a (Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet), asimismo un 6% a (No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal) otro 18% a (Es divertido hablar con desconocidos a través de internet), también un 3% (Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)), igualmente un 29% (No estoy de acuerdo con ninguna). En los resultados de la encuesta aplicada es observable que la mayoría de los estudiantes no le afecta frases relacionadas con el internet ya sea en forma secreta o abierta, es decir no tienen que temer, puede ser que manejan entonces información adecuada y están actuando responsablemente frente a las incidencias negativas de las nuevas tecnologías.

Tabla 45

P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?		
Opción	Frecuencia	%
No	21	88
Si	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 46

P46. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	50
Por el momento del día en que me conecto	1	25
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	25
TOTAL	4	100

Según la tabla 45 podemos ver un 88% a (No), igualmente un 13% (si). Como se pueden ver en los resultados más del ochenta por ciento no discute con sus padres por el uso de internet, es positiva la actitud, porque ya saben valorar los consejos de las personas adultas, entonces se puede asegurar que comienzan a madurar.

Los resultados expresados en la tabla 46 podemos ver un 50% a (Por el tiempo que paso conectado/a), otro 25% (Por el momento del día en que me conecto) igualmente un 25% a (Por lo que hago mientras estoy conectado/a). De acuerdo a los resultados los encuestados discuten por el tiempo que se pasan conectados, tal vez sus padres no aprueban que utilicen demasiado tiempo para que utilicen el tiempo de mejor forma.

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

Tabla 47

P47		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	19	79
Si	4	17
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Observando la tabla 47 podemos ver un 4% a (No contesta), otro 79% (No) igualmente un 17% a (Si),

P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a la internet?

Los resultados expresados en la tabla 48 podemos ver un 34% a (Me preguntan qué hago), otro 24% (Echa un vistazo) igualmente un 5% a (Me ayudan, se sientan conmigo), asimismo un 2% a (Están en la misma habitación) otro 11% a (Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.), también un 5% (Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet) igualmente un 18% (No hace nada).

Un buen porcentaje de los encuestados dice que mientras ellos están conectados sus padres les preguntan qué hacen, es muy importante que los padres se preocupen por la información que manejen. Pues en algunas ocasiones entran a páginas inadecuadas que atacan la integridad de los usuarios en forma destructiva.

P49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? Señala qué cosas te prohíben tus padres.

En la tabla 49 se puede interpretar que un 14% a (Comprar algo), otro 43% (Dar información personal) igualmente un 11% a (Suscribirme en algún boletín o lista de correo), asimismo un 3% a (Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)) otro 3% a (Enviar correos electrónicos), también un 8% (Jugar) igualmente un 11% (No me prohíben nada). Según los resultados está muy bien que los padres no les permitan dar información personal por internet, puesto que puede utilizarse con fines delictivos.

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

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

Tabla 98

P98		
Opción	Frecuencia	%
Familia	1	6
Amigos/as	1	6
Estudios	3	17
Deporte	2	11
Lectura	1	6
Televisión	4	22
Hablar por teléfono	1	6
A nada	5	28
TOTAL	18	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Con la presente tabla nos da a conocer que el 6%(Familia), 6%(Amigos/as), 17%(Estudios), 11%(Deporte), 6%(Lectura), 22%(Televisión), 6%(hablar por teléfono), y el 28%(A nada). Según los resultados expuestos en la tabla un buen porcentaje de los encuestados manifiesta que no le ha quitado tiempo a nada para dedicarse a los videos juegos, sin embargo si es preocupante que un porcentaje haya quitado tiempo a sus estudios, allí el control de docentes y padres al menos en lo que se les sea posible.

Tabla 104

P104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	13	39
En la habitación de un hermano/a.	6	18
En la habitación de mis padres	6	18
En la sala de estar	8	24
TOTAL	33	100

Autora: Tania Durán F.

Tabla 105

P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	17
Con mi padre	8	15
Con mi madre	11	21
Con algún hermano/a	19	36
Con otro familiar	5	9
Con un amigo/a	1	2
TOTAL	53	100

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 104 nos representa que el 39%(En mi habitación), el 18%(En la habitación de un hermano/a), 18%(En la habitación de mis padres), 24%(En la sala de estar). Casi el cuarenta por ciento de los encuestados manifiesta que ve la televisión en su cuarto, podría esta costumbre ser negativa si ven demasiadas horas, ya que estaría quitando tiempo a sus tareas estudiantiles, a su familia y a sus amistades que cualquier forma le ayudan a crecer.

En la tabla 105 podemos demostrar que el 17%(Solo), 15%(Con mi padre), 21%(Con mi madre), 36%(Con algún hermano/a), 9%(Con otro familiar), y el 2%(Con un amigo/a). Resulta positivo que los encuestados manifiesten que en la mayoría de las oportunidades ven la televisión con uno de sus padres , ya que como personas le orientan a ver los programas más adecuados, sin embargo sería ideal que vieran conjuntamente con los dos progenitores, pues de esta forma se estrechan más los lazos de familia.

Tabla 106

P106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	19
Comer	10	21
Navegar por internet	4	8
Hablar por teléfono	8	17
Dormir	4	8
Charlar con mi familia	12	25
Jugar	1	2
TOTAL	48	100

Tabla 107

P107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?		
Opción	Frecuencia	%
No	18	75
Si	6	25
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

P108. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	5	83
Por el momento del día en el veo la tele.	1	17
TOTAL	6	100

La tabla 106 nos representa que el 19%(Estudiar o hacer la tarea del colegio), 21%(Comer), 8%(Navega por internet), 17%(Hablar por teléfono), 8%(Dormir), 25%(Charlar con mi familia), y el 2 % (Jugar). Un alto porcentaje expresa que mientras ve la tele come o estudia, estas situaciones son negativas porque afectan la calidad de las actividades por un lado y por otro, ver tv cuando se come es de mala costumbre porque afecta la digestión.

Con los resultados de la tabla 107 podemos dar a conocer que el 75% (No), y el 25%(Si) discuten con sus padres. Según los resultados observados en la tabla la mayoría de los encuestados no discute con sus padres por ver la tele, quizá se da cuenta y cede a las sugerencias de las personas mayores quienes por lo general desean para ellos lo mejor.

La tabla 108 nos da a conocer que el 83%(Por el tiempo que paso viendo la tele), y el 17%(Por el momento del día en el veo la tele). En los casos en los que se admite que se discute por ver la tele es por el tiempo que se dedica a esa actividad, que

seguramente debe ser extensa y está muy bien de que los adultos les llamen la atención ya que estarían descuidando muchas tareas provechosas como las estudiantiles.

P109. ¿Te castigan o premian con la tele?

Tabla 109

P109		
Opción	Frecuencia	%
No	21	88
Si	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla anterior nos representa que el 88% a la opción (No), y el 13% a la alternativa (Si). Más del ochenta por ciento de los encuestados expresa que no les castigan o premian con la tele, decisión muy bien tomada por la gente mayor ya que si decidiera lo contrario estaría actuando en contra de los interés personales de los adolescentes ya que son seres en formación y necesitan constante asesoramiento

Tabla 110

P110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?		
Opción	Frecuencia	%
Yo mismo	5	21
Mis hermanos/as	1	4
Mi padre	3	13
Mi madre	3	13
Entre todos, lo negociamos	12	50
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla nos representa que el 21%(yo mismo), el 4 %(Mis hermanos/as), 13(Mi padre), 13%(Mi madre), y el 50% (Entre todos los negociamos). Es bueno saber que la mitad de los encuestados seleccione los programas a verse entre todos los miembros

familiares a más de crear lazos más fuertes entre la familia se están asentando los primeros cimientos de la práctica democrática.

- **5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.**

Tabla 112

P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?		
Opción	Frecuencia	%
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	13	54
Si hay programas que no me dejan ver	11	46
TOTAL	24	100

Tabla 113

P113. ¿De qué tipo?		
Opción	Frecuencia	%
Películas	4	27
Dibujos animados	1	7
Deportes	1	7

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla 112 nos representa que el 54%(Me dejan ver todo los programas), y el 46%(Si hay programas que no me dejan ver). Más de un cincuenta por ciento expresa que sus padres les dejan ver todos los programas, esto es perjudicial para la formación de los adolescentes, como se indicaba anteriormente existen programas en los cuales se incita a los vicios, a la violencia y a la pornografía, la obligación de los padres es controlar estas actividades.

Según la tabla 113 podemos apreciar que el 27%(Películas), 7%(Dibujos animados), 7%(Deportes). La mayoría de los encuestados expresa que ve películas, se deberían analizar los tipos de películas para que no afecten la salud física y mental de los menores, aquí también podrían colaborar los docentes inculcándoles el usos adecuado de este medio, en algunas oportunidades los profesores ejercen en buena medida en las decisiones de los jóvenes.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas:

16,17,23,24,25,26,27,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,50,102,103.

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

P16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?

Tabla 16

P16		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Todas	15	63
Matemáticas	1	4
Lengua y Literatura	2	8
Historia/ Geografía	1	4
Idiomas	1	4
Otra	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Con la tabla anterior podemos representar que el 4%(No contesta), 63%(Todas), 4%(Matemáticas), 8%(Lengua y literatura), 4%(Historia), 4%(Idiomas), y el 13%(Otra). Más del sesenta por ciento de los encuestados expresa que aprobó todas las materias en la última entrega de notas, se deduce entonces que están dedicando más tiempo para estudiar, puede existir influencia positiva de padres y maestros.

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

P17		
Opción	Frecuencia	%
No, ninguno	8	33
Si, algunos (menos de la mitad)	16	67
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

En la tabla anterior podemos observar que el 33%(No ninguno), 67%(Si algunos). Es positivo saber que más del sesenta por ciento de los encuestados dice que los docentes emplean internet para sus clases, se nota que ya están cambiando las alternativas pedagógicas en cuanto a la metodología y a los nuevos recursos didácticos que se actualizan permanentemente para que los docentes cumplan eficientemente sus labores.

5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.

Tabla 23

P23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	10	41
Entre una y dos horas	7	29
Más de dos horas	6	25
No lo sé	1	4
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Tabla 24

P24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	13	54
Más de dos horas	7	29
Nada	2	8
No lo sé	2	8
TOTAL	24	100

La tabla 23 nos representa que el 41%(Menos de una hora), 29%(Entre una y dos horas), 25%(Más de dos horas), y el 4%(No lo sé). Según expresan los encuestados en un porcentaje de más del cuarenta por ciento dice utilizar menos de una hora el internet, seguramente se dedican a tareas compartidas y que fortalecen el desarrollo de su personalidad.

Según la tabla 24 podemos observar que el 54%(Entre una y dos horas), 29%(Mas de dos horas), 8%(Nada), y el 8%(No lo sé). Más del cincuenta por ciento de los encuestados expone que en los fines de semana utiliza el internet entre una y dos horas, puede justificarse esta actitud, ya que en los fines de semana existe más tiempo, pero no se deben descuidar la práctica deportiva y la relaciones familiares, entre las más importantes.

P25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?

Nos representa que el 18%(En mi casa), 23%(En el colegio), 51%(En un cyber), 3%(En un lugar público), 3%(En casa de un amigo), 3%(En casa de un familiar). La mayoría de los encuestados expone que emplea el internet en un cyber, pues allí tiene más libertad para el chat, para entrar a las redes sociales como el Facebook y apagar sus curiosidades de juventud, es relevante que padres y maestros inicien procesos de autoeducación en las nuevas tecnologías, así evitamos molestias y se les estarán encausando en metas de crecimiento como persona y como parte importante de un grupo.

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

Con los datos obtenidos nos da a conocer que el 34%(Solo), 30%(Con amigos), 20%(Con hermanos), 2%(Con mi padre), 4%(Con mi madre), 8%(Con mi novio/a), y el 2% (Con un/a Profesor/a). Por lo general los adolescentes buscan estar solos para usar internet, buscan privacidad para sus intereses, sólo cuando desean jugar llaman a sus hermanos o amigos. Lo más importante es la responsabilidad de la calidad de información a manejarse.

P27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

Responden que el 55%(Nadie, he aprendido yo solo), 6%(Mi novio/a), 10%(Algún amigo), y el 29%(Algún Profesor del colegio).

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

Nos representa el 6%(Familia), 3%(Amigos/as), 9%(Estudios), 14%(Deporte), 9%(Lectura), 20%(Televisión), 9%(Video juegos), 3%(Hablar por teléfono), y el 29%(A nada). Según el porcentaje de las respuestas casi el treinta por ciento de los encuestados dice que no le ha quitado tiempo a nada, es un buen indicador ya que sabe administrar su tiempo, está aprendiendo a ser responsable de sus actos, claro es la influencia de los cambios en la edad, sin embargo una constante motivación al respecto de padres y docentes no les vendrá mal en su paulatina formación.

P29. ¿Para qué sueles usar internet?

Nos da a conocer que el 19%(Para visitar páginas web), 13%(Envió de SMS), 13%(Compartir videos, fotos, presentaciones, etc.), 25%(Para usar el correo electrónico), 1%(Televisión digital), 13%(Para usar programas), 15%(Para descargar música, películas o programas), y el 1%(Hablar por teléfono). La mayor parte de los encuestados expresa que utiliza internet para chatear, quizá porque es la manera más cómoda y económica de mantener contacto con sus amigos, familiares, enamorados o enamoradas, en el chat no hacen públicos los intercambios de ideas, los chistes, los chismes y más formas de contactarse, sería alentador de aconsejarles sobre la discreción al realizar actividades como éstas.

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

Representa el 12%(Deportes), 12%(Software e informática), 7%(Programación de televisión), 3%(Noticias), 8%(Educativos), 14%(Culturales), 10%(Juegos), 25%(Música), 7%(Humor), 2%(Concursos). En estas edades uno de los intereses juveniles es coleccionar la música actual aquella que obedece a los intereses, a la aventura, a la búsqueda de las razones de la existencia, al amor como el mejor de los sentimientos que nunca pasará de moda, siendo la música el lenguaje universal es trascendente discriminar los mensajes subliminales que puedan afectar la vida de los jóvenes.

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

El 54%(Con chat), 13%(Con Messenger), 25%(Con las dos anteriores), y el 8%(Con ninguna de las anteriores). Más de la mitad de los encuestados dice utilizar el chat con mayor frecuencia para comunicarse, las razones se analizaron en los ítems anteriores, pero no está demás recalcar sobre la responsabilidad que ello supone.

P32. Mientras chateas o estás en el Messenger.

Nos corresponde el 86%(Siempre me muestro como soy), 9%(A veces finjo ser otra persona), y el 5%(siempre finjo ser otra persona). Qué bueno y alentador es saber que la mayoría de los encuestados se muestra como es cuando chatea o está en el Messenger, de esta forma se practica la honestidad y las demás personas nos van a valorar por estas importantes actitudes de convivencia.

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

Nos muestra que el 55%(Nunca), 41%(A veces), y el 5%(Siempre). Más de la mita expresa que nunca usa la webcam, muchas podrían ser las razones de esta decisión sin embargo las más cercanas podrían ser que las personas con quienes chatean son desconocidas y no desean ser vistos, o porque no tienen o simplemente no les agrada.

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

Representa que el 57%(Con mi amigos), 30%(Con mi familia), y el 14%(Con mis amigos virtuales). Es importante saber que la mayor parte de los encuestados suele hablar con sus amigos, quizá por la distancia y el tiempo que cada vez se acorta con tantas ocupaciones, lo importante es sin embargo la calidad de los fines comunicativos que influyen en su vida y traen consigo algún tipo de bienestar.

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

El 5%(No contesta), 27%(No tengo ninguno), 32%(Tengo pero no los conozco), 36%(Tengo y he conocido alguno). Un alto porcentaje de los encuestados dice tener amigos virtuales y conocer a alguno de ellos, esta situación es favorable para la seguridad, sin embargo es recomendable para los jóvenes que cuenten a sus padres sobre sus amigos de esta clase , así podrán ayudarles en caso de que se presenten problemas, pueden también acudir a sus maestros de confianza.

P36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

Tabla 36

P36		
Opción	Frecuencia	%
No	17	71
Si	7	29
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla anterior nos representa que el 71%(No), y el 29%(Si). Un alto porcentaje de encuestados dice no jugar en la red cuando usa internet, actitudes positivas porque pueden ser personas desconocidas y por lo tanto representar algún tipo de riesgo.

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

El 36%(Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)), 9%(Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)), 18%(Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)), 36%(Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera). Los juegos con mayor aceptación entre los encuestados se refieren a las carreras de autos y las cartas, quizá porque representan actividades que les agrada mucho y que realizan en su tiempo libre. Aunque sería bueno recomendarles tareas más productivas para su beneficio personal y colectivo.

P38. 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?

Tabla 38

P38		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	43
Jugar en red te permite hacer amigos	3	43
No estoy de acuerdo con ninguna	1	14
TOTAL	7	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La presente tabla nos muestra que el 43%(Juego en red con mi grupo de amigos), 43%(Jugar en red permite hacer amigos), y el 14%(No estoy de acuerdo con ninguna). Las dos primeras alternativas que se refieren a las respectivas frases comparten porcentajes de casi el cincuenta por ciento , se supone que como son amigos con quienes juega hay confianza y decir que actuando así le permite hacer amigos es también positivos siempre y cuando los amigos no solo sean para realizar esa clase se actividades.

P39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

Tabla 39

P39		
Opción	Frecuencia	%
Si	24	100
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla nos representa que el 100% si usa redes sociales. Por supuesto que la totalidad de los encuestados iba a contestar afirmativamente la nueva tecnología influye mucho en las actividades juveniles y las redes sociales como el Facebook

actúan como medios para contactarse con familiares y amigos aunque no se midan las consecuencias del abuso en su utilización

P40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?

La presente tabla nos representa que el 45%(Facebook), 21%(Hi5), 9%(MySpace), 4%(WindowsLiveSpace), 11%(Sonico), y el 9%(Otras redes sociales). Según las respuestas a este ítem casi el cincuenta por ciento prefiere utilizar Facebook quizá por ser la más utilizada en el mundo, porque presenta algunas estrategias de comunicación, pero deberán enterarse de las desventajas que su uso representa.

Tabla 41

P41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?		
Opción	Frecuencia	%
No	19	79
Si	5	21
TOTAL	24	100

Tabla 42

P42. ¿Con qué contenido?		
Opción	Frecuencia	%
Software e informática	1	13
Educativos	2	25
Culturales	1	13
Música	1	13
Historia personal	3	38
TOTAL	8	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 41 representa que el 79%(No), y el 21%(Si). La mayor parte de los encuestados expresa que no ha elaborado una web o su similar, quizá porque no tiene los conocimientos necesarios para hacerlo o porque no consideran importante su elaboración, a pesar de que si presentan valiosas de darse a conocer como profesionales o como partes integrante de una institución

La tabla 42 nos presenta que el 13%(Software e información), 25%(Educativos), 13%(Culturales), 13%(Música), y el 38%(Historia personal). De acuerdo a la tabulación de las respuestas se nota un alto autoestima ya que los que han creado sus páginas web o similares lo han hecho en base a su historia personal porque se valoran mucho a sí mismos.

P43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?

Tabla 43

P43		
Opción	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	3	38
Darme a conocer y hacer amigos	1	13
Escribir sobre lo que me gusta	1	13
Ser útil para otros interesados en el tema	1	13
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	2	25
TOTAL	8	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La presente tabla nos muestra que el 38%(Expresar mi opinión), 13%(Darme a conocer y hacer amigos), 13%(Escribir sobre lo que me gusta), 13%(Ser útil para otros interesados en el tema), y el 25%(Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona). Un alto porcentaje expone que realiza una web para indicar su opinión, aspecto valioso de una persona porque valora sus ideas, de lo que sucede a su alrededor y brindar su aporte.

- **5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.**

P50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?

Tabla 50

P50		
Opción	Frecuencia	%
Un principiante	6	25
Tengo un nivel medio	13	54
Mi nivel es avanzado	5	21
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La presente tabla nos representa que el 25%(Un principiante), 54%(Tengo un nivel medio) y el 21%(Mi nivel es avanzado). Más del cincuenta por ciento considera que ya está en un nivel medio en el uso del internet frente a sus semejantes, puede ser beneficioso siempre que lo haga adecuadamente en el manejo de la información.

Tabla 102

P102. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	7	29
Entre una hora y dos	12	50
Más de dos horas	2	8
No lo se	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 102 nos muestra que el 29%(Menos de una hora), 50%(Entre una hora y dos), 8%(Más de dos horas), y el 13%(No lo sé). La mitad de los encuestados manifiesta que ve la tele entre unas y dos horas, es mucho tiempo frente a las tantas actividades más provechosas que se deben realizar. Hace falta un control de los adultos tanto de padres como de maestros. Seguramente estas situaciones están afectando la calidad de las tareas estudiantiles.

En la tabla 103 nos representa que el 38%(Menos de una hora), 38%(Entre una hora y dos), 8%(Más de dos horas), 13%(No lo sé), y el 4%(Nada). Un alto porcentaje de encuestados se dedica los fines de semana a ver le tv entre una y dos horas, podría ser justificable por tratarse de los fines de semana, pero sin que se descuiden las tareas extracurriculares y las relaciones interfamiliar

1.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 51,52,53,63,64,65,66,67,68,69,92,93,94,95,96,97,99,102,111,114.

Tabla 103

P103. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	9	38
Entre una hora y dos	9	38
Más de dos horas	2	8
No lo sé	3	13
Nada	1	4
TOTAL	24	100

- 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Tabla 51

P51. “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”		
Opción	Frecuencia	%
Poco	5	21
Bastante	10	42
Mucho	9	38
TOTAL	24	100

Tabla 52

P52. “Internet puede hacer que alguien se enganche”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	6	25
Poco	12	50
Bastante	5	21
Mucho	1	4
TOTAL	24	100

Tabla 53

P53. “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	17	71
Poco	5	21
Bastante	2	8
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 51 nos representa que el 21%(Poco), 42%(bastante), y el 38%(Mucho). Más del cuarenta por ciento expresa que el internet ahorra tiempo y facilita la comunicación con bastante frecuencia , quizá tenga razón, pero debe reflexionar que tras de esa actividad vienen en gran escala intereses comerciales que inducen al consumismo exagerado sobre todo en quienes no están conscientes de la realidad tecnológica.

Los resultados expresan en la tabla 52 corresponden el 25%(Nada), 50%(Poco), 21%(Bastante), 4%(Mucho). Es bueno saber que la mitad de los encuestados indica que se dan pocos enganches en internet, y esto sucede porque las personas no mantienen un contacto directo con sus semejantes.

En la tabla 53 nos representa que el 71%(Nada), 21%(Poco), y el 8%(Bastante). Un alto porcentaje de encuestados piensa que internet no provocará que se alejen de sus amigos y familiares.

- **5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.**

P63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

Tabla 63

P63		
Opción	Frecuencia	%
Mi vida cambiaría a peor	3	14
No pasaría nada	18	86
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

El presente resultado nos expresa que 14%(Mi vida cambiaría a peor), 86%(No pasaría nada). Más del ochenta por ciento piensa que si se quedaría sin móvil si vida no cambiaría para nada, es un buen indicador que muchos jóvenes no dependen de los celulares como se piensa, sin embargo puede suponerse que en su lugar utilicen otras maneras alternativas como el chat, incluso estarían ahorrando buenas cantidades de dinero.

Tabla 64

P64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No	16	76
Si	5	24
TOTAL	21	100

Tabla 65

65. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	3	43
Por el momento del día en que lo uso	2	29
Por el gasto que hago	2	29
TOTAL	7	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 64 nos expresan que el 76%(No), 24%(Si). Más del setenta por ciento de los encuestados indica que no discuten con sus padres por el del móvil, se supone entonces que valoran los consejos de sus progenitores o simplemente utilizan este aparato a escondidas de sus padres y así se evitan problemas. En cualquiera del caos deberían estar conscientes de que no están actuando honestamente.

Los resultados de la tabla 65 nos expresan que el 43%(Por el tiempo de uso), 29%(Por el momento del día en que lo uso), 29%(Por el gasto que hago). Los encuestas que responden que si discuten con sus padres por el uso del móvil , indican que la razón fundamental es por el tiempo utilizado, al menos actúan sinceramente y así sus padres pueden controlar los abusos, los estudiantes por lo tanto deben valorar las sugerencias porque ante todo desean el bien de ellos.

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

Tabla 66

P66		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	17	81
Si	3	14
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados nos expresan que el 5%(No contesta), 81%(No), 14%(Si). Más del ochenta por ciento de los encuestados indica que no le castigan ni le premian con el uso del celular, esto representa un buen indicador para que los padres no sean los que impulsen una dependencia de sus hijos hacia este aparato que si bien facilita la comunicación pero también tiene muchas desventajas sobre todo en quienes carecen de un criterio formado.

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

Los resultados expresados en la tabla nos dicen que el 22%(Cuando estoy en clases), el 11%(Cuando estoy estudiando), 22%(Cuando estoy con la familia, comiendo, viéndola Tele, etc.), 4%(Cuando estoy durmiendo), y el 41% (No lo pago nunca). El alto porcentaje de encuestados que indican que nunca apagan los celulares está actuando de forma exagerada en el uso del móvil puesto que existen situaciones delicadas en las cuales necesariamente se debe apagar o al menos ponerle en modo silencioso. Padres y maestros están llamados a concienciar en los jóvenes las consecuencias del mal uso del móvil.

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

Tabla 68

P68		
Opción	Frecuencia	%
Nunca	2	10
Algunos días	16	76
Casi todos los días	3	14
Todos los días	0	0
TOTAL	21	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expresados podemos ver que el 10%(Nunca), 76%(Algunos días), y el 14%(Casi todos los días). Un alto porcentaje de encuestados indica que en algunos días reciben llamadas cuando ya están en la cama, no deberían interrumpirse los momentos de descanso, al menos que se trate de emergencias.

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

Tabla 69

P69		
Opción	Frecuencia	%
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	5
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	3	14
No estoy de acuerdo con ninguna	18	82
TOTAL	22	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados expuestos nos dicen que el 5%(Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.), el 14%(He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.), y el 82%(No estoy de acuerdo). Es alentador saber que más del ochenta por ciento de los encuestados no está de acuerdo con las frases relacionadas con el mal uso del móvil pues esto lleva a deducir que los jóvenes ya tienen conciencia de los pro y los contra que tienen los celulares.

P92. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 92

P92		
Opción	Frecuencia	%
Juego solo	4	21
Con mis hermanos/as	7	37
Con los amigos/as	8	42
TOTAL	19	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los presentes resultados nos dan a conocer que 21%(Juego solo), 37%(Con mis hermanos/as), y el 42%(Con los amigos/as). Más del cuarenta por ciento de los encuestados manifiesta que juega con sus amigos /as, es un factor positivo porque da a conocer que los menores buscan a sus amigos para realizar sus actividades lúdicas, así no correrá peligro con personas desconocidas.

Tabla 93

P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No	11	92
Si	1	8
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los resultados de la tabla 93 nos dan a conocer que el 92%(No), y el 8%(Si). Más del noventa por ciento de los encuestados indica que no discute con sus padres por el uso de los videos juegos tal vez porque valoran las recomendaciones de sus progenitores quienes velan por su seguridad y bienestar.

El presente resultado de la tabla 94 nos da a conocer que el 100%(Por el momento en el que juego). La persona encuestada manifiesta que discute con sus padres por el momento en que juega, las sugerencias son oportunas porque tal vez el menor empieza a jugar en las horas de alimentación o en la noche, cuando debería descansar para recuperar energías durante el sueño.

Tabla 94

P94. ¿Por qué motivos?		
Opción	Frecuencia	%
Por el momento en el que juego	1	100
TOTAL	1	100

P95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**Tabla 95**

P95		
Opción	Frecuencia	%
No	11	92
Si	1	8
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los presentes resultados nos dan a conocer que 92%(No), y el 8%(Si). Más del noventa por ciento indica que no les premian o castigan con los video juegos, se puede llegar a conclusiones de que los padres no permiten que se cree una dependencia maliciosa de sus hijos hacia esos aparatos, ya que con ellos estaría comprobando que esos aparatos ayudan en el desarrollo de los menores y esa aseveración no es cierta.

Tabla 96

P96. ¿Sabes tus papas de qué son los videojuegos con los que juegas?		
Opción	Frecuencia	%
No	2	17
Si	8	67
No lo sé	2	17
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los presentes resultados de la tabla 96 nos dan a conocer que: 17% (No), 67%(Si), y el 17%(No lo sé). Más del sesenta por ciento de los encuestados indica que los padres si saben de qué tipo son los juegos que utilizan sus hijos, es una buena señal de que los adultos están ayudando a que los menores no se metan en problemas y se desarrollen adecuadamente tanto en el aspecto físico como en el mental.

Los presentes resultados de la tabla 97 nos dan a conocer que el: 42%(Si con todos), y el 58%(Con algunos sí, con otros no). Más de la mitad de los encuestados indica que sus padres les permitirían jugar si conocieran de que se tratan los mismos, es decir si estuvieran conscientes de los peligros o de las ventajas que tienen cada uno de los juegos. Es por lo tanto una actitud madura el de vigilar de cerca las actividades de los estudiantes a pesar de que en esta edad adquieren cierta independencia, también los docentes deberían preparar a los padres con estrategias con las cuales puedan guiar mejor a sus hijos.

Tabla 97

P97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?		
Opción	Frecuencia	%
Si con todos	5	42
Con algunos sí, con otros no	7	58
TOTAL	12	100

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

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

Tabla 99

P99		
Opción	Frecuencia	%
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	17
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	25
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	58
TOTAL	12	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los presentes resultados nos dan a conocer que el 17%(Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a), 25%(Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real), y el 58%(No estoy de acuerdo con ninguna). Más de la mitad de los encuestados indican que no están de acuerdo con las desventajas de los videojuegos, esta actitud es sumamente valiosa por cuanto están demostrando estar conscientes de la mala influencia que acarrearán este tipo de diversiones, más allá de provocar una salud mental adecuada.

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

Tabla 102

P102		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	7	29
Entre una hora y dos	12	50
Más de dos horas	2	8
No lo sé	3	13
TOTAL	24	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

La tabla 102 nos dan a conocer que ven televisión: 29%(Menos de una hora), 50%(Entre una hora y dos), 8%(Más de dos horas), y el 13%(No lo sé). La mitad de los

encuestados indica que ve diariamente la tele entre una y dos horas, es lamentable que en lugar de hacer cosas útiles se dañe la mente y se desperdicie el tiempo dedicando tantas horas a esa actividad nada buena, sobre todo si se trata de ver programas con censura.

P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

Los presentes resultados nos dan a conocer que prefieren el 24%(Películas), 10 %(Dibujos animados), 14%(Deportes), 9%(series), 5%(Concursos), 9%(Documentales), 13%(Noticias), 8%(Programas del corazón), y el 8% (Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera). La mayor parte de los encuestados indica que prefiere ver películas, de alguna manera de debe analizar el tipo a la que pertenecen porque gran parte de ellas incitan a los televidentes a la violencia, a los vicios y a la pornografía, si es que no hay vigilancia de personas mayores los jóvenes toman esas malas costumbres como si fuesen buenas. En estos casos a más de los progenitores, los maestros podrían contribuir significativamente con la programación de escuela para padres.

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

Tabla 114

P114		
Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	1	4
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	29
Me aburre la televisión	2	7
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	4
Me encanta hacer zapping	1	4
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	4
No estoy de acuerdo con ninguna.	14	50
TOTAL	28	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 3 (15 a 18 años de edad).

Los presentes resultados nos dan a conocer que el 4% (veo más tele de la que debería), el 29%(me gusta ver tele acompañado/a que solo/a), el 7 % (me aburre la televisión), el 4%(eligió el programa antes de encender la televisión), el 4% (me

encanta hacer zapping), el 4%(suelo enviar SMS para vota en concursos), el 4%(lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión), y por último el 50 %(no estoy de acuerdo con ninguna). Es alentador que la mitad de los encuestados no esté de acuerdo con las actividades referentes al uso de la televisión, pues como se ha visto en el transcurso del presente trabajo investigativo este medio de comunicación ha creado docenas de problemas, especialmente en los menores, pero es tiempo de que los gobernantes creen políticas sobre las programaciones que emiten los mencionados medios, ya que se habla tanto de derechos humanos y de la niñez y adolescencia y al final se hace poco o nada. Los docentes juegan un papel decisivo en estos cambios es hora de crear propuestas fundamentadas en la psicopedagogía y didáctica así los estándares de calidad de los aprendizajes serán óptimos se estarán formando personas con calidad humana inmersa en la excelencia.

CUESTIONARIO #4 “ILFAM”

Grupo 4: Dirigido a niños, niñas y adolescentes, (ILFAM).

Tabla 1

P1. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
10-12 años	10	100
TOTAL	10	100

Tabla 2

P2. SEXO		
Opción	Frecuencia	%
Femenino	10	100
TOTAL	10	100

Tabla 4

P 4. Tipo de institución educativa donde estudia.		
Opción	Frecuencia	%
Fiscal	10	100
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 4 (ILFAM)

Según los datos observados en la tabla 1 se llegan a interpretar que una totalidad de 10 encuestadas corresponden al 100%, significa que las niñas se encuentran comprendidas entre los 10-12 años de edad.

Al observar detenidamente los datos tabulados en la tabla 2 se determina que las diez personas encuestadas que representan el 100% corresponden al sexo femenino, ya que la aplicación se realizó en una parroquia llamada San Blas. Al observar los datos tabulados de la tabla 3 se determina que las diez niñas pertenecen a escuelas fiscales esto nos da una totalidad del 100%.

P 2.2 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Tabla 2.2

P 2.2		
Opción	Frecuencia	%
Excelente	10	100
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 4 (ILFAM)

Se observa detenidamente la tabla 2.2 y se interpreta que las 10 niñas encuestadas equivalen al 100%; contestan que tienen una excelente relación con sus padres, esto nos dice que existen buenas relaciones entre padres e hijos.

P 2.7. Respecto al aborto que opinión tienes:

Tabla 2.7

P 2.7		
Opción	Frecuencia	%
Muy malo	10	100
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 4 (ILFAM)

Al observar la tabla 2.7 podemos observar que las diez encuestadas responden que es muy malo el aborto, esto equivale al 100%, lo que es interpretado que están en contra del mismo.

P2.8. ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

Tabla 2.8

P 2.8		
Opción	Frecuencia	%
Familia y educación en valores	10	100
TOTAL	10	100

Autora: Tania Durán F.

Fuente: Cuestionario aplicado al grupo 4 (ILFAM)

Los resultados tabulados permiten interpretar que las 10 niñas encuestadas, equivalen al 100%, contestan que es importante tener conocimientos sobre “Familia y educación en valores”, para que así no se deterioren los hogares.

Comparación entre los cuatro grupos

De acuerdo al análisis e interpretación de los resultados de los grupos de menores encuestados se establecen las siguientes comparaciones:

El primer grupo de estudiantes presenta un control en el uso de las TICs enmarcado en un alto porcentaje ya sea por sus padres o por las personas mayores que viven con ellos, no usan mucho las nuevas tecnologías porque aún no tienen mayor acceso a ellas, porque no han adquirido las destrezas suficientes para ello.

En cuanto al uso de la televisión se hace un uso moderado ya que solo les interesan programas infantiles y no requieren de mucho asesoramiento por parte de sus padres

En el segundo grupo la situación cambia como es lógico a los más grandes ya les interesan juegos que requieren oportunidades de intervención, se pone en juego entonces la aventura, los temas de actualidad, el uso de la televisión es más continuo y se enmarca así mismo en los temas de moda, música, deportes y otros intereses propios de la edad.

El tercer grupo en el uso de las TICs se torna en uso más directo como consecuencia de la experiencia obtenida en las edades anteriores, se explica también este hecho por los cambios psicológicos y físicos durante este periodo tan difícil para padres y docentes, sino toman las precauciones del caso se pueden producir graves consecuencias que dejarían secuelas lamentables, por ejemplo en la comparación con los dos grupos anteriores los estudiantes ven entre una hora y hora y media la TV, esto podría influir de manera decisiva en su comportamiento y es valioso hacer referencia a hechos relacionados con estos temas que se han dado a nivel del mundo, como asesinatos planificados, por citar un ejemplo.

Los análisis anteriores llevan a la investigadora deducir que las Tics influyen en todos los aspectos de la vida de los niños y adolescentes, los padres de familia y los docentes están llamados a controlar y supervisar el uso que se haga de estos aparatos, principalmente en los acontecimientos referentes a la influencia negativa de aspectos como drogas, sexo, violencia, pero más allá de cuidar en cada momento a los menores es capacitar a los padres de familia sobre el uso responsable de estos medios con el fin de que puedan guiar a sus hijos, creando en ellos una cultura

responsable sobre el uso respectivo de las Tics de manera de que aun sin la presencia de las personas adultas los niños y adolescentes sean capaces de actuar responsablemente y puedan distinguir entre lo valioso y lo perjudicial, actuando así la sociedad está formando personas reflexivas y críticas frente la influencia inevitable de la globalización y las transformaciones de las nuevas tecnologías.

Lo que se puede deducir en cuanto al cuestionario (ILFAM) es que se observa que no poseen problemas serios, sino hogares ejemplares, y están también actualizadas con el empleo de las TICs; lo que la mayoría responde es que están determinadamente en contra del aborto, supieron expresar que es algo muy terrible el despreciar una vida.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.

6.1.1 Redes sociales y pantallas.

1. El gobierno nacional y municipios tienen que implementar la tecnología en todo el Ecuador, luego deben hacer uso de métodos o estrategias didácticas de enseñanza, para que todos los ecuatorianos se encuentren en un mismo nivel de aprendizaje y en el futuro descartar el hoy llamados analfabetos digitales. .
2. Es importante desarrollar habilidades para la vida de tipo: (social=empatía), (cognitivo=pensamiento), (crítico-emocional=control de emociones), de esta manera se logra formar personas de excelente personalidad capaces de asumir roles importantes en cualquier actividad humana.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.

1. Las redes sociales tienen efectos estupendos en el aprendizaje de los estudiantes ya que generan habilidades creativas; además motivan a sus padres a participar en las actividades que realizan.
2. Las familias deben ser las pioneras en fomentar el uso y manejo adecuado de las TICs, para que los estudiantes se sientan seguros en su autoaprendizaje.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.

1. Las instituciones educativas tienen que estar al tanto en cuanto a la tecnología, también es indispensable que cuenten siempre con personal docente capacitado en esta área ya que todo depende del mismo; porque debe emplear estrategias como: una planificación, asignación de tareas, agrupamientos y evaluaciones dentro del laboratorio informático.
2. El uso de las TICs debe emplearse desde los primeros años de vida escolar, para que se integren los conocimientos de manera permanente en el estudiante.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

1. Para acceder a toda esa información se debe disponer de medios y, además, saber manejarlos. Esto puede producir un desequilibrio social entre los pueblos aún mayores que la clásica división entre ricos y pobres: los informatizados y los no informatizados, los que pueden disponer de los medios para acceder a la información y los que no cuentan con ellos.
2. Las TICs tiene la oportunidad de utilizar tanto para el trabajo individual como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos (tanto presencial como virtualmente).

6.2 Recomendaciones.

6.1.1 Redes sociales y pantallas.

1. Los niños tratarán de imitar o de otra forma aprender lo que ven a través de las pantallas, es indispensable que una persona mayor este a su lado al momento de utilizar las TICs.
2. Los estudiantes corren riesgos de adicción por el uso de las TICs, por ello es importante que conozcan cuales son esos riesgos y de que manera deben evitarlos; estos pueden ser explicados por sus padres o docentes.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.

1. La sociedad en general esta en peligro pues no conocen las limitaciones que se deben tener en cuanto al uso de las TICs, recordemos que la familia es el núcleo de una sociedad por lo tanto siempre se deben rescatar y fomentar los buenos valores entre ellos: el respeto y la responsabilidad.
2. La familia de cada individuo debe realizar un horario de actividades para evitar: transformaciones de personalidad, sensación de vértigo ante la tecnología, desconocimiento del uso y manejo de las TICs, impotencia e incertidumbre al momento de dialogar con otra personas; esto ayudará a que se sientan integrados dentro de la sociedad y mejorarán su calidad vida.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.

1. El Ecuador ya cuenta con un avance tecnológico claro esta que no en su totalidad, los sectores rurales cuentan con internet y esto hace posible que se hayan mejorado las relaciones familiares, sociales y hasta educativas. Es recomendable motivar a toda la población a actualizarse en el uso y manejo de las TICs para así poder mejorar las interacciones humanas.
2. Con un computador con enlaces al internet se obtiene información rápida de cualquier parte del mundo, sin hacer el menor esfuerzo, esto no quiere decir que menospreciemos el avance tecnológico. Es importante que los estudiantes naveguen por diferentes páginas web para encontrar la información que necesitan, sin embargo hoy en día se han vuelto personas incapaces de leer, resumir, subrayar, etcétera. Porque todo lo copian sin hacer el mínimo esfuerzo y esto no está bien, pues la tecnología es una herramienta de apoyo y no un facilitador de aprendizajes. Por tal motivo es importante solicitar a los estudiantes tareas realizadas con sus aportes y al pie de página añadan las fuentes de consulta.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

1. Las redes sociales se han vuelto indispensables para el hombre, hasta en ciertos casos los ha llevado a una dependencia absoluta y esto no está bien, pues debemos fomentar el uso y manejo adecuado de la tecnología, para no causar trastornos en nuestra personalidad ni desintegración del hogar.
2. El poseer toda información desde un computador en la comodidad del hogar, provoca un aislamiento y una escasa socialización. Por ello eduquemos a la sociedad en general a la no dependencia. También es importante reconocer que las personas con capacidades especiales hacen uso de la tecnología desde su hogar, es decir reconozcamos los aspectos negativos y positivos de las TICs.

7. BIBLIOGRAFÍA

1. ALONSO, Catalina (1992). *"Estilos de aprendizaje y tecnologías de la información"*.
2. AVILA, Xavier (1991). *"Implicaciones de la informática en el futuro de la enseñanza"*. Revista NOVÁTICA, 90, pág. 7-12"
3. Díaz Barriga Frida (2004) *"las oportunidades TICs"*
4. Dumas Arguello (2000, p. 321) *"entorno educativo"*
5. García Matilla, (2004) *"alfabetización en las TICs"*.
6. Himmelweit, (1958) *"mediación familiar"*
7. José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003) *"tipos de escenarios"*
8. Martín-Laborda Rocío (2005) *"Fundación AUNA"*
9. Márquez, P. (2008) *"TICS"*
10. Landau Mariana (2000) *"Los proyectos nacionales de integración de las TIC en el sistema educativo"*
11. Patiño José, Beltrán Jesús, Pérez Luz (2006) *"TICs"*
12. Ruiz y Sánchez (2006) *"Entorno educativo, comunidad educativa"*
13. UNESCO (2004)
14. Von Felitzen & Carlson, 1999 *"riesgos TICs"*
15. Wartella, 2000 *"riesgos de las TICs"*
16. Waheed Khan (2003) *"funciones TICs"*
17. <http://educatics.blogspot.com/>.
18. <http://www.familyandmedia.eu/es/argumentos>.
19. http://en.wikipedia.org.es/mk.gd/wiki/Media_literacy.
20. <http://elmercurio.com.ec>.

8. ANEXOS



**ENCUESTA APLICADA EN LA
UNIDAD EDUCATIVA “MANUELA CAÑIZARES”**