



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

**TITULACION DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**“Generaciones interactivas en Ecuador” estudio de niños y jóvenes frente a las nuevas tecnologías. Realizado en las instituciones Escuela Pensionado Universitario, Colegio Alemán y Colegio Las Palmeras en el año 2011, de la ciudad de Santo Domingo.**

Trabajo de fin de titulación

**AUTORA:**

Grajales Guevara, Jhoana Andrea

**MENCIÓN:**

Educación Infantil

**DIRECTOR:**

Granda Lazzo, Euler Salvador

**Centro Universitario Santo Domingo De Los Tsáchilas**

**2012**

## CERTIFICACIÓN

**Licenciado**

**Euler Salvador Granda Lazzo**

**DIRECTOR DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UTPL**

CERTIFICA:

Que el presente trabajo, denominado “Generaciones interactivas en Ecuador”, Estudio de niños y jóvenes frente a las nuevas tecnologías. Realizado en las instituciones Escuela Particular Pensionado Universitario, Colegio Alemán y Colegio Las Palmeras, en el año 2011, de la Ciudad de Santo Domingo, elaborado por la profesional en formación: **Grajales Guevara Jhoana Andrea**; cumple con los requisitos establecidos en las normas generales para la graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto de forma como de contenido, por lo cual me permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, agosto de 2012

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

## ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Jhoana Andrea Grajales Guevara, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del artículo 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o Institucional (operativo) de la Universidad".

Jhoana A. Grajales G

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

C.I. 172191242-4

## **AUTORÍA:**

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

Jhoana A. Grajales G

---

Nombre: Jhoana Andrea Grajales Guevara

C.I. 172191242-4

## DEDICATORIA

*A Dios, quien me dio la sabiduría y cada día orienta mis pasos para aprender. A mi hijo Samuel que fue el motivo de mi inspiración para estudiar esta hermosa carrera. A mi esposo, quien es para mí apoyo incondicional en momentos difíciles. A mis padres, que formaron en mí desde niña, hábitos y modelos para ser una persona de principios y servicio a la sociedad.*

## AGRADECIMIENTOS

Esta investigación es el resultado de experiencias adquiridas a lo largo de mi carrera.

Doy las gracias a la Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL, por haberme acogido a lo largo de estos cinco años, por ser esa parte principal por la cual he hecho posible mi sueño de convertirme en una Educadora Infantil de excelencia, gracias por acercar la verdad y la enseñanza a quién decide ser más, y por acortar las distancias y el tiempo sin menospreciar la calidad académica.

Doy las gracias a mis profesores, que con esfuerzo y empeño dieron lo mejor de sí para que a través de los medios tecnológicos nos transmitieran su cultura, su sabiduría, y los sintiéramos cerca al abrir las guías y los textos dedicados a su clase.

A los directores, profesores y estudiantes de las instituciones encuestadas, por la apertura que me brindaron, ya que sin ellos no hubiera sido posible la elaboración de esta investigación.

Agradezco a mi esposo, que se convirtió en un profesor más, ayudándome en mis falencias, al que con su lógica, “la que tanto critiqué”, me llevó a entender razonamientos que desde mi punto de vista, jamás hubiera podido comprender, gracias por su paciencia, por su amor, por su comprensión, por su entusiasmo cuando me veía salir de las evaluaciones, por su acompañamiento...

Gracias.

## INDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
ÍNDICE.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	8
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	13
3.1.2. La demanda de la educación en las TICS.....	18

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	20
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo de las pantallas entre niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	25
3.2.2. Los riesgos que plantean las TICS.....	30
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TICS.....	32
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC.....	33
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	35
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	38
3.3.3. Alfabetización en las TICS (Iniciativa sobre media literacy).	40
 4. METODOLOGÍA.....	 48
4.1. Diseño de la investigación.....	49
4.2. Participantes de la investigación.....	50
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	50
4.3.1. Técnicas.....	50
4.3.2. Instrumentos.....	51
4.4. Recursos.....	51
4.4.1. Humanos	
4.4.2. Institucionales	
4.4.3. Materiales	
4.4.4. Económicos	
4.5. Procedimiento.....	53
 5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	 54
CUESTIONARIO I	
5.1. Caracterización sociodemográficas.....	55
5.2. Redes sociales y pantallas.....	64
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	72



5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	75
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	79
CUESTIONARIO II Y III	
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	79
5.2. Redes sociales y pantallas.....	92
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	107
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	125
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	148
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)...	160
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	164
6.1. Conclusiones.....	165
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	165
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	165
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	165
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	166
6.2. Recomendaciones.....	166
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	167
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	168
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	169
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	169
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	172
8. ANEXOS.....	178

# RESUMEN

## 1. RESUMEN

A la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas pertenecen las instituciones Escuela Pensionado Universitario, Colegio Alemán y Colegio Las Palmeras, las cuales fueron investigadas en el año 2011.

A través de la investigación, se pudo constatar que las Tics, como Internet, los videojuegos, televisión y celulares, son de amplio uso y conocimiento en los jóvenes de nuestra Provincia, incluso superando a sus propios padres y maestros en cuanto a conocimiento tecnológico se refiere.

El presente estudio está dirigido a directores, educadores, padres y autoridades en general con el objetivo de informar que las nuevas tecnologías son una herramienta esencial para el crecimiento integral de los niños y jóvenes en nuestra comunidad, pero que no se han establecido aun estrategias para promover su uso responsable.

Se determina entonces la necesidad que hay en Santo Domingo de regular, invertir, planificar, capacitar tanto a estudiantes, profesores, padres de familia y organismos Estatales en la implementación adecuada de las nuevas tecnologías, ya que según indican las encuestas realizadas, hay desconocimiento y mal uso de ellas por parte de quienes guían a los investigados.

# INTRODUCCIÓN

## 2. INTRODUCCIÓN

Existe en la actualidad en Santo Domingo de los Tsáchilas, una gran preocupación a nivel familiar y escolar sobre el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que si bien, son una herramienta de aprendizaje y conocimiento, si no se tiene el criterio adecuado, pueden convertirse en una causa de problema social, es entonces que para ello se presenta en el siguiente artículo un diagnóstico de situación, en tres centros educativos y de donde se derivan ventajas y desventajas de su uso, acceso e implementación en el ámbito familiar y escolar.

Ecuador es el primer país donde el gobierno ha impulsado de manera decidida el proyecto, con el fin de llegar a todo el territorio nacional, y presentó un primer estudio que evalúa el uso de pantallas en niños y jóvenes el pasado julio de 2011, el estudio en Ecuador es responsabilidad del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información MINTEL, con el aval del Ministerio de Educación y ejecutado por la Fundación Telefónica Ecuador en alianza con el Foro de Generaciones Interactivas de España. La finalidad de la Investigación, que inició en febrero de 2010, pretende conocer y evaluar la utilización que niños y jóvenes dan a las cuatro pantallas de contacto cotidiano: computador, televisión, celular y videojuegos.

El grupo de edad investigado se caracteriza por estar familiarizado actualmente con las nuevas tecnologías, lo que para quienes tienen en sus manos la responsabilidad de formarlos todavía resulta en muchos casos algo desconocido.

Es importante el aporte de la Universidad Técnica Particular de Loja, quien como representante de la investigación de las Generaciones Interactivas en Ecuador, en las instituciones educativas investigadas, contribuye con un valor altamente significativo para que la comunidad en general se entere de la realidad de su entorno y conocer el estado en que se encuentra la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías de información, para que los establecimientos puedan tomar acción en sus estudiantes y sus familias, y tengan herramientas para las futuras generaciones inmersas en una sociedad digital en la que no podemos como padres y maestros, parte de una comunidad en general, quedar rezagados en el ámbito de las tics.

El propósito de esta investigación es entonces, ofrecer una reflexión sobre cuáles son los rasgos que identifican hoy en día nuestra cultura digital, a través de exponer la

realidad a nuestra comunidad para proyectar nuevos retos que deben comenzar a implantarse gracias al conocimiento y acercamiento que se tenga sobre la configuración de la nueva Sociedad de Generaciones Interactivas.

Esta investigación fue posible gracias a la apertura de las tres instituciones, ya que hubo acceso por medio de los directores y supervisores, también fue factible gracias a los estudiantes quienes se mostraron amables y receptivos al momento de aplicar la encuesta. Las limitaciones presentadas fueron la extensión del cuestionario N°2, ya que los alumnos se mostraban inquietos casi al final de la encuesta, igualmente los extranjerismos utilizados para las preguntas, ya que algunas palabras de la encuesta no se usan normalmente dentro de nuestra cultura. También tuve limitaciones en cuanto al desconocimiento de programas como Excel y la falta de destreza en Internet para buscar información específica y confiable.

Los objetivos se alcanzaron por medio de los cuestionarios suministrados por el FORO DE GENERACIONES INTERACTIVAS y el INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA, a través del cual se logró el acercamiento a las instituciones seleccionadas, que interesadas, por conocer el estado de sus estudiantes en cuanto al nivel de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación permitieron aplicar la encuesta para tan valiosa investigación.

De igual manera, se pudo conocer su contexto familiar ya que se constataron sus características biológicas y familiares por medio del cuestionario. También se pudo determinar las cualidades existentes en cuanto a las pautas de consumo, relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, momentos y duración. Por otro lado se conoció cuáles son los riesgos, las oportunidades y las ventajas derivadas del uso tecnológico de dispositivos como la televisión, el computador, el celular, internet y los videojuegos. Igualmente se logró indagar sobre aspectos de regulación y mediación educativa y familiar en el uso de las tecnologías.

En la primera parte del presente documento se encuentra la fundamentación teórica, encontrándose en la actualidad un gran número de información respecto a las características y definiciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para la descripción del impacto que han generado a nivel individual, familiar y escolar, y las medidas que han tomado en algunos países en cuanto a la inclusión y mediación efectiva en los hogares e instituciones; en lo que respecta a Ecuador cabe anotar la

ausencia de teoría en el tema a investigar, así que la bibliografía expuesta es tomada a partir de libros y editoriales españoles, mexicanos y colombianos, entre los que se incluyen libros que durante mi carrera, fueron suministrados por la Universidad Técnica Particular de Loja.

La mayoría de los autores coinciden en la ausencia de normas y límites para moderar el acceso y uso de las tecnologías a nivel familiar, y la urgente necesidad de incluirlas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, no como una asignatura más, como es el caso de nuestro país en el que se dicta Informática, como materia aislada, sino adaptando las tics a cada asignatura transformándolas en medios y objetos de apoyo del aprendizaje.

En la segunda parte se exponen los datos de la población, su ámbito familiar y escolar, sus características particulares, los riesgos y las oportunidades en el contacto e interacción con las Tics, y se analiza el nivel de mediación familiar y escolar en la población estudiada.

Por último, se presentan las conclusiones del estudio, con el ánimo de establecer una guía sobre la cual empezar a tomar decisiones en cuanto a la realidad sobre las instituciones investigadas. Así mismo los anexos donde se encuentran los instrumentos utilizados para la toma de la muestra objeto de estudio.

# MARCO TEÓRICO



### 3. MARCO TEÓRICO

Se define a las Tics como al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica y óptica. (Fundesco, 1986). Estas tecnologías se han convertido hoy en día en casi en el único acompañante o en el fin mismo de esas actividades de niños y jóvenes tanto en su tiempo libre, como en el cumplimiento de sus deberes y desde cualquier tipo de tarea ya sea del hogar o de escuela.

#### 3.1. Caracterización Socio demográfica Ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

La población ecuatoriana se caracteriza por poseer diferentes etnias y razas, es considerada como nación plurinacional, por la existencia de varias nacionalidades indígenas, pluriétnico por la existencia de varios grupos indígenas y negros, y es pluricultural por la existencia de diversos grupos con expresiones culturales propias: nacionalidades, grupos étnicos, clases sociales, jóvenes, niños, mujeres con intereses y tradiciones diferentes de una cultura a la otra, clasificándose según el Censo poblacional del INEC<sup>1</sup> 2010 en un 72% como población mestiza, un 74% se considera montubio, el 7% se caracteriza como afroecuatoriano, el 7% se considera indígena y el 6% de la población se clasifica como blanco.

El Ecuador tiene la más alta densidad poblacional de América del Sur, teniendo 56.5 habitantes por kilómetro cuadrado con una población de 14.483.999 personas al Censo de población realizado en noviembre de 2010, el 50,4% de la población son mujeres, mientras que el 49,5% son hombres.

La canasta básica familiar ecuatoriana es diversa, está compuesta por 75 artículos con la probabilidad de ser consumidos al menos una vez al mes, es de 563,75 a agosto de 2011, mientras que el salario básico se encuentra en USD \$264. En cada familia se considera que hay 1,6 perceptores de ingresos, según el INEC, el ingreso actual en las familias cubre el 88% de la canasta básica familiar. Pienso que es un limitante para el acceso al uso de las nuevas tecnologías, ya que el dinero que se gana debe ser invertido en los gastos más prioritarios como la alimentación, la vivienda y la salud.

---

<sup>1</sup> INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos)

El índice de pobreza es del 38,3%, el subempleo se encuentra en un 46,7% y la tasa de desempleo está en el 6,4%. Según los últimos datos del INEC, el 41% de los ecuatorianos vive con US \$2,7 dólares al día, ubicándose en la línea de la pobreza, y un 7,6% sobrevive con 1,3 diarios, ubicándose en la línea de la indigencia.

Así mismo el UNDP<sup>2</sup>, en cuanto a los objetivos del milenio para Ecuador, manifiesta que por cada dólar que ganan los hombres, las mujeres sólo ganan entre 53 y 85 centavos y con el mismo nivel de instrucción”, (Rossignolli, 2010, pág. 1), afirma que la tasa de desempleo en 2010 para las mujeres era el doble que el de los hombres. Lo que demuestra la inequidad de género persistente dentro de nuestra sociedad también desde el punto de vista socio económico, demostrando la ausencia de regulación por parte las autoridades para controlar la falta de ética de los empleadores.

La población ecuatoriana es relativamente joven, dado que la población de niños entre 0 y 14 años equivale al 35%, es decir, 4'781-469 personas, y de ellos, la población entre 10 y 14 años es del 11% del total de habitantes, es decir 1,539,342 ecuatorianos, la edad promedio de la población a nivel nacional es de 28 años, esta es una oportunidad de mejora en cuanto a la capacitación sobre las tecnologías a la población, ya que al ser más joven se facilita el aprendizaje desde el punto de vista cognitivo, psicológico y social.

Cada vez hay menos hijos por pareja el promedio de hijos por familia es de 1,6 hijos, los cambios sociales llevan a priorizar la cantidad de hijos debido a que las familias de hoy quieren mejorar las condiciones de vida para sus hijos, por lo tanto disminuyen el número de integrantes para ofrecerles una vida digna, en cuanto a este aspecto, las costumbres han cambiado, ya que antes, tener un hijo significaba un aporte de ingresos más para el hogar, hoy en día un hijo más se considera un costo económico al que hay que tratar de ofrecer una vida digna.

En cuanto a la población analfabeta (mayores de 15 años que no saben leer ni escribir) llega al 7%, según el INEC, el promedio de años de escolaridad en mayores de 10 años actualmente es de 7 años de estudio. La cobertura del sistema de educación pública abarca el 74% de la población, y los hogares con niños que no asisten a un establecimiento es del 5%.

El acceso a las tecnologías llega a un considerado porcentaje, aunque en cuanto a analfabetismo digital (ausencia e conocimientos básicos en el manejo de las Tics), el

---

<sup>2</sup> UNDP (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo)

promedio es de 29,4%. En esta era, una de las amenazas para la población analfabeta es el desconocimiento sobre el uso de las nuevas tecnologías ya que en este momento son imprescindibles para la comunicación y para adaptarse a situaciones de nivel laboral y familiar. Aquí cabe anotar que en el Ecuador el 31% de la población utiliza computadora y el 26.7% utiliza Internet<sup>3</sup>.

Se considera que hay 1.500.000 migrantes ecuatorianos no existe un registro oficial en cuanto a estos datos, ya que muchos de ellos han emigrado de manera ilegal, así que esta cifra no es concreta. A nivel de varios países, principalmente emigran hacia España, Estados Unidos e Italia, el mayor auge de este fenómeno se ha registrado en el periodo 2000-2004 debido a la crisis económica que sufrió el país en este lapso. La migración seguirá existiendo porque se cree que es una alternativa para los seres humanos de todos los países, en búsqueda de mejores condiciones de vida para sus familias. El desconocimiento digital es clave también en la población que ha tenido que abandonar el país, las plazas de trabajo ocupadas en otros países han sido en su mayoría para trabajos operativos, es así que desde la escuela se debería promover el conocimiento de las nuevas tecnologías, además de asegurar la continuidad a lo largo de todo el ciclo educativo.

El tiempo dedicado a compartir con la familia en personas de 0 a 17 años es de 3,38 horas de lunes a viernes, un promedio de 40 minutos diarios, posiblemente, las largas horas de trabajo de los padres y las actividades del hogar, mezcladas con el avance en el uso de las tecnologías de los hijos está llevando a la niñez y a la juventud a llevar una vida más individualizada, a que se refugien en sus amigos y en actividades que ponen en peligro su integridad.

Los niños y los jóvenes se identifican grandemente con las nuevas tecnologías. Dicha identidad se debe a que *“las Tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación”* (Bringué X. , 2008, pág 25). Según la constitución del 2008, la educación en el Ecuador es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable por parte del Estado (Art. 27)<sup>4</sup>, sin embargo no todas las personas tienen acceso a ella, o si la tienen, la reciben deficientemente. A continuación se presentan algunas de las deficiencias en la educación ecuatoriana

---

<sup>3</sup> Datos generales presentados por INEC según Censo 2010

<sup>4</sup> <http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/userupload/Publications/WDE/2010/pdf-versions/Ecuador.pdf>

(Adolescencia, 2009, pág. 1), tocantes a la implementación de las Tics en el entorno educativo:

- Calidad educativa: En las pruebas internacionales en educación nuestros puntajes son menores que las de otros países en América Latina, la transformación será posible si, en un trato equitativo todos los actores contribuyen desde sus respectivos espacios trabajando coordinadamente.
- Eficiencia del sistema: *El ministro de Educación, Raúl Vallejo, habló de una “emergencia académica”: Apenas 1.561 de un total de 17.877 maestros aspirantes al magisterio del régimen Costa alcanzaron el puntaje mínimo de 60 sobre 100 requerido para aprobar los exámenes (Univero, 2008, pág. 1)<sup>5</sup>.* Quedó en evidencia la deficiencia en la capacitación y la actualización de los maestros y las dudas sobre las generaciones que por ellos han sido enseñados, además se necesita de los maestros investigación y autoformación aprovechando las nuevas tecnologías para ello.
- Sostenibilidad de financiamiento: A pesar de los esfuerzos del actual gobierno el Ecuador es uno de los países en América Latina que registra menos inversiones en educación, el gasto público es disperso, poco transparente y además es insuficiente para asegurar una educación de calidad para todos y esto se demuestra en el siguiente cuadro:

AÑO	SECTORIAL EDUCACIÓN	ED. SUPERIOR	ED. GENERAL	% SECT EDUC/ PIB	% PIB ED GEN	% PIB ED SUP
2010	3.364.960.514	1.039.633.124	2.325.327.390	5,9%	4,1%	1,8%

<sup>5</sup> “Nivel de Maestros Pésimo en Pruebas” El Universo, 1 de agosto de 2011, 09:12, Pág1. A pesar de existir estándares curriculares, no se sabe si se están cumpliendo cabalmente, por lo tanto, es necesario evaluar el progreso de la Reforma Curricular en Ecuador y hacer cumplir las políticas para mejorar los niveles de ejecución y cumplimiento, así mismo tomar cartas en el asunto con lo referente a las evaluaciones realizadas a los maestros, para determinar el estado y la calidad en que se encuentran los docentes encargados de transmitir cultura y conocimientos a sus estudiantes.

2011	3.640.115.096	998.321.309	2.641.793.787	5,9%	4,3%	1,6%
------	---------------	-------------	---------------	------	------	------

Fuente: Revista Rupturas

Autor: (Reyes G. , Revista Rupturas\_La línea de fuego, 2011, pág. 1)

(Reyes E. G., 2011, pág. 1) afirma que: “Para el 2011 se destinarán 3.640 millones de dólares, esto representa el 5.9% del PIB, lo que sobrepasa el mandato constitucional del incremento anual de 0.5% del PIB, pero el gobierno toma el monto total del Sectorial Educación que asciende a 3.640 millones para afirmar aquello, sin desglosar lo que le corresponde para Educación Superior, que serían 998 millones; entonces, para Educación General solamente le corresponden 2.641 millones, que representan el 4.3% del PIB y no 5.9%. Hay 998 millones de diferencia”.

AÑO	% CREC.REAL RESPECTO AL PIB	MONTO QUE SE DEBIÓ OTORGAR	PRESUP. REAL DESTINADO	DIFERENCIA
2007	0,0%	1.409	1.409	-
2008	0,3%	1.881	1.556	325
2009	0,2%	2.095	1.661	434
2010	1,2%	2.607	2.325	282
2011	0,5%	3.150	2.642	508
<b>TOTAL</b>	<b>2,2%</b>	<b>11.142,03</b>	<b>9.593,00</b>	<b>1.549,03</b>

Fuente: Lalineadefuego<sup>6</sup>

Autor: Gustavo Reyes

<sup>6</sup><http://lalineadefuego.info/2011/03/16/hacia-donde-marcha-la-economia-ecuatoriana-en-el-2011/>

“Lalineadefuego es un espacio de comunicación no alineado, abierto a todas la voces progresistas del Ecuador, América Latina y el Mundo. El objetivo principal es fomentar el debate entre las distintas tendencias de izquierda con el propósito de contrarrestar el discurso dominante de los gobiernos de derecha y sus medios de comunicación aliados”.

Esto significa que, el gobierno, desde el 2008 hasta el 2011, apenas ha destinado a la educación el 2.2% del PIB de esos años que representaba un monto global de USD\$9.593 millones, o sea que hay un faltante de 1.549 millones de dólares que se destinaron a otras cosas, menos a la educación de la niñez y la juventud.

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

Las nuevas tecnologías han permitido un avance en el tratamiento de la información y en el rol que desempeñan los protagonistas del proceso educativo, es decir la comunidad educativa.

La comunidad educativa *“es el conjunto de personas que influyen y son afectadas por su entorno escolar, esta comunidad debería encargarse de promover actividades para mejorar su calidad y lograr el bienestar”* (Wikipedia, Comunidad Educativa, 2011, pág. 1), a ella se integran todos los sectores implicados en la educación para mejorar el desarrollo de calidad de la misma. El proceso educativo, es una responsabilidad compartida con todos los que le rodean como la familia, los docentes, la escuela, sectores públicos y privados. La comunidad educativa debe tener una participación activa, democrática e integradora en todo el proceso velando para que los objetivos se cumplan, ello implica desarrollar estrategias de formación de los docentes y asesorar a las escuelas en relación a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con fines educativos, idear a las escuelas como parte de la cultura, integrarlas a la comunidad a la que pertenecen, y poner a su disposición los recursos tecnológicos indispensables para una educación futurista.

En la declaración de principios elaborada en la CMSI <sup>7</sup>, en el foro “Construir la Sociedad de la Información: un desafío global para el nuevo milenio”, afirmaba en su apartado 8 que: *“la educación, el conocimiento, la información y la comunicación son esenciales para el progreso, la iniciativa y el bienestar de los seres humanos”*, así que las nuevas tecnologías tienen inmensas repercusiones en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas y pasan de ser lujo a una necesidad común como lo es la educación misma.

---

<sup>7</sup> CMSI: Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información de Ginebra, 2003

La rapidez con que avanzan estas tecnologías ofrece oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las Tics para reducir inconvenientes tradicionales, fundamentalmente el tiempo y la distancia, posibilitan, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo. Se pone de manifiesto, una vez más, la importancia que tiene la educación para el desarrollo de las naciones.

En el país, en algunas instituciones educativas, ya se vislumbran los primeros avances en el uso de la tecnología como herramienta de enseñanza - aprendizaje utilizando los conceptos de las teorías constructivistas, logrando que se conviertan en un instrumento de construcción de conocimiento y no en un simple transmisor de conceptos.

El portal educativo Educar Ecuador desarrollado por el Ministerio de Educación representa una útil herramienta como solución a la problemática de la implementación de las Tics en niños y adolescentes, su apuesta en el sentido de la introducción a las Tics es: *“potenciar a través de internet un trabajo intercultural que oriente los aprendizajes... aplicar las Tics en la solución de los problemas de la calidad en la educación... incrementar los recursos interactivos y formar a los estudiantes en el marco de educación virtual apoyando su formación integral...”*<sup>8</sup>. Aunque todavía falta mucho por recorrer, ya se inició el camino para mejorar la calidad educativa, este portal busca responder a las necesidades de la comunidad educativa a través de herramientas, recursos y espacios de socialización virtual.

Así mismo, El proyecto Mas Tecnología, educación de calidad para Guayaquil, de la Municipalidad de Guayaquil a través de la Fundación Edúcate (Guayaquil, 2011), busca mejorar la calidad de los docentes y estudiantes de su provincia, dirigido a personas de escasos ingresos, para disminuir la inequidad que se produce como consecuencia de la brecha digital que existe, elevando la calidad educativa.

De igual manera Mushk Muyu (nueva semilla)<sup>9</sup>. Con el afán de llegar a los educadores interculturales bilingües de la nacionalidad Kichwa, organizada desde el nivel inicial hasta el avanzado, busca enseñar el ancestral idioma por medio de la metodología interactiva.

---

<sup>8</sup> <http://www.educarecuador.ec/>

<sup>9</sup> <http://www.dineib.gov.ec>

Si bien es cierto, el Ecuador cuenta con estos portales por lo menos en lo que a educación básica se refiere, la realidad es que los niños no tienen acceso a estos recursos desde sus escuelas, ya que falta dotación en cuanto a infraestructura, equipos, acceso a Internet, entre otras cosas.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación poseen enormes posibilidades para acrecentar el acceso a una educación de calidad, favorecer la alfabetización y la educación integral para niños y adolescentes y facilitar el proceso mismo de aprendizaje, que sentará de esa forma las bases para la creación de una “sociedad de la información” abierta a todos y orientada al desarrollo de una economía del conocimiento que respete la diversidad cultural y lingüística.

De la preparación y la formación permanente de los docentes dependen en gran medida la integración de este medio en las escuelas siempre con responsabilidad y sin dejar de lado los valores trabajando mancomunadamente con la familia, pero saber esto no basta, aunque ahorra mucho camino, hace falta la ayuda desde un poco más “arriba”, como lo veremos más adelante.

## **ÁMBITO FAMILIAR**

A pesar de que en la actualidad asisten más cantidad de niños a la escuela, llama la atención el promedio de escolaridad de la población con más de 25 años (que para el caso podemos agruparlos como padres de los niños y adolescentes entrevistados), ya que 21 de cada 100 de esa población son analfabetos funcionales (21.3%):

*“El 21.3% de analfabetismo funcional corresponde a 1'731.151 personas de los cuales 792.089 son hombres y 939.062 son mujeres, las cifras de analfabetismo puro y funcional indican que son 2'463.135 de personas de la población joven y adulta que no han logrado ejercer el derecho ciudadano a educarse”,* es decir, han completado máximo, tres años de escuela primaria, así, la sociedad del conocimiento y la comunidad educativa en general está muy lejos de la necesidad urgente que tienen nuestros niños hoy de ser informados y supervisados adecuadamente en las tecnologías de información y comunicación. El Ecuador en este sentido está ubicado en el penúltimo lugar, después de Paraguay, en las variables que miden la *“preparación de un país para una economía globalizada”*.



La presión del trabajo y la necesidad de buscar el alimento por parte de los padres son otros factores que pueden influir en los niños y adolescentes, representa un gran riesgo el tiempo que pasan solos frente a las pantallas sin ningún tipo de supervisión, el acompañamiento en la edad escolar es prioritario ya que los niños no poseen todavía un criterio formado para saber elegir y percibir e intercambiar información y es aquí donde se encuentra el problema de las Tics cuando se enfocan por el camino equivocado, ya que lo que ven en las pantallas lo van a integrar como modo de vida.

La comunicación ha sido muy difícil en los últimos tiempos pero ahora es mucho más difícil debido a la penetración de las tecnologías en nuestros hogares, la tecnología contribuye al deterioro de las relaciones familiares en la medida en que sustituye la comunicación y el compañerismo por algún tipo de diversión o felicidad temporal. En nuestra realidad se demuestra que las relaciones familiares decaen impresionantemente, ya que, sea por uno u otro factor, en el caso de la madre, el INEC (Portal de Estadísticas\_2011), dice que ella dedica dos veces más tiempo que el hombre al hogar, y que este tiempo lo reparte en diferentes quehaceres; que tanto hombres y mujeres dedican 2h50 a la semana a compartir actividades con la familia y 10h50 minutos a ver televisión. Las mujeres dedican entre 21 a 30 horas semanales a realizar quehaceres domésticos, de las cuales 5h30m son dedicadas al cuidado de los niños.

Los niños entre 12 y 16 años dedican un promedio de siete horas al día a estudiar y los adultos con capacidad laboral destinan 9 horas al trabajo. La mujer dedica 1,26 horas a la cocina, 44 minutos en la limpieza de la vivienda, 46 minutos en cuidar a los hijos y 36 en limpiar o planchar la ropa. En cambio, el hombre dedica 16 minutos a la cocina y otros 16 a la limpieza del hogar, 14 minutos a cuidar a los niños y 7 minutos a limpiar la ropa<sup>10</sup>. El 25,8 por ciento de los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican el tiempo a hacer deporte<sup>11</sup>, cifra que disminuye cuanto más adulta es la persona.

Mientras todos trabajan, limpian y ven televisión surge una incógnita: ¿qué hacen y dónde se encuentran nuestros hijos cuando estamos tan ocupados, de quién reciben consejo y con quién comparten sus intereses personales y sus sueños, en quién o en que se refugian para tener un tiempo de ocio (que en cierto sentido es necesario y provechoso para integrar a la familia)? Como padres debemos tomar la

---

<sup>10</sup> [www.ecuadorencifras.com](http://www.ecuadorencifras.com)

Ecuador en Cifras/Sociales/Usos de tiempo/

<sup>11</sup> El Expreso/ Guayaquil, 03 de agosto de 2011, 10:05.

responsabilidad de formar e informar a nuestros hijos, ser amigos de nuestros hijos y de las tics, y crear junto con ellos hábitos para el control, empezando a dar el ejemplo con nuestro comportamiento: prestarles la atención dejando de lado nuestros celulares, compartiendo juntos una película, navegando juntos en Internet, involucrarse en actividades mutuamente (por ejemplo, hoy videojuegos; mañana hacemos una receta), para que ninguna de las partes se sienta excluida sino mas bien, integrada. Ahora debo citar el tipo de familia que predomina en nuestro país, ya que los niños y adolescentes deben tener un ejemplo, un modelo a seguir, deben tener alguien que le fije límites y normas a seguir inclusive y con urgencia en las Tics, y si la familia está resquebrajada, desunida o incompleta el camino es mucho más difícil para el progenitor que asumen la responsabilidad.

### **FAMILIA PREDOMINANTE EN EL ECUADOR**

Según datos del INEC, el tipo de familia predominante en Ecuador es la **nuclear** con un 51% representado por la pareja y sus hijos solteros, la **monoparental** de un 14% (INEC 2006) integrados por uno de los padres, generalmente es la madre con sus hijos; **hogares extendidos con núcleo** que incluyen padre, madre e hijos y otros parientes suman el 11%. Los **extendidos sin núcleo** están integrados por parientes, pero no poseen un núcleo de padre, madre e hijos son el 5 %, los hogares **compuestos** son el 9% y el tipo **unipersonal** es del 10%. Aunque las familias nucleares siguen siendo predominantes, es importante que las políticas públicas consideren la relevancia que día a día tienen dentro de la sociedad el crecimiento de otras estructuras familiares, que por diversas circunstancias sociales y económicas se generan en el país.

En cuanto al género a nivel educativo el total de población matriculada en 2010 en Ecuador es del 50,4% de mujeres y 49,6% de hombres, ese promedio de matriculados puede llegar a variar debido al cambio de roles de la mujer dentro de la familia y la sociedad del conocimiento a nivel ecuatoriano.

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

*“En educación cada meta complementada es un nuevo punto de partida, por lo que si la calidad para un determinado nivel educativo no es la mejor, el alumno arrastra sus deficiencias y pueden dar lugar en un momento determinado del proceso a impedir el acceso al nivel siguiente”* (ARAUJO DE SOLIS, 2001). La calidad en un contexto de diversidad, nos ubica en cómo acceder a la calidad definida para todos, pero ajustada al sujeto o colectividad que la demanda. Las oportunidades de acceso a la calidad no es la misma para todos en nuestro país, ya que existe un acceso diferenciado en los diferentes niveles educacionales, pues se sabe que una parte de la población va a buenas escuelas, otras van a escuelas deficientes y otras sencillamente no pueden ir; esto determina que la calidad no es la misma para todos.

La carencia en recursos educativos de todos los niveles podría satisfacerse con una inversión mínima en computadores con acceso a Internet de banda ancha en las bibliotecas escolares (Piedrahita, 2007, pág. 1). La pobreza de recursos educativos en la mayoría de las escuelas en Ecuador es bien conocida, en particular, la escasez de materiales y su calidad en las bibliotecas es una de las más serias limitaciones para la formación de niños y jóvenes de los sectores menos favorecidos económicamente.

La gran cantidad de libros, revistas, periódicos, diccionarios, enciclopedias, mapas, documentos, videos, muchos de ellos gratuitos y con capacidad Multimedia, justifican una inversión inicial en la instalación de equipos y un gasto de mantenimiento cuyo valor sería mínimo si se lo contrasta con el gasto de implementar y actualizar los textos y demás materiales de una biblioteca física. El acceso a Internet permitiría, además, una cantidad de experiencias educativas nuevas como visitas virtuales a museos en el mundo, acceso a laboratorios virtuales, exploración virtual a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, entre otros.

Ese esfuerzo de dotación general a las bibliotecas escolares traería importantes cambios a las instituciones educativas, abriría las puertas de un nuevo mundo para sus estudiantes y ayudaría a mejorar la calidad de la educación en nuestro país.

Se cita en (Serna, 2000) que los nuevos medios tecnológicos son herramientas educativas y no sustituyen la labor de los maestros, más bien es él quién debe hacer un uso adecuado para mejorar el entorno educativo. Considero que las Tecnologías de la Información y la Comunicación, especialmente Internet, facilitan el intercambio científico (permite consultar y mostrar experiencias de trabajo), facilitan la comunicación, la búsqueda de materiales mediante el uso de buscadores que

conectan con facilidad a bases de datos especializadas, a la par se convierten en valiosas herramientas para la colaboración y el intercambio a través de variantes de comunicación como, por ejemplo: chat, foros, MSN, etc. Otras facilidades de las nuevas tecnologías al igual que influyen en la educación, como es el caso del uso de la computadora y los videojuegos como medios de enseñanza permiten:

1. La exploración directa: como modo de aprendizaje, es un gran método para que los estudiantes tengan un aprendizaje más activo.
2. La interconectividad: Que permite entrar en contacto con personas de diversos lugares, incluso de culturas diferentes, promoviendo el intercambio cultural en el aprendizaje.
3. El uso de aulas y laboratorio virtuales: Que promueve el acceso a la realización de prácticas que no siempre son posibles en condiciones reales, ya sea por falta de material, por falta de espacio o peligrosidad con el entorno.

Las actividades que pueden realizarse por medio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación resultan, por lo general, motivantes para los estudiantes por su carácter lúdico, por el uso de recursos visuales (colores y figuras tridimensionales) y auditivos, entre otras ventajas, así que como maestros debemos considerar algunos cambios metodológicos para emplearlos de acuerdo a la tecnología que se quiere emplear.

Por otro lado, en el caso de los videojuegos, éstos favorecen el desarrollo de habilidades motoras, la toma de decisiones y el trabajo con aspectos procedimentales por el carácter algorítmico (instrucciones para llevar a cabo una tarea) con que son concebidos. Permiten, además, abarcar contenidos interdisciplinarios, favoreciendo perspectivas integradoras en el niño y adolescente. En el caso de las computadoras, éstas sirven como soporte para la ejercitación y la sistematización de contenidos (entrenamiento del aprendizaje memorístico), es decir, que tanto como los videojuegos las computadoras y los celulares pueden ser medio para el aprendizaje heurístico, al ser utilizadas como medio para la investigación al implementarlas adecuada y controladamente y con un propósito diferente al ocio.

Según Guilford (Guilford, 1951, págs. 1-3), dado que las Tecnologías de la Información

y la Comunicación son de carácter algorítmico (instrucciones para llevar a cabo una tarea) favorecen el desarrollo del pensamiento convergente, que es dar una respuesta determinada a algo y dar sólo una solución a un problema, pero la dificultad se presenta porque minimizan el valor del pensamiento divergente, que es el pensamiento creativo. Las críticas fundamentales al uso de la tecnología en ambientes educativos están referidas a los videojuegos y a Internet. Sobre los primeros se apunta que alrededor del 98% se sustentan en alguna forma de violencia, con la correspondiente incidencia en la personalidad, en particular en la conducta de los niños y adolescentes.

Se argumenta también que pueden generar cierto tipo de "costumbre" a su carácter lúdico y de procedimiento, con la amenaza de que con ello los niños rechacen en alguna medida el uso de otras formas de organización de la actividad docente, Otro elemento negativo que se asocia al uso de estos medios es que generan debilidad en la percepción de las cosas. Como consecuencia del uso de materiales que se caracterizan por la sobreabundancia de estímulos externos (videojuegos, ambientes interactivos, etc.) puede aparecer en el niño y el adolescente dificultad para "pensar en ausencia de ese tipo de estimulación", lo que se expresa con frecuencia por parte de los maestros, quienes aluden que los niños que usan mucho este tipo de medios no son igualmente eficientes cuando utilizan otros, como, por ejemplo los textos, comentando que cuando trabajan con ellos "se aburren". En ocasiones los niños y adolescentes, y también algunos profesores, convierten el uso de las Tics en un fin en sí mismo, siendo incapaces de entenderlas como medio para lograr otros objetivos. Todavía no se ha logrado armonizar las Tics en la educación, de manera que no queden subutilizadas, pero que tampoco se sobrevalore su alcance.

### **3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas**

“Existen significativas expectativas de los padres respecto al uso de las Tics por parte de los hijos”, el estudio de Amorós, Buxarrais y Casas (2002) demuestra que el motivo principal de los padres cuando compran un computador o deciden conectarse a Internet, es por el beneficio educativo de sus hijos.

El interés de los padres sobre el beneficio que pueden obtener sus hijos de las Tics, es un elemento que predice altamente las pautas de consumo de los niños y los adolescentes.

Esto se confirma con un estudio reciente de Naval, Sádaba y Bringué (2003)<sup>12</sup>. *“En el ámbito del aprendizaje escolar, el motivo principal que dan los jóvenes a sus padres para tener computador e Internet es la utilidad que tiene para el estudio”*. Sin embargo, el uso principal está vinculado al ocio y los padres lo saben”. Su uso debería estar enfocado menos al entretenimiento y más a la formación y buen aprovechamiento del tiempo a través de este recurso.

Las Tics no sustituyen una buena educación familiar, si no son reguladas, evitan la comunicación y convivencia entre los miembros de la familia, muchos padres se tranquilizan al saber que sus hijos están en casa viendo la televisión o en los videojuegos, sin pensar que pueden pasar por más de seis horas ininterrumpidas en este tipo de actividades y consumiendo la mayor parte de las veces alimentos no nutritivos que llevan a la obesidad. Es conveniente recordar que el ambiente y la estructuración familiar, refuerza la actitud de niños y adolescentes a utilizar como medio de escape y entretenimiento la televisión, los videojuegos y el Internet. La mayor parte de las veces desconociendo el contenido de los mismos, algunos con juegos o escenas violentas, de guerra y destrucción, que propician en ellos reacciones agresivas e impulsivas ante diferentes situaciones. Ahora se describe brevemente cada una de estas tecnologías y la manera de influir en sí mismos y en el entorno familiar.

VIDEOJUEGOS: Las críticas sobre los videojuegos giran en torno a sus contenidos, en cuanto manifiestan, transmiten y hacen participar en la violencia y la agresividad (García, 2005, pág. 115), otros autores enuncian cómo las conductas que los jugadores desarrollan en sus relaciones están marcadas por los actos de violencia y agresividad que aparecen en las pantallas de las consolas o del computador.

Por su parte, Gros, señala alteraciones físicas en cuanto a la tensión ocular, cambios en la circulación sanguínea, aumento de la frecuencia cardíaca, presión arterial y epilepsia, y que también afecta al niño en cuanto a sus habilidades sociales. (Gross, 2003, pág. 7).

---

<sup>12</sup> <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

Sin embargo, el valor educativo de los juegos es amplio, potencia la curiosidad por aprender, refuerza el concepto de identidad y aceptación de sí mismo, desarrolla el pensamiento reflexivo y el razonamiento, la atención y la memoria, reduce la ansiedad y mejora la capacidad viso- espacial y óculo- manual, necesarias para aprendizajes posteriores sobre todo en los más pequeños.

#### TELEVISION:

La televisión posee la particularidad de presentar estímulos visuales y auditivos los cuales son muy efectivos para el aprendizaje, este medio es eficaz en lograr la atención y memorización, según (Schramm, 2011, pág. 1), la televisión posee tres categorías que son:

1. ESPACIO-TIEMPO: Efectividad en la percepción del mensaje.
2. PARTICIPACIÓN: Influencia en la comunicación del mensaje.
3. RAPIDEZ: Receptando y comprendiendo el mensaje con mayor agilidad.

En la televisión también se pueden aprender cosas que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces los niños no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Los niños y los adolescentes están continuamente bajo la influencia de miles de anuncios comerciales, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, comidas rápidas y juguetes, entre otros, cultivando el hábito del consumismo.

Por otro lado, están en continuo riesgo de que saquen malas notas en la escuela, lean menos libros, hagan menos ejercicio físico, tengan problemas de sobrepeso y se conviertan en niños pasivos a causa del tiempo que pasan mirando esta pantalla.

La violencia, la sexualidad, los estereotipos de raza y de género y el abuso de drogas y alcohol son temas comunes en los programas de televisión. Los niños son susceptibles y pueden asumir que lo que ellos ven en televisión es lo normal, seguro y aceptable. Por consecuencia, la televisión también expone a los niños a tipos de comportamiento y actitudes que pueden ser opresores y difíciles de comprender.

Por otra parte, la excesiva presentación de imágenes con cuerpos perfectos puede contribuir al problema de la anorexia sobre todo en adolescentes, debido a la ansiedad que provoca. Si un niño con sobrepeso aprende en la televisión lo importante que es mantener la forma corporal de una manera exagerada, va a desarrollar complejos y consecuentemente seguirá los consejos, antivalores y las dietas que digan en la

televisión. Más de la mitad de la publicidad contiene información errónea y engañosa, pero que los niños creen como verdadera. De tal manera que, la televisión no sólo ofrece sino que impone experiencias, condicionamientos a los niños pues ellos son el principal blanco hacia el cual van dirigidos la mayoría de los anuncios comerciales.

## COMPUTADOR E INTERNET

Según (Arconada, 2003, pág. 124), entre las características que el Internet tiene a favor de los maestros se encuentran instantaneidad, accesibilidad, apoyo, apertura y actualización. El internet se ha convertido en una excelente herramienta de integración de educación y ocio, con él nos podemos comunicar a través de mensajes de voz, de audio, de videos y acceder a información ilimitadamente, es usada para grandes beneficios pero también para contrariedades y genera un alto riesgo contra la seguridad y la integridad de los niños, adolescentes y la familia en general. En general, es un medio para la ampliación de conocimientos, pero mal utilizado, puede crear conflictos en hábitos y valores y dificultades en las relaciones paternas esto depende de cómo sea utilizado en casa; hay que tener en cuenta que estas herramientas pueden llegar a restar tiempo a los estudios, y más allá crear adicción si no se controla ni se supervisa, además de los riesgos que se presentan al suministrar información a personas desconocidas generando un alto riesgo a nivel personal y familiar.

## EL CELULAR

Un aspecto que influye de manera negativa en la visión de la familia, respecto al uso del celular, es la terminología utilizada en los mensajes, el lenguaje de mensajes con extranjerismos que debilita su propia cultura, además del aislamiento por su uso desmedido al comunicarse con los demás ignorando a su familia.

En la familia se pueden dar diferentes tipos de relaciones, de acuerdo al medio que se utilice. Por ejemplo, la televisión, los videos y las películas implican instancias de uso común, en donde se promueve la relación entre los miembros de la familia. Mientras que en el caso del computador, Internet, los videojuegos y el celular son de uso individual.

Ante lo anteriormente planteado surgen cuatro instancias sobre la relación entre el uso escolar y familiar de las Tics que son:



- El grado de implicación de la familia. ¿Qué tan involucrada está la familia en lo que hacen y ven sus hijos frente a las pantallas?
- La frecuencia de la participación familiar, en los deberes escolares de niños y adolescentes.
- El grado de uso de las TIC por parte de padres: ¿está la familia capacitada y actualizada o se encuentra en el anonimato?
- El valor que otorgan padres al uso de ordenadores e Internet, como acto de aprendizaje escolar. ¿Está la familia interesada y comprometida con la educación de sus hijos?

Los padres deben establecer las reglas y límites para que el niño adquiriera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares, enseñar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza aprendizaje, no se puede pedir a los hijos que adopten actitudes que los padres no llevan a cabo.

Se debe evitar delegar este importante aspecto de la vida de los hijos en las manos de los docentes ya que es un trabajo con responsabilidad compartida de todos los integrantes de la comunidad educativa, pero prioritariamente empieza con los que están en casa.

Las nuevas tecnologías facilitan la información y la comunicación, en la medida en que la familia integre las tics a su vida de manera responsable y crítica. Debemos potenciar el uso de las tics desde una perspectiva positiva, conociéndolas y usándolas en familia.

De los padres depende que estos medios se conviertan en un peligro o en una gran riqueza. Si compartimos las Tics en familia y nos damos un tiempo para hablar, pensar, intercambiar opiniones, etc., sobre lo que vemos, podemos extraer experiencias positivas obteniendo el mensaje correcto de acuerdo a nuestras convicciones y valores.

El buen uso y la selección apropiada de contenido puede ser formativo y enriquecedor. Si por el contrario, es usada como la niñera que entretiene a los hijos, mientras los padres se ocupan de otras cosas, la formación estará en peligro. Su mal uso puede hacer daño a niños y a adolescentes.

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

Según el informe de (Rideut, 2005, pág. 1), el consumo de medios actual por parte de los jóvenes se caracteriza por estar cada vez más repartido entre diversas tecnologías que tienden a utilizarse de forma simultánea. Aun así, la televisión sigue ocupando un lugar predominante en la vida de los jóvenes.

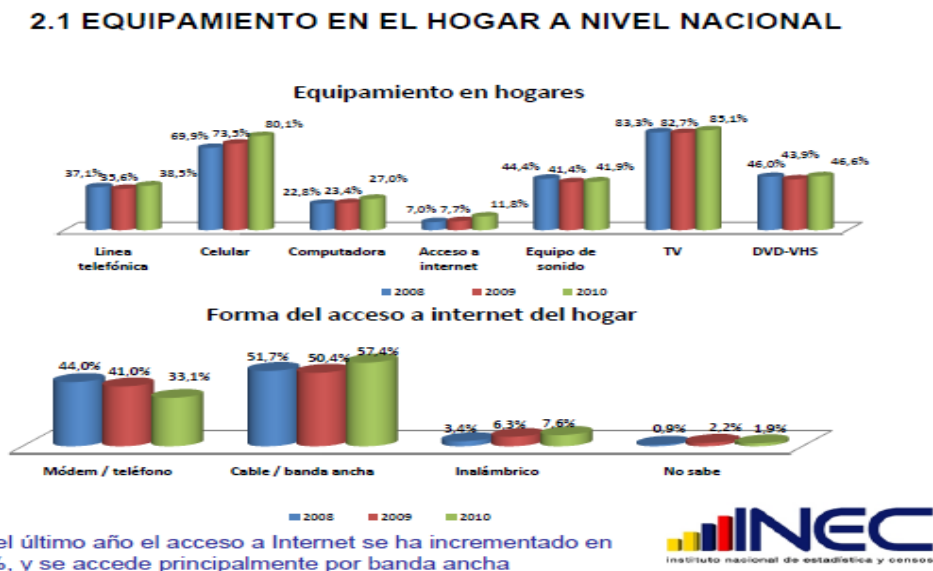
Las pautas de consumo, abarcan lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Son indicadores del grado de madurez que los niños y adolescentes tienen con las tecnologías, el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso, el momento del día en que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican, en definitiva, se trata de saber para qué utilizan en concreto herramientas como el computador, Internet, televisión o teléfono celular.

En cuanto a los adolescentes, éstos tienden a utilizar más los medios tecnológicos frente a sujetos de menor edad, pero los niños están incrementando notablemente su uso y su vulnerabilidad ante posibles riesgos está en aumento, por tanto los sujetos menores de 12 años deben ser una prioridad de estudio en el futuro.

En cuanto a las pautas de consumo en general se puede decir que:

- Los menores son atraídos con publicidad frecuentemente a productos asociados a ideas estereotipadas, por ejemplo consejos, dietas, horóscopos, fondos, canciones, juegos y otros, utilizando su saldo en comprar ocio y vanidad, olvidando su fin mismo: la comunicación.
- Los niños pasan a heredar tecnologías de sus padres u otras personas allegadas (en primer lugar los celulares) lo que los lleva un paso más cerca de los riesgos.
- Los mensajes que no son solicitados llegan a sus pantallas la televisión, el celular y la Internet incitando a los menores al consumismo. El público preferido de los suministradores de este tipo de servicios son los niños y adolescentes, que engañados por su falta de criterio, se dejan seducir por los anuncios ofrecidos con promesas de beneficios poco reales.

El equipamiento de los niños y jóvenes en los hogares determina las posibilidades de acceso a las tecnologías, en Ecuador, el equipamiento de los hogares está representado de la siguiente manera:



Fuente: INEC 2010

En nuestra cultura está muy arraigado el consumo de la pantalla televisiva, ya sea por costumbre o por demasiado tiempo libre en los niños y jóvenes, y aún por adultos que pasan largas horas de pasividad física y mental. Según González (2009)<sup>13</sup>, en Europa, se encuentra en primer lugar el uso de Internet, esto debido a las oportunidades de accesibilidad y al nivel de poder adquisitivo, no así en nuestro país, ya que entre las tecnologías que prefiere el ecuatoriano se encuentra en primer lugar la televisión, en segundo lugar el celular con el 80%, estos datos concuerdan con preferencias de consumo en estudios hechos en otros países en América Latina.

A continuación una gráfica que describe el tiempo de uso de la televisión en los hogares ecuatorianos:

<sup>13</sup> [Madrid, 23 de noviembre de 2009. Internet supera ya a otras pantallas en las preferencias de niños y jóvenes en España. Esta es una de las principales conclusiones del primer estudio elaborado en España desde la Universidad de Navarra por el Foro Generaciones Interactivas, "La Generación Interactiva en España".](#)



Fuente: INEC 2010

El porqué prefieren esta tecnología los menores, tiene algunas razones, como las económicas en primer lugar, ya que nuestro poder adquisitivo no permite aún tener acceso a equipos con más tecnología para la mayoría de la población, pero nos enfocaremos desde su nivel socio emocional: “Los niños exigen que la televisión reconozca sus necesidades y expectativas en la vida social, por eso buscan programas donde puedan expresar un sentir, una opinión respecto al mundo, los niños saben ver televisión desde el punto de vista formal y narrativo. Ellos reconocen los formatos (comedia, telenovela, aventura, concurso), y saben qué pueden esperar dramáticamente de cada uno”. Este hecho muestra también que los niños no ven los programas ni los piensan desde su contenido como lo hacen los adultos. Según (Rincon, 2012, págs. 12-19), los adultos ven la televisión de manera diferente, ellos ven estilos e ironías, filtrando en ese sentido la información, sea buena o mala o aceptable o no, pero los niños no tienen todavía la capacidad de razonamiento con la que sí cuenta un adulto, por lo tanto acepta la información tal y como viene de la pantalla.

Es importante revisar lo que plantean investigaciones desde la psicología del desarrollo y desde la psicología del consumidor. Por una parte, la psicología del desarrollo, que “es una rama de la psicología que estudia los cambios conductuales y psicológicos de las personas, durante el periodo que se extiende desde su concepción

hasta su muerte”, se puede decir que cuando las tecnologías son controladas y son supervisadas por un adulto; niños y jóvenes pueden desarrollar ciertas habilidades<sup>14</sup>, como por ejemplo pensamiento abstracto.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación puede favorecer el desarrollo de habilidades para la captura, manipulación, representación e interpretación de datos, las animaciones y simulaciones computacionales de estructuras y fenómenos que no pueden observarse directamente facilitan la comprensión y el aprendizaje significativo de conceptos e ideas abstractas, la elaboración y uso de modelos interactivos tiene un efecto benéfico en el desarrollo de habilidades para resolver problemas. Desde el punto de vista afectivo, el uso de Tics en el aula tiene un efecto benéfico sobre la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

No obstante desde la perspectiva psicología del consumidor cuyo objetivo principal es “explicar el comportamiento del consumidor, describir el tipo de elecciones que hacen los individuos, en qué circunstancias y porqué razones. Además se tiene en cuenta factores de muy diferentes tipos, incluyendo factores de mercado, efectos de publicidad, condiciones económicas, características de población”, según (Bonilla, 2009, pág. 1). Podemos expresar que las Tics generan en los menores de edad curiosidad y motivación por consumir con el fin de obtener una aceptación grupal en sus relaciones con los compañeros.

En el caso de la adolescencia el contenido de las Tics se convierte en elemento de interacción y socialización, principalmente con sus pares, debido a que comparten aficiones por determinadas actividades (música, moda, cine, deportes y videojuegos).

Podemos resumir en cuatro los aspectos de influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, según (Vilches, 2008, pág. 1\_2):

1. Favorece el consumismo, les hace desear y exigir todo lo que ven anunciado.
2. Acentúa el "efecto marca", reforzado por la influencia de los amigos y compañeros.

---

<sup>14</sup> Según el documento De escuelas, maestros y Tics, de Vicente Talanquer. Departamento de Química. Universidad de Arizona. Tucson

3. Instauro modas, la publicidad genera en los niños deseos de vestir de determinada manera y llevar la misma ropa que sus ídolos.
4. Induce a la imitación de comportamientos en las formas de hablar y de actuar.

### **Áreas específicas de influencia del consumismo**

- Televisión y violencia. Hay un continuo debate sobre la extensión de sus efectos (OMS)<sup>15</sup>. Muchos de los programas de televisión contienen un alto grado de violencia.
- Publicidad y consumismo. La publicidad tiene como objetivo estimular el deseo y la necesidad de consumir, y los niños y jóvenes representan una importante cuota de mercado. La influencia de la publicidad en los niños es muy fuerte y puede considerarse como un instrumento peligroso, ya que crea apetencias y necesidades que generalmente no se corresponden con la edad.
- Rendimiento escolar. La UNESCO ha llamado reiteradamente la atención de que el uso indiscriminado y masivo de la televisión puede resultar peligroso para el aprendizaje del niño; ya que, aumenta la pasividad intelectual, le aparta del trabajo escolar y limita su creatividad.
- Estereotipos. Tienen el riesgo del aprendizaje de actitudes y valores incorrectos. Los niños son especialmente sensibles a la presentación estereotipada de personas, grupos y situaciones, los cuales tienden a imitar.
- Obesidad. Diferentes estudios indican que la prevalencia de la obesidad está directamente relacionada con el aumento del tiempo destinado al uso de las tecnologías, en niños y adolescentes de 6 a 17 años. Esto es así, porque, ver la televisión por ejemplo, representa una actividad pasiva, a lo que se añade el que muchas personas consumen diversos productos ricos en calorías mientras ven la televisión.
- Sexo y sexualidad. La observación de sexo en televisión predice y puede precipitar la iniciación sexual en adolescentes. La televisión ha creado nuevos estilos de vida, valores y actitudes a través de su programación. La televisión debería competir en la emisión de programas de calidad, ya que ha contribuido a la progresiva difusión del sexo y actitudes sexuales precozmente en menores.

---

<sup>15</sup> OMS: Organización Mundial de la Salud.

- Tabaco y alcohol. Los anuncios de bebidas alcohólicas van dirigidos preferentemente a los jóvenes, con el claro mensaje subyacente de que el consumo de alcohol facilita la diversión y éxitos sorprendentes.

Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan los niños y adolescentes de estas tecnologías en nuestro medio, cómo las utilizan, para qué y con qué frecuencia lo hacen, así como la importancia que tienen en su vida cotidiana. También es interesante conocer cómo estas tecnologías sirven de mediadoras en sus relaciones interpersonales con sus amigos, padres, docentes y demás adultos etc. Además de saber los peligros y las ventajas que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

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

García (2009)<sup>16</sup> expresa que junto a los efectos positivos de las nuevas tecnologías, hay que tener muy presente los aspectos negativos derivados del mal uso de los medios tecnológicos. Las nuevas tecnologías han producido grandes cambios en la sociedad actual, televisión, Internet videojuegos y celulares forman parte de la actividad diaria de las personas y ejercen una gran influencia en niños y adolescentes. Se han modificado el concepto y empleo del tiempo libre, el uso de estas tecnologías ocupa una parte importante de las horas dedicadas al ocio y han sufrido cambios significativos en las bases del aprendizaje y sus métodos y en las formas de comunicación, en las relaciones personales y de información y en las normas de convivencia personal y familiar.

#### A. INTERNET (Tecnologías, 2007, pág. 1)

- Riesgo de aislamiento.
- Pérdida de la noción del tiempo.
- Facilitan el acceso a materiales no adecuados y/o perjudiciales.
- Ofrecen información que, en algunas ocasiones, puede llegar a estar incompleta, ser inexacta y/o falsa.

---

<sup>16</sup> García, M Internet en la vida de nuestros hijos, 2010

- Favorecen la adopción de falsas identidades que pueden dar lugar a conflictos de personalidad.
- Tendencia al consumismo
- Poca seguridad: facilidad en el robo de contraseñas y datos personales, suplantación de la identidad, información pirateada.
- Pérdida de tiempo por el exceso de información disponible.
- Ansiedad producida por la continua interacción con el ordenador”.

## B. CELULARES

- Consumismo: los adolescentes, muchas veces, sienten la necesidad de adquirir aplicaciones para su teléfono (logos, tonos, juegos, etc.)
- El uso excesivo puede llevarnos a la incomunicación. El menor pierde la capacidad de comunicarse cara a cara y limita sus contactos al uso del celular.
- Determinados servicios y aplicaciones tienen aun un costo muy elevado.
- Recepción de mensajes publicitarios no deseados.
- La persona que no es capaz de desprenderse del celular según expresa (Requena, 2008) el celular puede llegar a usarse incluso en situaciones inadecuadas (en clase, mientras come, mientras se descansa, etc.), provocando la adicción o nomofobia.
- El menor puede llegar a mentir o robar para conseguir dinero para recargar el saldo.
- Acoso o ciberbullying a través de mensajes, fotos, video o de forma verbal.

## C. VIDEO JUEGOS (Muñoz García, 2009, pág. 697\_706)

- El tiempo de juego es visto en disminución del tiempo dedicado al estudio o a otras actividades de ocio mejor enfocadas.
- Favorecen una conducta impulsiva, agresiva y egoísta en quien lo usa.
- La conducta adictiva de estos jugadores impide el desarrollo de otras conductas más constructivas.
- Los menores pueden hacer uso de juegos no adaptados, por su contenido, nivel de violencia versus su nivel madurativo.
- Problemas físicos: fatiga ocular, cansancio, migrañas, náuseas.

## D. TELEVISIÓN



- Los personajes de la televisión actúan como modelos. Su modo de actuar puede tener repercusiones importantes en la conducta futura del menor.
- Cuando el menor ve un programa destinado a adultos puede entrar en contacto con una realidad para la cual no están preparados (guerras, violencia, sexo).
- En determinados momentos, el menor puede tener dificultades para diferenciar lo que es realidad de lo que es simplemente ficción.
- Determinados contenidos televisivos transmiten a los menores una visión pesimista del mundo que les rodea, pudiéndoles llegar a crear sensación de inseguridad.
- Los valores que se transmiten en determinados programas y anuncios publicitarios muchas veces son perjudiciales (culto al cuerpo, visión del sexo como algo superficial).
- La televisión limita y dificulta, en muchos casos, la comunicación familiar.
- Favorece el consumismo y el deseo de obtener las cosas que anuncia.
- Favorece el sedentarismo, impidiendo la realización de ejercicio físico.
- Produce alteraciones en los ritmos de sueño.

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

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación transmiten información, ideas, valores, creencias, conductas, comportamientos y actitudes que potencian la personalidad de los niños y jóvenes y la relación familiar, solo se debe aprender a utilizar mesuradamente, a continuación una lista de oportunidades que generan los medios tecnológicos:

#### **A. INTERNET**

- Ponen al alcance el conocimiento científico.
- Permiten manejar y disponer todo tipo de información.
- Facilitan nuevos cauces de relación y comunicación.
- Ofrecen una gran cantidad de material para la educación, la diversión y el entretenimiento.
- Utilizado de manera adecuada podría ser un canal de comunicación e interacción entre los miembros del hogar.

## B. CELULAR

- Facilita la comunicación entre personas que están separadas físicamente.
- Permite comunicarnos con otras personas desde cualquier lugar.
- A través del teléfono móvil podemos actuar con rapidez en caso de emergencia.
- Algunas compañías permiten instalar un chip en el terminal para poder saber su ubicación en cualquier momento (GPS).
- El acceso a Internet de la mayor parte de los teléfonos actuales nos permite obtener una gran cantidad de información en cualquier momento y lugar.
- Instrumentalizado: se puede utilizar como agenda, alarma, calculadora y otros accesorios.
- Permite el acceso a multitud de servicios de entretenimiento entre los más comunes son juegos y música.

## C. VIDEOJUEGOS

- Entretienen y divierten
- Estimulan la coordinación óculo-manual
- Promueven procesos cognitivos complejos como la atención, percepción visual, memoria y secuenciación de la información.
- Se adquieren estrategias para “aprender a aprender” en entornos nuevos.
- Refuerzan el sentido del dominio y control personal.
- Potencian la autoestima
- Facilitan las relaciones sociales entre jugadores.

## D. TELEVISIÓN

- La televisión puede ser utilizada como medio educativo.
- La información que se recibe a través de la televisión es más fácilmente asimilable, ya que se percibe por dos canales: auditivo y visual.
- La información se transmite con rapidez.
- Potencia la capacidad reflexiva.

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

La familia debería ser un espacio donde en compañía de sus padres pueda interactuar y acceder a las Tics para crearles desde que son pequeños criterios, hábitos y pautas de consumo saludables.

Según (Fernandez G. F., 2012, pág. 1) , cuatro factores son determinantes a la hora de mediar educativamente como padres entre niños y adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación ellas son: Tiempo, lugar, compañía y contenido, se explican a continuación:

**Tiempo:** Representado en cuánto usan las Tics. Si es más de dos horas al día en promedio, será un signo de alerta, pues se puede caer en adicción. Los padres deben evaluar con qué fin usan las Tics si es por estudio o por pasatiempo, y a qué actividad le han restado tiempo por usarlas con falta de control.

**Lugar:** Es la zona donde usan las Tics, pueden diferenciarse en lugares públicos o privados, los públicos son los lugares donde el usuario se siente observado, estos pueden ser los Cibers, bibliotecas, colegios, o en la misma casa pero usándolas en un lugar común para el resto de la familia, por ejemplo en la sala de estar. Los lugares privados son las áreas donde el niño o el joven no se sienten vigilados y puede buscar cualquier tipo de información, por ejemplo, en el dormitorio.

**Compañía:** Se establecen dos realidades, la primera, es cuando el niño utiliza las Tics, especialmente el Internet, presenciado por otras personas que lo orienten, la segunda es que el mismo Internet le facilita compañía virtual con desconocidos, lo cual es de muchísimo riesgo. Ya conocemos noticias en los cuales niños son atraídos por personas inescrupulosas que quieren afectar su niñez a través de la ingenuidad y la soledad del niño.

**Contenido:** Se refiere al uso que le da a las Tics, pueden visitar páginas web relacionadas con el ocio y el entretenimiento, buscan comunicarse, expresarse, compartir aficiones a través de redes sociales y comunidades virtuales, etc.

La mediación se puede dar en tres diferentes categorías: la mediación activa, mediación pasiva y la mediación ausente (Fernandez F. G., 2010, pág. 53). El consumo de las tecnologías se realiza con mayor intensidad dentro de los hogares,

por eso se considera que la mediación debe comenzar en casa, a continuación se explican los diferentes tipos de mediación:

**Mediación Activa:** Es la intervención de los padres cuando los niños usan las tecnologías a través de compartir, aprender juntos, compartir el mismo espacio. Se establecen límites razonables.

**Mediación Pasiva:** Es realizar una revisión a través de interrogatorio, o verificar el historial de visitas de páginas web visitadas, no es muy recomendable porque genera desconfianza y no se tienen claros los límites y las prohibiciones.

**Mediación Ausente:** En este tipo de mediación no hay control ni supervisión por parte de los adultos, los niños se encuentran desprotegidos ante los riesgos de la red y las pantallas.

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

El Estado en este momento, sitúa a la educación como un sector estratégico para hacer realidad la inclusión de las Tics dentro de la sociedad y así elevar el nivel de acceso de la población más vulnerable, elevando su conocimiento en cultura, información y desarrollo, todo esto proporciona el acceso a Internet y el dominio de las Tics, Educar Ecuador, creado por el Estado, es un gran aporte para ello, pero no es suficiente para cubrir con la alta demanda que existe actualmente; esta realidad no llega a todos los estudiantes y tampoco a todos los profesores ya que no pueden o no tienen acceso a las Tics, especialmente a Internet.

Uno de los pilares vigentes, y que algunos (no todos) los establecimientos públicos y privados ya lo están haciendo, es disponer de salas de informática con conectividad a Internet, para garantizar que todos los niños y jóvenes accedan a este escenario de cultura y desarrollo. De igual forma sería de gran ayuda incrementar programas de desarrollo intensivo de maestros, crear los servicios necesarios para modernizar la educación, la didáctica y los enfoques pedagógicos.

Con todo esto, podemos prevenir un desequilibrio social y evitar que la brecha digital cada día sea más grande. Igual de importante, es que se sienten las bases para que

esta generación de niños y jóvenes transite con seguridad hacia una sociedad justa, equitativa, humana y eficiente en camino hacia la sociedad del conocimiento.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural manifiesta que el Artículo 347, numeral 8 de la Constitución de la República, que “será responsabilidad del Estado incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

De igual manera, en su apartado sobre los principios de la educación en el literal h, considera que “el Interaprendizaje y multiaprendizaje son instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”; y en el Artículo 6 literal J, habla sobre “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.”

En la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010 (pág. 7), dentro de las Bases Pedagógicas menciona el empleo de las Tic, en las que incluye videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y simuladores aplicados en procesos como: búsqueda de información, visualización de lugares y hechos con mayor objetividad, participación en juegos didácticos dentro de la estructura curricular desarrollada, y menciona textualmente que: se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las Tic, pero los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo. Desde mi punto de vista con lo anteriormente citado suena a disculpa la supuesta “autonomía” que brindan a los maestros con sus sugerencias sobre el momento de aplicar las Tics, el maestro seguramente se acomodará en su nido y continuará con el paisaje que tiene de sus alumnos y en el letargo tecnológico con el pretexto de que tal vez en muchos casos no hay lo indispensable para hacer más, ¡pues así está escrito en la Actualización Curricular!

A pesar de los progresos faltan estrategias para regular el papel educativo de la comunicación y el acceso a las Tics, el Estado debería promover la igualdad de oportunidades a través del acceso eficiente de manera inclusiva, no discriminatoria en cuanto al acceso y uso de las Tics para hacer realidad el derecho a la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la cultura por medio de ellas.

Que las Tics sean reconocidas como eje transversal, como un pilar que consolide la información y el conocimiento de sus estudiantes, promoviendo de manera proyectiva la ampliación de cobertura en servicios de las Tics y por qué no: creando un subsidio que garantice el acceso a la población en general, ya que hoy en día más que un lujo, las Tics se han convertido en una necesidad que va de la mano con la educación.

En el perfil de salida de los jóvenes que concluyen los estudios de Educación Básica serán capaces de “Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la solución de problemas prácticos”, en este contexto, parece conveniente que los profesores sean capaces entonces de:

- 1.- Guiar a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento así como proporcionar acceso a los alumnos para usar sus propios recursos.
- 2.- Potenciar que los alumnos se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje auto dirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto.
- 3.- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje en el que los alumnos están utilizando los recursos de aprendizaje. Tienen que ser capaces de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso del estudiante; proporcionar feedback de apoyo al trabajo del estudiante; y ofrecer oportunidades reales para la difusión del trabajo del estudiante.
- 4.- Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario de la formación descrito.

(Alcocer, 2002) propone que el profesor debe conocer y poner en juego los requisitos que faciliten la integración curricular de los medios tecnológicos para aplicarlos de manera didáctica, por tanto, el maestro (con o sin el aval del Estado) debe poder prepararse para su nuevo rol como guía y facilitador de recursos que eduquen alumnos activos que participen en su propio proceso de aprendizaje; la gestión de un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles

y que pueden aumentar en el futuro, las interacciones profesionales con otros profesores y especialistas de contenido dentro y fuera de su comunidad.

Junto a ello, necesitan servicios de apoyo de guías y ayudas profesionales que les permitan participar enteramente como profesionales. Los docentes constituyen un elemento esencial en cualquier sistema educativo y resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio. Sus conocimientos y destrezas son esenciales para el buen funcionamiento de un programa; por lo tanto, deben tener recursos técnicos y didácticos que les permitan cubrir sus necesidades.

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

(Bringué X. , 2009), considera que la familia es una base muy importante para el niño y el joven, en ella se desarrolla, se sociabiliza y aprende; la relación de los padres con las tecnologías sirve de referente para los niños y marcará una pauta en el uso que estos hagan de las tecnologías.

En cuanto a la mediación familiar en menores es recomendable implantar normas para que el niño sienta que hay límites que no debe sobrepasar. Acompañar de manera constante a los niños menores de 12 años, guiando, acompañando, enseñando o aprendiendo juntos a través de experiencias formativas.

Después de los 12 años, se les puede conceder cierto grado de autonomía, pero controlando sus acciones, para que sientan el límite a través del interés que se demuestre hacia ellos.

Luego de los 16 años, ya tienen cierto criterio formado y se les debe suministrar más libertad con responsabilidad. Ubicar el computador con acceso a Internet en un lugar de uso común, por ejemplo, en la sala, para ejercer influencia en el control en cuanto a tiempo y contenidos.

Se puede cumplir el papel como padres fijando normas de uso, implantando un horario y días de conexión, compartir actividades de ocio con los hijos, integrando las Tics a este tiempo, estableciendo control en la información que arrojan las páginas, puede ser a través de un filtro y supervisar su red de amigos.

### **Mediación como premios y castigos y la recompensa económica**

(Vallet, 2006) Considera que el sistema de premios y castigos es algo arbitrario, ya que dependen del estado de ánimo en que se encuentra el adulto al momento de aplicar el premio o el castigo, estos sólo afectan la conducta externa de los niños y los jóvenes, no su personalidad, al principio o por salir del apuro con los hijos, puede llegar a funcionar, pero estos deben ser aplicados sólo temporalmente. Considero que los premios y castigos son una motivación extrínseca igual a los elogios o los puntos que se otorgan por realizar una obligación predeterminada. Si se motiva de esta manera, cuando la recompensa es de fuentes externas, esta debe ser aplicada con continuidad para que se sienta la motivación de continuar en la actividad que se quiere. La mediación a través de premios castigos y recompensas económicas no es recomendable porque depende de alguna fuerza externa, y si se quita el estímulo, también desaparece la actitud que se quería establecer en la persona.

Por otro lado, si se ayuda a un hijo a ser independiente en el manejo de su dinero, le ayudará a establecer bases sólidas para su futuro como adulto. Se recomienda usar el dinero como preparación para su autonomía económica futura, no como medio de control o como castigo o recompensa.

### **Mediación fomentando hábitos como la lectura**

La televisión, los videojuegos y la internet atentan contra el hábito de la lectura, según (Posada, 2000) para estimular el gusto de la lectura se debe empezar en casa, la escuela no debe imponer la lectura como obligación a sus estudiantes, sino que esta se debe enfocar como invitación y seleccionar en base al gusto y recuerdos que tengan los niños y los jóvenes, la lectura les permite a los jóvenes desarrollar sus juicios morales propios a través de novelas, cuentos, sencillos ensayos, obras clásicas, libros sobre virtudes y valores, ciencia ficción, cómics, etc. El hábito de la lectura es un estímulo para la creatividad, la imaginación, la inteligencia y la capacidad verbal y de concentración.

### **Mediar a través de antivirus y filtros de contenido**

Los padres pueden limitar los sitios que sus hijos visitan en Internet a través de filtro de contenidos, que es un programa diseñado para controlar qué páginas en la Web se permite visitar a cierto tipo de usuarios, en nuestro caso, los niños y jóvenes. Se puede



mediar en la prevención restringiendo el acceso a contenido que los padres consideren peligroso o dañino para los niños y jóvenes.

Los antivirus son programas cuya función es prevenir, detectar y eliminar virus informáticos y otros programas peligrosos para los computadores y también se pueden conseguir gratis en Internet.

Existen formas de bloquear páginas para que los niños y jóvenes no tengan acceso a ellas mientras navegan en la red, sin embargo no siempre es suficiente dada la infinidad de sitios Web que existen hoy en día. Considero que se deben instalar filtros que se puedan configurar de acuerdo a los contenidos que queremos evitar como lo son violencia, racismo, pornografía, juegos en línea, drogas, terrorismo, sectas, etc. A estos se los pueden comprar o descargar de Internet.

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

Las fortalezas que plantean las Tecnologías de la Información y la Comunicación en cuanto a la enseñanza aprendizaje son muy variadas, son entre otras:

- ✓ La alfabetización digital de los alumnos. Todos adquieren las competencias básicas en el uso de las tecnologías.
- ✓ Las tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento. (LLARELA, 2005, pág. 1)
- ✓ Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades tales como preparar apuntes y ejercicios, buscar información, comunicarnos por e-mail, difundir información en blogs, bibliotecas virtuales, etc., aumentando su productividad.
- ✓ Innovar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen los medios tecnológicos para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir, en la medida de lo posible, el fracaso escolar.
- ✓ Aumentan interés o motivación del alumno en la interacción, ya que tiene continua actividad intelectual, desarrollo de la creatividad e iniciativa, por su constante participación y el trabajo autónomo que se

lleva a cabo, aprendizaje a partir de los errores, gracias a la retroalimentación inmediata.

En general las tecnologías constituyen una gran herramienta para la educación, pero a veces los profesores ponen trabas para enseñar a través de ellas por motivos como: la infraestructura de las escuelas, por la poca importancia al tener que aprender sobre el manejo y la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula, pero, consideran que el uso de las Tics en clases puede tener ventajas como aumentar la motivación, ahorrar tiempo y facilidad en la explicación, hace clases más prácticas y lleva a familiarizar al alumnado con ellas” (LLARELA, 2005, pág. 10).

El individuo del siglo XXI, debe estar equipado con los debidos conocimientos, destrezas y habilidades que le permitan el mando de las técnicas usuales de información y comunicación. El dominio de las Tics se convierte en un derecho que define la posibilidad de éxito o fracaso, el Estado está en la obligación de garantizar todas las posibilidades para el acceso y el ejercicio de este derecho.

Además, desde el punto de vista pedagógico, la introducción de las Tics en los establecimientos educativos induce necesariamente a transformaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, modificación en las estrategias pedagógicas, mejor utilización de los espacios y aprovechamiento del entorno, en los roles de los sujetos de la educación.

La clave para el óptimo uso de las TIC en el proceso pedagógico, está en incorporarlas desde su pleno conocimiento, pero sin diluir en ellas los objetivos del aprendizaje. Una opción sería la enseñanza de la computación como soporte para el aprendizaje de otras materias, dándole sentido educativo al uso de las Tic, para lo cual es necesario asimilarlas como un medio más en el proceso de aprendizaje, y tener entonces en cuenta los objetivos pedagógicos a los que deben responder.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en la educación de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje (Gómez, 2004, págs. 1-2):

- Como objeto de aprendizaje: Permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la

formación continua cuando sean adultos. En las aulas es común encontrar que hay tres o cuatro alumnos aprendiendo sobre una clase de computación, sobre la cual no todos aprenden pues no tienen oportunidad de interactuar.

- Como medio de aprendizaje: Por ejemplo, en educación a distancia, como herramienta de auto aprendizaje, en cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, programas de simulación o de ejercicios, etc. Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados, como medio de aprendizaje los niños y adolescentes también fomentan su auto estudio a través de esta herramienta.
- Como Apoyo al aprendizaje. Para que las tecnologías sean realmente integradas pedagógicamente en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas habitualmente, la mayoría de veces son usadas de manera ocasional, generalmente para cumplir sólo con un deber específico.

Las Tics deberían utilizarse como instrumentos en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte de profesores, como por parte de los alumnos, no sólo en cuanto a la presentación y búsqueda de información. Más allá, podemos hablar de que las Tic pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten. Como dice (Ibañez, 2003, págs. 1-3).

“Pensar informáticamente supone operaciones mentales distintas y por lo tanto una propuesta pedagógica específica. No se puede pensar que el poder de la tecnología por sí sólo va a conseguir que los viejos procesos funcionen mejor. Su uso debe servir para que las instituciones sean capaces de romper los viejos moldes y creen nuevas formas de trabajo y funcionamiento.

El enfoque principal debe estar relacionado con los objetivos de relevancia personal y social de los aprendizajes, y apoyado en una concepción adecuada del ser humano y sus relaciones con otros seres humanos, deben ser utilizadas para mejorar lo que hacemos y, sobre todo, para hacer lo que no podríamos hacer sin ellas.

## **EDUCACIÓN REAL**

Según (Castañeda, 2009, pág. 5) , las Tecnologías de la Información y la Comunicación deben cumplir el papel de dar soporte al ambiente de aprendizaje para permitirle al estudiante tener experiencias significativas, acercarse a personas, procesos o eventos y conectar esas experiencias con conocimientos previos y con otras disciplinas. Se considera que los ambientes de aprendizaje que mejor integran las nuevas tecnologías para potenciar el aprendizaje de los estudiantes plantean actividades alrededor de problemas reales y permiten a los estudiantes trabajar en su solución. Como el conocimiento no se transmite, los niños y los jóvenes no aprenden “de” las nuevas tecnologías como tampoco aprenden “de” los profesores. Los estudiantes aprenden “de” pensar sobre lo que hacen o hicieron, por ejemplo de la experiencia con objetos, eventos, actividades, procesos y personas. Adicionalmente aprenden “de” interpretar y conectar esas experiencias con lo que creen y con la observación de los procesos de pensamiento que siguen.

## **APRENDIZAJE BASADO EN LA TECNOLOGÍA**

Se deben superar las barreras que detienen la alfabetización digital como lo son el tradicionalismo, la falta de comprensión y visión futurista, la falta de habilidad, el negativismo y la falta de acciones estratégicas y barreras culturales.

Hay que implementar programas específicos que impulsen la educación electrónica en Ecuador pero en cuanto esas ideas lleguen desde las autoridades pertinentes, surgen posibilidades de impulsar iniciativas para contrastar el potencial de los estudiantes en cuestiones tecnológicas midiéndolo con las falencias que, en cuestiones tecnológicas, presenten los maestros de nuestra provincia.

Se trata de eso, de que los alumnos, nuestros nativos digitales, se encarguen de manera programada y secuencial, con la guía y orientación adecuada, de alfabetizar y enseñar los usos de las herramientas tecnológicas, ese sería el primer paso. Sería motivante para las dos partes, pues por lo menos, en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, existe un gran número de docentes que no saben utilizar estas tecnologías y a través de sus herramientas medir el impacto que generaría el que se conecten tecnológicamente.

## PROPUESTAS METODOLÓGICAS DESDE LA PEDAGOGÍA DEL LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y MEDIACIÓN AUDIOVISUAL.

Para diseñar la propuesta hay que tener en cuenta las necesidades de los profesores y las sugerencias de los que implementarían el software, sus licencias y demás sistemas de gestión de aprendizaje en la Web.

Un enfoque pedagógico a utilizar sería la metodología Tasks (tareas), como actividad que realizaría el estudiante dentro y fuera del aula de clases, con el fin de alcanzar un logro a través de Software educativo:

El software educativo: es un medio para desarrollar competencias<sup>17</sup> en los alumnos a través de las actividades se fomentan la autonomía, auto reflexión y el auto aprendizaje; como complemento, poniendo en correspondencia armónica los elementos constitutivos del proceso docente a favor de los estudiantes en un contexto social determinado que no se limita a su actuación en clase, ni a la función meramente metodológica del profesor, sino que trasciende a todo el ámbito de su actuación como ser ético y profesional de la educación. Ejemplo *Ecuaniñ@s Software*, donde siguiendo una metodología socio- constructivista, las tareas propuestas contribuirán a la auto construcción del conocimiento y al desarrollo psicosocial y cultural de los estudiantes de una institución, donde usuarios (estudiantes) a través de una navegación heurística, pueden tener acceso a actividades y tareas o partes de tareas a través de descripciones, recursos, enlaces y/o links, desarrollándose tecnológicamente con el uso y la creación de herramientas virtuales como E.-learning, el Wiki, los blogs, entornos y plataformas virtuales, páginas Web, y multimedia.

E-learning (Mendoza, 2003, pág. 1): Es el suministro de programas educacionales y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos Se basa en el uso de computadora u otro dispositivo electrónico (ejemplo: celular), para proveer de material educativo. Son procesos de enseñanza- aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto sincrónica como asincrónica, a

---

<sup>17</sup> Hernández y Quintero, 2005:22. Un espacio virtual para la metodología de la enseñanza, Fondo de Publicaciones de la Universidad Distrital. Bogotá, Colombia 2005, define competencia como “la construcción social de lecciones significantes y útiles para el desempeño productivo de una situación educativa real, la cual se obtiene no solo por la instrucción, sino también por medio del aprendizaje por experiencia en situaciones educativas específicas” así se requieren nuevos modelos de trabajo de cooperación entre las cuales se incluyen necesariamente competencias para el uso de las tecnologías. Los docentes y los alumnos necesitan poseer herramientas y capacidades para aprender a informarse, a aplicar y a transformar esta información en acciones creativas de manera independiente.

través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que auto gestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

Wiki (Wikipedia, Wiki, 2012, pág. 1): Es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. La principal utilidad de un wiki es que permite crear y mejorar las páginas de forma instantánea, dando una gran libertad al usuario, y por medio de una interfaz muy simple. Esto hace que más gente participe en su edición, a diferencia de los sistemas tradicionales, donde resulta más difícil que los usuarios del sitio contribuyan a mejorarlo.

Blog (Wikipedia, Blog, 2012, pág. 1): En español, *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente, centraliza todas las actividades escolares de un centro educativo involucrando profesores y alumnos. De gran eficacia en el uso de las Tics en cuanto a optimización del tiempo. Mejora las relaciones entre compañeros y docente-alumno, facilita la coordinación de trabajo y aprendizaje (en asignaturas, cursos, etc.).

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) (Ospina, 2008, pág. 1): Es un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos informativos virtuales, orienta una forma de actuación educativa dentro de unos márgenes tecnológicos facilita entre otras cosas las posibilidades de acceso a la información y a la comunicación (material digital e hipertextual), la libertad del estudiante para orientar su acción de aprender, la relación con las tecnologías, y las posibilidades de aprender con tecnología y aprender de tecnología.

Multimedia (Wikipedia, Multimedia, 2012, pág. 1): Es un sistema que utiliza múltiples medios de comunicación al mismo tiempo para presentar información, combinando sonidos, textos, imágenes, videos y animaciones.

Páginas Web (Wikipedia, Sitio Web, 2012, pág. 1): Es un sitio (localización) en la World Wide Web que contiene documentos (**páginas web**) organizados

jerárquicamente. Cada documento (página web) contiene texto y o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

Plataformas virtuales (Wikipedia, Ambiente Educativo Virtual, 2011, pág. 1): Es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales. Funciona a través de Internet. Incluye plantillas para elaboración de contenido, foros, charla, cuestionarios y ejercicios tipo múltiple-opción, verdadero/falso y respuestas de una palabra. Los profesores completan estas plantillas y después las publican para ser utilizados por los estudiantes.

Estos Ambientes Virtuales se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde se permite a los estudiantes realizar sus aportes y expresar sus inquietudes en los foros, además van apoyados de herramientas multimediales que hagan más agradable el aprendizaje pasando de ser simplemente un texto en línea, a un entorno interactivo de construcción de conocimiento.

Antes de poder integrar al currículo herramientas y estrategias como las anteriormente citadas se debe actualizar a los maestros que van a emplearlas como medio para el aprendizaje.

La planificación de estas actividades incluyendo las Tics no pueden realizarse espontáneamente, por mas buena voluntad por parte de los maestros, ya que se requiere partir de un modelo educativo que les oriente y les de coherencia dirigido a promover las metas del aprendizaje, un modelo apoyado en teorías como el constructivismo de Piaget y la Socio cultural de Vigotsky con alumnos activos y dinámicos en la construcción del saber, sin olvidar la de P. Freire citado por Juan Jiménez del Castillo (Castillo, 2005) sobre la alfabetización, entendida como un proceso de liberación personal y social, algo moral que capacita a los sujetos para intervenir y transformar las realidad que le circunda más que como sólo adquisición de habilidades instrumentales y reproductivas de la cultura.

El avance tecnológico y las nuevas formas de enseñar y aprender que como consecuencia de su irrupción en el mundo cambiante se generan, nos posibilitan

reflexionar alrededor de lo que se considera la mediación digital. Las implicaciones pedagógicas que de su uso se derivan las formas de construir conocimiento, las ventajas y desventajas del diseño de plataformas para este tipo de aprendizaje y del rol que deben asumir los docentes y los formadores de formadores responsables de que la educación y la instrucción estén acordes con las expectativas y necesidades de los cambiantes ordenes sociales, culturales y políticos.

Entre las características más destacadas al utilizar las herramientas citadas encontramos que:

- **Desaparecen las barreras espacio-temporales.** Los estudiantes pueden estudiar en su casa u otro lugar, estando accesibles los contenidos cualquier día a cualquier hora. Pudiendo de esta forma optimizar al máximo el tiempo dedicado a la formación.
- **Formación flexible.** La diversidad de métodos y recursos empleados, facilita el que nos podamos adaptar a las características y necesidades de los estudiantes.
- **El alumno es el centro** de los procesos de enseñanza-aprendizaje y participa de manera activa en la construcción de sus conocimientos.
- **El docente** pasa de ser un mero transmisor de contenidos a un tutor que orienta, guía, ayuda y facilita los procesos formativos.
- **Contenidos actualizados.** Las novedades y recursos relacionados con el tema de estudio se pueden introducir de manera rápida en los contenidos, de forma que las enseñanzas estén totalmente actualizadas.
- **Comunicación constante** entre los participantes, gracias a las herramientas que incorporan las plataformas e-learning (foros, chat, correo-e, etc.).

(Baez, 2007, págs. 120-155), opina en cuanto al uso de los chats y los celulares y el correo electrónico, que los maestros deben transformar la debilidad del uso de ellos en la clase en una gran oportunidad para ejercitar la ortografía en los estudiantes, es una oportunidad para abolir el uso que ha sido tradicional pero ya poco empleado de las formas comunicativas, como lo han sido las cartas y los telegramas.

La relación que se establece entre alumnos y entre profesor-alumno con estas posibilidades es fluida, generándose un verdadero ambiente de enseñanza-aprendizaje, compartiendo dudas, ideas, temas de interés, etc. y contribuyendo a paliar algunos de los inconvenientes de la enseñanza a distancia tradicional, como era el sentimiento de aislamiento y soledad que el alumno experimentaba a lo largo del proceso.



# **METODOLOGÍA**

## **4. METODOLOGÍA**

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

El estudio se ha llevado a cabo a través de una metodología descriptiva, utilizando la estrategia de la encuesta, la cual permitió obtener información sobre el tema en concreto a través de las preguntas que fueron previamente elaboradas por el foro de generaciones interactivas, los pasos utilizados fueron: clasificar las instituciones, realizar una entrevista inicial con los directores de los establecimientos escolares, aplicar las encuestas, tratar los resultados estadísticamente y elaborar el informe.

Para la realización de la investigación se ha utilizado el cuestionario del FORO DE GENERACIONES INTERACTIVAS, aplicado en tres instituciones diferentes. El primer cuestionario de 30 preguntas para niños de 6 a 9 años; el segundo cuestionario consta de 126 preguntas y fue aplicado a niños y jóvenes en dos momentos, dividiéndolos en grupos de 10 a 14 años y de 15 a 18 años. Los cuestionarios utilizados se encuentran en el apartado anexos.

En cuanto al contexto educativo de las instituciones investigadas se pudo observar que el género de directores y profesores en las instituciones es equitativo, la encuesta fue aplicada en la jornada diurna en el total de las instituciones en la última semana del mes de mayo del año 2011.

Los estudiantes a investigar son niños y jóvenes de ambos sexos, en las siguientes instituciones educativas:

La Escuela Pensionado Universitario, de carácter particular, ubicada en la Cooperativa Santa Martha sector 1, está cerca de una de las principales vías de la ciudad, es un lugar seguro para los niños que estudian allí, un lugar pedagógicamente adecuado a las necesidades de sus estudiantes; allí la muestra investigada son alumnos de ambos sexos que cursan 4º grado de EGB, categorizados en edades de 6 a 9 años.

El Colegio Alemán, de carácter particular, ubicado en una zona residencial de la ciudad, sus instalaciones son adecuadas y acomodadas pedagógicamente, el número de alumnos es adecuado a la medida de las aulas de clases; la muestra investigada son alumnos de ambos sexos que cursan 10º de EGB categorizados en edades de 10 a 14 años.

El Colegio Las Palmeras, de carácter particular está ubicado en el Anillo Vial y Vía Quevedo, se pudo observar que está adecuado en sus aulas de manera pedagógica

con un número de alumnos adecuado. Allí la muestra investigada son alumnos de ambos sexos que cursan 1º año de bachillerato, categorizados en edades de 15 a 18 años.

La encuesta ILFAM, fue aplicada en el sector de la Mutualista Benalcázar, a jóvenes de ambos sexos que reunían las características de edad y que estaban dispuestos a contestar las preguntas.

Los datos fueron recolectados en un único momento, y con un alto nivel de confiabilidad, ya que los jóvenes no vieron antes la encuesta, lo que permite que los estudiantes no premediten las respuestas que van a dar, evitando así la contaminación.

## **4.2. Participantes de la investigación**

Para la presente investigación se han tenido en cuenta niños y jóvenes ecuatorianos de educación general básica y bachillerato distribuidos en tres instituciones educativas caracterizados así:

GRUPO 1: Niños de 6 a 9 años (2º - 5º año de Educación General Básica), el grupo seleccionado para aplicar el cuestionario son niños de 4º de EGB de la Escuela Particular Pensionado Universitario.

GRUPO 2: Niños de 10 a 14 años (6º – 10º de Educación General Básica), el grupo asignado para aplicar el cuestionario son jóvenes de 10º de EGB del Colegio Alemán.

GRUPO 3: Jóvenes de 15 a 18 años (1º - 3º de Bachillerato), el grupo asignado para aplicar el cuestionario son jóvenes de 1º de bachillerato del Colegio Las Palmeras.

ILFAM: Jóvenes de ambos sexos habitantes del sector Chiguilpe, escogidos de manera aleatoria, buscados y escogidos conforme a las características de edad (10 a 18 años)

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

### **4.3.1. Técnicas**

La técnica de investigación utilizada es la encuesta personal, suministrada por el FORO DE GENERACIONES INTERACTIVAS. La cual nos va a permitir detectar el estado del problema analizado y buscar soluciones que ayuden a mejorar su estado actual.

#### **4.3.2. Instrumentos**

Los instrumentos empleados para esta investigación fueron suministrados por el FORO DE GENERACIONES INTERACTIVAS y el Instituto Latinoamericano de la Familia ILFAM.

Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas

Cuestionario dirigido a jóvenes de 10 a 18 años, el mismo que fue aplicado a jóvenes de 10 a 14 años, y a adolescentes de 15 a 18 años.

Cuestionario para niños y jóvenes, suministrado por ILFAM aplicado a niños de 10 a 18 años.

#### **4.4. Recursos**

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

Los recursos humanos en la presente investigación son imprescindibles para ejecutar el trabajo, ellos son:

Directores de las tres instituciones investigadas: Quienes suministraron los permisos necesarios para acceder a las aulas de clase.

Supervisores encargados y Profesores del paralelo investigado: De gran apoyo y respaldo a la hora de recolectar la muestra a los alumnos.

Alumnos de los paralelos seleccionados de cada establecimiento educativo para recoger la muestra objetivo.

#### **4.4.2. Institucionales**

Carta de presentación de la UTPL: Necesaria para la presentación y apertura de la investigación en cada plantel educativo

Salones de clase en cada plantel educativo: Lugar físico donde se llevó a cabo la toma de muestra y recolección de los datos para la investigación.

#### **4.4.3. Materiales**

Los recursos materiales que ayudaron a desarrollar el presente trabajo fueron:

Guía didáctica de la UTPL: La cual dirigió los pasos para llevar a cabo el proceso de investigación.

Computadora: Necesaria para ingresar los datos de las encuestas

Internet: Para investigaciones y poder estar en contacto con los profesores, tutores de la Universidad y compartir inquietudes con egresados en el EVA.

Esferográfico: Para llenar los datos de las encuestas

Libros electrónicos y físicos: Para la bibliografía del marco teórico

Encuestas del Foro de Generaciones Interactivas: Para conseguir los datos precisos y poder desarrollar la investigación.

#### **4.4.4. Económicos**

Los recursos económicos utilizados para la investigación fueron necesarios por las siguientes causas:

Gastos por impresiones y copias: Para entregar a los alumnos que iban a ser investigados

Alquiler de Internet: Para desarrollar el marco teórico y estar en contacto con la Universidad

Movilización: Necesaria para el desplazamiento hacia las instituciones respectivas y recibir la asesoría por parte del tutor.

#### **4.5. Procedimiento**

El método de investigación empleado es descriptivo pudiendo establecer la situación familiar de los niños y jóvenes, sus costumbres en el uso de las tecnologías y las actitudes sobresalientes a través de las preguntas del cuestionario, se conoció sobre su ámbito familiar y escolar y las relaciones con las personas de su entorno, lo que nos lleva a poder identificar las relaciones, exponer los posibles problemas, sacar conclusiones y poder aportar posibles soluciones.

La encuesta se realizó personalmente, en las tres instituciones seleccionadas utilizando una hora de clase, después de llevar la carta de presentación a las instituciones y contactado a los directores a través de una entrevista personal para exponer el propósito de la investigación en los centros educativos, se concretó el día, la hora, el grado escolar y el número determinado de estudiantes en que se aplicarían los cuestionarios, explicándoles entre otras características, de que la encuesta se realizaría de manera anónima, es decir, sin incluir los datos personales de los encuestados para proteger su integridad personal, además de exponerles la importancia de recibir el informe respectivo con los resultados que arroje la investigación, para que puedan tomar iniciativas y mejoramientos en su institución, en sus familias y en sus maestros para integrar adecuadamente las Tics al entorno de sus estudiantes de manera preventiva, correctiva y compensatoria.

La encuesta fue aplicada en el mes de mayo del año 2011, con una muestra que alcanzó un total de 65 alumnos en 3 centros educativos particulares del casco urbano de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, el cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años aplicado a cuarto grado de EGB a 25 alumnos de la Escuela Particular Pensionado Universitario, El cuestionario 2, grupo 2 para niños y jóvenes de 10 a 14 años aplicado a décimo grado de EGB a 8 alumnos del Colegio Particular Alemán, el cuestionario 2, grupo 3 para jóvenes de 15 a 18 años aplicado a primer año de bachillerato a 22 estudiantes del Colegio Particular Las Palmeras, y el cuestionario ILFAM para niños y jóvenes de 10 a 18 años aplicado a 10 niños y jóvenes de la comunidad, escogidos aleatoriamente en la comunidad.

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

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

### **CUESTIONARIO 1 NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD**

El instrumento usado para el presente análisis es el Cuestionario N°1 correspondiente al grupo de niños de entre 6 a 9 años de edad, aplicado a niños de 4º grado de primaria. Este análisis contempla cuatro aspectos, el primero, el sociodemográfico que evalúa las características particulares de la muestra a estudiar, también su ámbito familiar y biológico donde se evalúa la relación del encuestado con sus parientes cercanos y como pueden influir en su crianza.

El segundo aspecto es el análisis de las redes sociales y las pantallas en los niños, su uso, donde las utiliza, con quién, las preferencias y su implicación en la familia; en el tercer punto encontremos lo referente a la mediación familiar, escolar, cuánto se involucra la familia en su correcto desempeño, y en el cuarto apartado analizaremos la regulación educativa y familiar, se refiere a que medidas toman los padres y las escuelas para controlar su uso.

#### **5.1. Caracterización sociodemográfica**

Las preguntas que se analizarán en este apartado corresponden a las preguntas 1 al 8 y del 11 al 14 del cuestionario N°1. Las cuales nos arrojan resultados en cuanto a edad de la población, género, aspectos familiares y entorno tecnológico de los niños, las cuales se agrupan de acuerdo al contexto a analizar.

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



### ¿A qué curso vas?

**TABLA 1**

<b>P1</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	25	100
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Cuántos años tienes?

**TABLA 2**

<b>P2</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	6	24
8 años	18	72
9 años o más	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

El 100% de los encuestados en la Escuela PENSIONADO UNIVERSITARIO ubicado en la zona urbana de la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, asisten a cuarto

grado de primaria, la presente institución es de carácter particular y tiene sus instalaciones en la Cooperativa Santa Martha sector 1.

Existe poca variabilidad en las edades, esto puede deberse a que los padres están iniciando en sus hijos la escolaridad temprana, lo que favorece positivamente su socialización. Aunque a nivel general, los niños encuestados están dentro del rango cronológico para su curso actual.

## Género

**TABLA 3**

<b>P3</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No Contesta	0	0
Masculino	12	48
Femenino	13	52
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC, el total de población en Ecuador es del 50,4% de mujeres y 49,6% de hombres, en este grupo en cuanto al género se observa un promedio equivalente para hombres y mujeres. Hay que tener en cuenta que los roles de la mujer han cambiado y sus expectativas y oportunidades son más, aunque no sean iguales a las de los hombres, pero la escolarización, la familia y la tecnología han evolucionado su pensamiento gracias al abanico de posibilidades y la accesibilidad a las nuevas Tics.

## ¿Qué personas viven contigo?

**TABLA 4**

P4.		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Padre	24	35,82
Madre	24	35,82
Un hermano/a	10	14,93
2 hermanos	9	13,43
3 hermanos	0	0
4 hermanos	0	0
5 hermanos	0	0
Mi abuelo/la	0	0
Otras personas	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>67</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según estadísticas del INEC en el Censo 2010 la cantidad de personas promedio por hogar es de 3,6; en el 2001 se consideraba que había 4,2 personas por hogar<sup>18</sup>. El 100% de los niños encuestados viven con sus dos padres, a diferencia de otras familias, no participan los abuelos ni personas ajenas al núcleo familiar.

Entre los encuestados el 14,7% posee un hermano y el 13,23% tiene dos hermanos clasificándose dentro del 51% de la categoría de la llamada **familia nuclear**.

Los encuestados están dentro del promedio a nivel nacional lo que les permite tener mayores oportunidades de calidad de vida, porque pienso que al haber menos cargas

<sup>18</sup> <http://www.larepublica.ec/blog/sociedad/2011/09/01/segun-los-resultados-del-censo-en-ecuador-hay-14483-499-de-habitantes/>

familiares, el dinero que ingresa a la familia podrá suplir mejor las necesidades de todos.

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

**TABLA 5**

<b>P5.</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	10	40
Navegar	6	24
Leer, estudiar	7	28
Hablar con mi familia	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Una de las razones que afecta a la familia es el trabajo y las ocupaciones de los dos padres INEC 2011, El 92% de los encuestados prefieren estar en sus actividades a solas y en interacción con las tecnologías, y sólo al 8% le gustaría estar con su familia. Esto indica el bajo nivel de comunicación que existe en los hogares, también el desinterés por involucrarse en las actividades de ocio y aprendizaje de sus hijos.

Considero que a esta edad el acompañamiento tanto para el estudio como para el uso de las Tics es fundamental, ya que si bien es cierto, las tecnologías los entretienen y son positivas para su desarrollo mental, también están expuestos a muchos peligros.

**¿En qué lugar sueles usar Internet?**

**TABLA 6**

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	15	62,5
En el colegio	0	0,0
En un ciber café	4	16,7
En un lugar público	0	0,0
En casa de un amigo	2	8,3
En casa de un familiar	3	12,5
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

**La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar:**

**TABLA 7**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	11	34,4
Con amigos/as	4	12,5
Con hermanos/as	5	15,6
Con mi padre	4	12,5
Con mi madre	3	9,4
Con otros familiares	5	15,6
Con un profesor/a	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Los encuestados usan el Internet desde sus mismos hogares, y con mayor frecuencia lo hacen solos como se evidencia en la tabla 7, aquí hay un mensaje de alerta para los padres, ya que los niños encuestados pueden ser presa fácil de redes que no tienen buenas intenciones con los niños y en la soledad pueden suministrar información que no deben. Además de visitar páginas indebidas, puede ser solo, en compañía de otros adultos (familiares o no) que se aprovechan de su inocencia y soledad, o con amigos que inciten su curiosidad, o caer en manos de algún pedófilo a través del chat aumentando el riesgo de ser explotado sexualmente contactado

gracias a Internet, además puede producir en ellos adicción y generar en ellos ansiedad si es que no están conectados a Internet.

### ¿Tienes ordenador en casa?

**TABLA 8**

<b>P6.</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	2	8
Si	23	92
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Bringué (20003) expresa que no tener computadora puede generar en los niños desventajas frente a sus compañeros en cuanto a que la utilidad de sus herramientas aumenta sus competencias de aprendizaje. El 92% de los encuestados tienen computador en casa, los padres sienten que la computadora es una gran ayuda para sus hijos a la hora de realizar los deberes, pueden obtener fácilmente la información, y es de gran ayuda y en estos tiempos se ha vuelto imprescindible en nuestras vidas, según el autor citado se deduce que los niños encuestados tienen más facilidades para el aprendizaje que los que no tienen computador.

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

**TABLA 9**

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
En mi habitación	1	4
Habitación de un hermano	1	4
Habitación de mis padres	2	8
En la sala de estar	9	36
En un cuarto de trabajo	2	8
Es portátil	8	32
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

FERNANDEZ, 2010 expresa que las Tics mal enfocadas actúan disminuyendo la calidad y la cantidad de tiempo en otras actividades familiares, escolares y el deporte.

En los estudiantes encuestados no está señalado un lugar específico para realizar los deberes, para tener un adecuado control del computador por parte de los padres, es recomendable que éste se encuentre en un lugar en el que el niño se sienta “vigilado”, por ejemplo, la sala de estar, aquí vemos que sólo el 36% usa este lugar para utilizar su computador, lo que puede desembocar en falta de hábitos para establecer un ritmo de aprendizaje y generar auto estudio en los niños.

### ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

**TABLA 10**

<b>P8</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4
No	10	40
Si	14	56
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC 2011, el acceso a Internet en 2010 desde los hogares era de 11,8%, considerando los resultados de nuestra encuesta en la que más de la mitad de los encuestados tienen acceso a Internet desde su propio hogar, este porcentaje es alto, demostrando su acceso a las tecnologías, que en este punto es necesario reflexionar sobre el riesgo que implica si no se tienen bases sólidas en su uso ni un nivel de protección en cuanto al contenido de las páginas visitadas. De acuerdo a la edad de los niños encuestados creo que es muy conveniente el acompañamiento de los padres en la búsqueda de información que hagan en Internet, los padres debemos capacitarnos para usar este medio y tener la disponibilidad de estar presentes físicamente cuando nuestros hijos la utilicen.



### ¿Utilizas algún teléfono celular?

**TABLA 11**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	16
Sí, el mío	11	44
Sí, el de otras personas	10	40
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Cómo conseguiste el celular?

**TABLA 12**

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	16
Pedí que me lo compraran	5	20
Fue un regalo	9	36
Me lo dieron mis padres	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Se cita en BAEZ (2007), que se puede mejorar en varios aspectos y que el celular puede intervenir pedagógicamente haciendo buen uso de él en clase convirtiéndolo en una oportunidad tanto para la familia como para los maestros. Los menores son precoces a la hora de acceder al uso del celular, son niños con 8 años de edad promedio y la mayoría ya utilizan su propio celular, el consumismo los ha creado esa necesidad en ellos, y los padres que son los encargados de conseguirlo, ya sea por su propia iniciativa (64% aprox.), o por el gusto y petición directa de sus hijos (20%, ver tabla 12) lo permiten. Los padres pueden sentir cierto nivel de confianza de que si los hijos van a algún sitio, pueden comunicarse y saber de su estado gracias al celular. El problema radica en la debilidad que produce en el vocabulario utilizado, las palabras mal escritas a través de los mensajes de texto lo que conlleva a la mala ortografía, otro problema es su uso en medio de las clases lo que se ve reflejado luego por la falta de atención en el bajo rendimiento escolar.

## 5.2. Redes sociales y pantallas.

En este apartado analizaremos el consumo de redes sociales y pantallas en los niños, también sus preferencias en cuanto al uso de las tecnologías y su impacto a nivel familiar, por último analizaremos el origen de los ingresos económicos de los niños y su nivel de satisfacción económica.

**Tengas o no tengas Internet en casa  
¿sueles usarlo?**

**TABLA 13**

<b>P9.</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	3	12
Si	22	88
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Esto nos hace pensar sobre el nivel de independencia, autonomía y preferencias que manejan ahora los niños y los adolescentes, ya que según BRINGUÉ 2008, son parte activa de las tecnologías y tienen acceso a ellas aun fuera de su casa.

El Internet es una red interactiva en la que se puede comunicar de todo, decirlo todo encontrarlo todo, la falta de orientación y supervisión es prioritario sobre todo a esta edad porque cuando usan la red están expuestos a pornografía, drogas, alcohol, cigarrillos, juegos, reclutamiento para cultos, violencia, discriminación de género y raza.

**¿Para qué sueles usar Internet?**

**TABLA 14**

<b>P10</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pág. Web	11	34,37
Videos	10	31,25
E-mail	2	6,25
Descargas	2	6,25
Chatear	1	3,125
Red Social	6	18,75
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

GOMEZ 2004, expresa que las Tics se pueden implementar como objeto de aprendizaje, como herramienta para aprender y como apoyo al aprendizaje.

Las actividades en cuanto al uso de Internet son muy variadas, pero ocupa el primer lugar las visitas a páginas Web, ya sea para realizar consultas educativas o juegos, seguidos por videos musicales e infantiles, y en menor medida lo usan con fines comunicativos, por ejemplo el chat, el correo electrónico y las redes sociales. Se evidencia poco interés en este sentido, esto puede pasar debido a la etapa (de operaciones concretas), en que se encuentran su pensamiento se va transformando pasando de lo irreal a lo real, buscando explicaciones más realistas sobre su entorno y siendo en sí, un ser más sociable, en esta etapa se podría realizar lo dicho por el autor para implementarlas exitosamente en sus vidas.

**Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA 15**

<b>P27</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Internet	13	52
Televisión	10	40
No lo sé	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

El preferido de los encuestados es la Internet superando a la televisión que ha sido la reina de los hogares durante muchos años atrás en nuestro medio, esto se produce debido al carácter de interacción que tiene Internet, que elimina la pasividad de la pantalla televisiva, además de que les ofrece muchas actividades para sus gustos personales, los acerca a lo conocido y a lo desconocido, a otras culturas, a expresar sus pensamientos con gente de casi cualquier parte del mundo, generando también un alto riesgo para su integridad física y familiar si no se establecen límites para su uso.

**Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA 16**

<b>P28</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Internet	14	56
Teléfono móvil	7	28
No lo sé	4	16
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Los niños prefieren el Internet, pues les presenta información, contenidos, comunicación, actividades para el tiempo de ocio, las redes sociales donde siguen a sus amigos reales y virtuales, etc., además los niños sienten que a través de Internet se pueden escapar de sus sentimientos de soledad, salir de la rutina y huir del aburrimiento por medio del enlace de una página que conlleva a la otra, o un video que enlaza a otro que les resulta más interesante.

**¿Cuál de ellas tienes?**

**TABLA 17**

<b>P19</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation2	5	18,5
PlayStation 3	6	22,2
Xbox 360	0	0,0
Wii	2	7,4
PSP	4	14,8
Nintendo DS	4	14,8
Game Boy	2	7,4
Ninguna de las anteriores	4	14,8
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Los videojuegos sirven para el aprendizaje, la memoria y la visión, como dice F GARCIA, mejora su coordinación y es de gran ayuda a su autoestima, por otro lado, también acarrear problemas físicos (dolor de cabeza, vista cansada) y sociales (aislamiento y agresividad), disminuye tiempo a sus otras actividades de ocio como el deporte y el juego con otros niños. Pero si los videojuegos se usan de manera correcta, donde la familia se involucra, se interesa e interactúa podrían mejorar la comunicación y la unión familiar entre ellos. El PlayStation es el más popular entre los niños encuestados su preferencia se debe a la calidad de imágenes, velocidad, rendimiento, tecnología y variedad en los juegos, a su edad pienso que ellos no pueden discernir mucho sobre estos aspectos, pero las razones de compra principal en nuestro medio es la facilidad de conseguir los juegos pirateados.

Los videojuegos son de gran atracción para los niños por que los entretienen y les permite superar retos emocionantes que en la vida real sería no solo difícil si no imposible, ellos van a continuar en nuestro medio y los padres deberían crear oportunidades para aprender este nuevo tipo de juego y participar al lado de sus hijos.

**Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA 18**

<b>P29</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Videojuegos	17	68
Televisión	6	24
No lo sé	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

F.GARCIA, expresa que si los videojuegos no son controlados desembocan en problemas como violencia, racismo, problemas físicos como postura, dolor de cabeza, problemas sociales como el aislamiento. Comparado con la televisión, los videojuegos suponen más actividad, la televisión sólo le permite al niño ser receptor, en cambio con los videojuegos los niños participan y toman acción hasta lograr un resultado,

favorecen la motivación, la creatividad, la investigación y el sentido de competencia en los niños.

**Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA 19**

<b>P30</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Teléfono móvil	13	52
Televisión	9	36
No lo sé	3	12
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Entre la televisión y el celular los chicos prefieren el celular porque es multifuncional: les permite varias opciones, entre ellas, los juegos, compartir y relacionarse, escuchar música en cualquier lugar (muchos de ellos), es personal lo que les produce seguridad ante los que no lo poseen y es el preferido porque lo pueden llevar a donde ellos quieran.

**Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA 20**

<b>P31</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	24
Videojuegos	15	60
No lo sé	4	16
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Prefieren los videojuegos por su carácter interactivo, en el que pueden jugar de manera individual o con otras personas, donde se consigue alcanzar un objetivo en común y tienen más actividad.

### ¿Dónde están?

**TABLA 21**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	0	0
La habitación de un hermano	0	0
El salón o cuarto de estar	5	20
La habitación de mis padres	20	80
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	0	0
Otros sitios	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

La ubicación es imprescindible para determinar el tipo de mediación familiar, se observa que el 80% de los hogares tienen su televisor en el cuarto de los padres, y el otro 20% se encuentra ubicado en la sala de estar, lo que facilita el control y la mediación familiar en cuanto a contenidos y tiempo dedicado a este tipo de pantalla.

Según FERNÁNDEZ 2010, se puede determinar que el tipo de mediación establecido en este sentido y para esta institución es pasiva, considerando que, a pesar de que la televisión está ubicada en un lugar sugerido para evitar posibles riesgos, la mayoría de los niños pasan solos frente a las redes sociales y las pantallas.

La televisión es una tecnología que todos poseemos hoy en día convirtiéndose en la pantalla dominante en nuestro medio, además, es considerada como pantalla multifunción, ya que es utilizada mientras se realizan otras actividades o mientras se

hacen uso de otras tecnologías, y por eso sea la menos preferida en los niños encuestados, porque saben que la televisión está presente diariamente en sus hogares.

### ¿Cómo consigues tu propio dinero?

**TABLA 22**

<b>P25</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Paga semanal	10	34,5
Cuando necesito algo pido y me dan	11	37,9
En cumpleaños, fiestas, Navidad	6	20,7
Hago algún trabajo en casa	1	3,4
Hago algún trabajo fuera de casa	1	3,4
No me dan dinero	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Sobre el dinero para sus gastos y necesidades se observa que el 38% afirma que cuando necesitan algo piden y sus padres les dan, y un 20% afirma que recibe un pago semanal para sus necesidades, es de considerar que hay un mínimo porcentaje que demuestra que realiza algún trabajo fuera de casa, tal vez sin prever el riesgo que ello representa y los derechos del menor con los que se trata de erradicar el trabajo infantil.



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

**TABLA 23**

<b>P26</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	14	56
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	24
Tengo menos dinero del que necesito	5	20
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Los niños en promedio están conformes con el dinero que reciben de sus padres, quiere decir que sus necesidades por lo menos en este punto están normalmente satisfechas. El 56% opina que tienen más dinero del que necesitan, el 24% afirma que tienen el dinero suficiente para sus necesidades, y el 20% cree que tiene menos dinero del que necesita, se debe estimular desde muy niños algunas estrategias para acumular puntos y que estos, en la medida de las posibilidades de la familia, les permitan ser “canjeados” por premio a su esfuerzo y compromiso de ayuda con la familia, siempre teniendo en cuenta los puntos de vista de ambas partes de manera equilibrada y con unas reglas preestablecidas y creadas de acuerdo a lo que los niños puedan hacer conveniente a cada edad.

### **5.3. Redes sociales y mediación familiar**

En cuanto a mediación familiar analizaremos lo correspondiente a las preguntas 17 18 21 y 23 para tratar de establecer si existe o no control a la hora de usar las tecnologías y el acompañamiento en sus hogares ante las redes y pantallas.

Al usar las tics podemos encontrar dos instancias, la primera, es que los niños se encuentren sin compañía al momento de relacionarse y usar las tecnologías, y la segunda instancia es que sus padres u otros cuidadores los acompañen y guíen sus acciones y los contenidos transmitidos por dichas tecnologías. La familia, como núcleo de la sociedad y principal vector en cuanto a hábitos, valores y formación es la

encargada de atender a las necesidades dedicando tiempo a sus hijos para regular el tipo de contenidos que ofrecen las redes y pantallas que usan. Los niños deben saber que se han fijado límites y ciertas normas que deben seguir al momento de compartir su tiempo de ocio y diversión con las tecnologías, tratando de que este deje de ser un momento individual y pase a un ámbito familiar.

### ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

**TABLA 24**

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta		0
Ninguno		0
Uno	25	100
Dos		0
Tres		0
Cuatro o más		0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

En los hogares de los encuestados puede existir mayor nivel de mediación ya que al tener solo un televisor, la familia puede negociar y mediar en torno a los programas que sean de su preferencia, esto se da en el caso solo si lo padres tienen apertura al dialogo con sus hijos, en programas que pueden compartir juntos, y a solas, en horarios y en contenidos televisivos.

### Cuando ves la tele, sueles estar con...

**TABLA 25**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	27,0
Mi padre	7	18,9
Mi madre	9	24,3
Algún hermano/a	6	16,2
Otro familiar	1	2,7
Un amigo/a	3	8,1
Otras personas	1	2,7
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

La televisión, sigue siendo la primera en ocupar tiempo en la vida de la familia ecuatoriana con el 85,1% según el equipamiento tecnológico de los hogares, la misma que indica que los niños y jóvenes dedican 1 hora y 20 minutos diarios a ver televisión según encuesta del INEC 2010<sup>19</sup>. Los encuestados manifiestan que hay un solo televisor en sus hogares, pero varían los lugares donde se encuentran, siendo mayoritario el cuarto de los padres, seguido de la sala de estar, de igual manera la compañía al momento de ver los programas de televisión, en primer lugar solos, lo que evidencia la falta de control en el contenido de los programas que ven, y en segundo lugar con la madre, que puede ejercer cierto tipo de control pero no del todo, pues a veces como madres no tenemos criterio para la programación que “nos gusta”, es decir, en las novelas donde el contenido común son violencia intrafamiliar, de género, sexualidad precoz, ambición, poder, alcoholismo, etc., dato a tener en cuenta ya que las madres son las que más tiempo permanecen con los hijos.

<sup>19</sup> <http://www.ecuadorencifras.com/cifras-inec/usoTiempo.html#app=6e0c&db74-selectedIndex=0>

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

**TABLA 26**

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	8
Si	23	92
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

### 18. ¿Con qué aparatos juegas?

**TABLA 27**

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	5	14,7
PlayStation 3	7	20,6
Xbox 360	0	0,0
Wii	3	8,8
PSP	5	14,7
Nintendo DS	3	8,8
Game Boy	3	8,8
Ordenador	8	23,5
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según MARIN Y GARCÍA, 2005, se puede predecir que las posibles conductas agresivas se ven influidas en el tipo de videojuego que usan con más frecuencia. En los niños El 92% de los encuestados manifiestan que juegan con video juegos o juegos de ordenador.

Los videojuegos más usados por los niños son los juegos de ordenador en primer lugar y le sigue el PlayStation 3; el PlayStation 2 y la PSP ocupan el mismo 5%. Los niños usan más el ordenador ya que en nuestro medio encuentran abundante oferta de alquiler de computadores y a su vez Internet, y tal vez ese sea un motivo por lo que los niños juegan solos o con sus hermanos y amigos o con otras personas distintas, así mismo el uso de juegos de ordenador y de PlayStation es alto en relación a otros debido a la facilidad de adquirir sus juegos a través de descargas o al comercio ilegal de copias "piratas".

#### 5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

Analizaremos las preguntas 15 16 20 y 24 del cuestionario N°1 que corresponden a la regulación e interacción familiar en cuanto al uso de redes y pantallas y el equipamiento tecnológico en sus hogares.

**Con el móvil sueles...****TABLA 28**

<b>P15</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	4	12,5
Enviar mensajes	4	12,5
Jugar	22	69
Navegar	0	0
Otras cosas	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

**¿Con quién sueles hablar?****TABLA 29**

<b>P16</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi madre	9	31,0
Con mi padre	7	24,1
Con mis hermanos	2	6,9
Con otros familiares	4	13,8
Con los amigos/as	7	24,1
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

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

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según datos del INEC 2010, los niños se comunican mayormente con sus madres, que a su vez es la que está más pendiente de los deberes, juegos, y demás actividades que realizan sus hijos, podemos deducir que el 62% de la comunicación por medio del celular se da con miembros de su núcleo familiar, y que con el miembro de la familia con el que más se comunica es con la madre. El celular, desde el punto de vista de los niños, es más útil para el ocio, que para la comunicación en sí, no así los padres que opinan que es un buen elemento para realizar seguimiento y control de sus hijos y que aumenta el nivel de comunicación.

## ¿Con quién sueles jugar?

**TABLA 30**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	25
Con mi madre	5	13,8
Con mi padre	3	8,3
Con mis hermanos	10	27,7
Con los amigos	5	13,8
Con otras personas distintas	4	11,1
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

La escasa mediación que plantea FERNANDEZ 2010, en cuanto al acompañamiento en sus videojuegos es escasa para nuestros encuestados, pues ellos manifiestan que juegan videojuegos principalmente con sus hermanos, en segundo lugar prefieren jugar a solas, el 8% de los padres acompaña en el juego a sus hijos, los amigos y las madres tienen el mismo 5% en cuanto a participación, los videojuegos pueden fomentar las buenas relaciones entre hermanos y amigos, el 50% de los niños juegan con algún familiar, el 25% lo hace a solas, los padres deben acompañar a sus hijos en actividades que son del gusto de ellos, pues es más fácil mediar si los hijos sienten que sus padres conocen, valoran y disfrutan con ellos lo que hacen y lo que pueden llegar a hacer con los juegos por medio de esta pantalla.

**De la siguiente lista de cosas  
selecciona aquellas que tengas en casa**

**TABLA 31**

<b>P24</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	6	5,1
Impresora	8	6,8
Scanner	4	3,4
Web cam	6	5,1
MP3/MP4/iPod	3	2,5
Cámara de fotos digital	13	11,2
Cámara de video digital	8	6,8
Televisión de pago	9	7,7
Equipo de música	25	21,5
Teléfono fijo	19	16,37
DVD	12	10,34
Disco duro multimedia	3	2,5
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>116</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(6-9 años de edad)

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Sólo el 8% de los encuestados no tiene computador, se deduce un alto nivel de equipamiento tecnológico en sus hogares y confirma lo expresado por BRINGUÉ, 2008 afirmando la afinidad de los niños hacia las tics y la influencia de los niños para implantarlas en el medio. El 92% de los encuestados tiene ordenador en su casa (ver tabla 8), algunos de los ordenadores son portátiles. Además del ordenador, son el equipo de sonido, la línea telefónica, el Dvd y las cámaras digitales instrumentos tecnológicos más comunes en los hogares encuestados. Este equipamiento lleva a los niños a ocupar su tiempo de ocio más tecnológicamente y a cambiar la manera de compartir el tiempo a nivel familiar, educativo y social, no hay que olvidar que los medios tecnológicos no reemplazan la calidad de la comunicación y el afecto en los niños, ninguna de las tecnologías por muy sofisticadas que sean pueden reemplazar un abrazo a nuestros hijos ni el amor que nos transmite través de su fija mirada y la calidez familiar y la seguridad que sientan cuando como padres los acompañamos a medida que surge su desarrollo.

## **5. ANÁLISIS, INTERPRETACION Y DISCUSION DE RESULTADOS**

### **CUESTIONARIOS 2 Y 3 APLICADO A JÓVENES DE 10 A 18 AÑOS**

El instrumento aplicado para el presente análisis corresponde a los Cuestionarios N° 2 y 3, del grupo de jóvenes de 10 a 14 años, que se encuentran cursando décimo grado de Educación General Básica, y de 15 a 18 años, que cursan primer año de bachillerato, respectivamente.

El análisis se realizará teniendo en cuenta en primer momento su contexto sociodemográfico, su entorno biológico y familiar; en la segunda parte se analizarán las redes sociales y las pantallas, su uso, preferencias e implicación en la familia; en el tercer punto se encuentra lo referente a la mediación familiar y escolar, los riesgos y las oportunidades; y en el cuarto apartado se analiza la regulación educativa y familiar.

#### **5.1. Caracterización sociodemográfica**

Las preguntas que se analizarán en este apartado corresponden a la información que nos suministran los encuestados sobre su edad, género, aspectos familiares y entorno tecnológico, además del origen de los ingresos económicos de los niños, están agrupadas de acuerdo al contexto a analizar.

##### **5.1.1. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.**

El ámbito socio económico es similar en ambos colegios, están ubicados en la zona urbana de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, ambas son instituciones de carácter particular, a los entrevistados se les puede categorizar como estudiantes de clase media.

En el grupo 2 perteneciente al Colegio Alemán, los encuestados asisten a 10º de EGB; al grupo 3 pertenecen los datos del Colegio Las Palmeras de 1º de bachillerato, hay que considerar que a pesar de que los dos grupos tienen el mismo promedio de edad (15 años), su nivel de pensamiento, maduración y realidad familiar son muy diferentes en ambos grupos.



## ¿Qué personas viven contigo?

**TABLA 32**

Opción	P4			
	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	8	33,3	14	23,0
Mi madre	8	33,3	18	29,5
Un hermano/a	1	4,2	4	6,6
2 Hermanos/as	2	8,3	8	13,1
3 Hermanos/as	4	16,7	4	6,6
4 Hermanos/as	0	0	1	1,6
5 Hermanos/as o más	0	0	1	1,6
Mi abuelo/a	0	0	3	4,9
Otras personas	1	4,2	8	13,1
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>61</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según estadísticas del Censo INEC 2010, la cantidad de personas promedio por hogar es de 3,6%, es decir que cada familia tiene entre 1 y 2 hijos, la tabla 32 demuestra que en el caso del primer colegio analizado el 100% de los encuestados proviene de familia nuclear, integrada por hogares de dos y tres hermanos, mientras que en el grupo 3 se evidencia una desestructuración familiar alta alcanzando la familia nuclear tan solo el 23%, se presentan varios tipos de familia entre las cuales sobresale la monoparental con un 30%, y la familia compuesta, con un 13%, involucrando otros parientes sin ningún vínculo matrimonial, en cuanto a la cantidad de hermanos para el grupo 3 notamos una variación: la mayoría dice tener 3 hermanos, aunque hay algunos que poseen entre 1 a 5 hermanos, la edad promedio de este grupo es igualmente de 15 años y se encuentran cursando 1º de bachillerato.

La media a nivel nacional indica que la población mayoritaria es mujeres (INEC 2010), en el primer grupo tiene más presencia el género masculino, mientras que en el segundo grupo el porcentaje de este género es solo del 36%. Es de destacar que las mujeres hoy en día tienen mayor oportunidad de estudio que hace algunos años atrás gracias a las posibilidades de acceso a la educación y a que los roles de la familia en cuanto al papel que desempeña la mujer dentro de la sociedad ha evolucionado.

## ¿Cuál es la profesión de tu padre?

**TABLA 33**

Opción	P5			
	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Está desempleado	0	0,0	1	4,5
Es jubilado	0	0,0	1	4,5
Trabaja en el hogar	1	12,5	0	0,0
Desempeña un oficio	4	50,0	10	45,5
Realiza un trabajo técnico	2	25	6	27,3
Realiza un trabajo de grado universitario	1	12,5	2	9,1
No lo sé/otro	0	0	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC 2010 el promedio de años de escolaridad es de 7 años, lo que indica el nivel de preparación de sus padres, concerniente a la situación laboral, la tabla 33 indica que en el grupo 2 los estudiantes afirman que el 50% de sus padres desempeña un oficio, el 25% de los padres dice que el padre realiza un trabajo técnico, y el 13% trabaja desde el hogar, el mismo porcentaje ocupa el que realiza un trabajo de grado universitario. El 38% de los padres de los encuestados ya tiene una formación media o superior. El nivel de educación superior es bajo, ya que el 63% de los encuestados desempeñan algún oficio o labores en el hogar.

En el tercer grupo los encuestados afirman que el 46% desempeña un oficio, mientras que el 27% realiza un trabajo técnico, el 9% opina que no sabe en qué se desempeñan su padre lo que da a entender la desvinculación entre padre e hijo, en este grupo también se detalla un 4% de desempleo y un 4% de padre jubilado. En este grupo el 32% de los padres ha recibido formación media o superior. Es más común que los padres desempeñen un oficio y estén empleados como trabajadores de una fábrica, carpinteros, albañiles, obreros, mecánicos y agricultores

### ¿Cuál es la profesión de tu madre?

**TABLA 34**

P6				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Está desempleada	1	12,5	1	4,5
Es jubilada	0	0,0	0	0,0
Trabaja en el hogar	2	25,0	13	59,1
Desempeña un oficio	5	62,5	1	4,5
Realiza un trabajo técnico	0	0	4	18,2
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0	3	13,6
No lo sé/otro	0	0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

“Por cada dólar que ganan los hombres las mujeres ganan entre 53 y 85 centavos y con el mismo nivel de instrucción” (Rossignolli, 2010), esto es lo dicho por el Programa de las Naciones Unidas en cuanto a los objetivos del milenio para Ecuador, afirmando que la tasa de desempleo en 2010 para las mujeres era el doble que el de los hombres; la tabla 34 nos indica que en el grupo 2 las madres ocupan el primer lugar las madres que laboran desempeñando un oficio con un 63% frente a un 25% que trabaja en el hogar, notamos la inserción de la mujer en el ámbito laboral y su necesidad de ayudar o solventar económicamente al hogar.

En el grupo 3 en cambio, el primer lugar lo ocupan las madres que trabajan en el hogar con un 59%, el 31% de ellas realizan un trabajo de formación media o superior, el 5% de esa población está desempleada, lo que comparado con los padres puede representar que es más alto el nivel de desempleo para las mujeres que para los hombres, esta cita nos indica el grado de inequidad que se presenta en cuanto a género en el mercado laboral en nuestra ciudad y la ausencia de oportunidades de progreso para la mujer.

### ¿Tienes celular propio?

**TABLA 35**

P54				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	2	25,0	3	13,6
Sí	6	75,0	17	77,3
No, pero uso el de otras personas.	0	0,0	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según INEC 2010, en su gráfico de equipamiento de los hogares manifiesta que el 80% posee celular, los adolescentes no están ajenos a ello ya que la atracción por la tecnología ha llevado a que los niños y jóvenes quieran tener sus propios dispositivos, la necesidad de comunicarse entre ellos, de compartir tiempo e intereses con sus pares es una oportunidad para usar el celular, y por lo tanto, es considerado como un medio para volverse más sociable y aumentar su autoestima a la vez; la facilidad de acceso en el mercado a teléfonos de todas las categorías y modalidades de precio incrementa en los niños a edades cada vez más tempranas su uso, no solo enfatizado con el fin que fue creado, sino mas bien, utilizando las herramientas que le fueron agregadas y que cada día van en aumento. El celular desde su punto de vista es algo personal y hace parte de sus vidas, la tabla 35 indica que en el grupo 2 su presencia es del 75%, mientras que en el grupo 3 es del 77%. El celular también se ha convertido en un dolor de cabeza para los profesores no solo porque los jóvenes se distraen en clase con su uso, sino porque a través de él se envían mensajes, y pueden de alguna manera hacer trampa en los exámenes, aunque los colegios ya empezaron a tomar medidas en cuanto a lo expresado, todavía se escuchan casos en que los celulares son decomisados por los profesores y directores de las instituciones.

### ¿A qué edad tuviste tu primer celular?

**TABLA 36**

P55				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	3	13,6
A los 8 años o menos	1	12,5	4	18,2
A los 9 años	0	0,0	3	13,6
A los 10 años	0	0,0	5	22,7
A los 11 años	4	50,0	2	9,1
A los 12 años	1	12,5	0	0,0
A los 13 años	1	12,5	2	9,1
A los 14 años	0	0,0	2	9,1
A los 15 años	1	12,5	1	4,5
Con más de 15 años	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Protegeles y Defensor del Menor, 2005), manifiesta que los celulares son cada vez más usados por los niños y jóvenes en edades tempranas, Igual que en el cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años, el acceso a esta tecnología en los encuestados del grupo 2 y 3 ha sido precoz ya que comentan que ya desde los 8 años ellos tenían su propio celular. En el grupo 2, el 50% adquirió su celular a los 11 años, y en el grupo 3, la mayoría lo adquirió a los 10 años, un dato interesante es que todos tienen acceso a su primer celular antes de los 15 años. Es de considerar que la adicción, el consumismo y el acoso a menores es un peligro latente para ellos, teniendo en cuenta que a su edad todavía son incapaces de controlar plenamente situaciones de este tipo, y que cada vez los abusadores emplean artimañas y amenazas utilizando el engaño en las mentes frágiles e inexpertas de los niños y jóvenes y la falta de atención de sus padres en este tipo de tecnologías.

### ¿Cómo conseguiste tu primer celular?

**TABLA 37**

P56				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	3	13,6
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	12,5	5	22,7
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	50,0	7	31,8
Me los compraron otros familiares	0	0,0	1	4,5
Me lo compré yo mismo	0	0,0	1	4,5
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	12,5	3	13,6
Lo heredé de otra persona	0	0,0	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Qué tipo de celular tienes actualmente?

**TABLA 38**

P57				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
Comprado nuevo	4	50,0	11	50,0
De segunda mano	2	25,0	7	31,8
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La vía más habitual para acceder al celular en los 2 grupos es que lo compraron sus padres a petición de los hijos, y como segunda opción, lo han recibido como un regalo,

en tercer lugar los mismos padres le regalaban este dispositivo a sus hijos sin ellos pedirlo. Teniendo en cuenta su edad, es de destacar que el 5% declare ya haberse comprado su celular. Cuando se les preguntó a los jóvenes que tipo de celular tienen actualmente, se observó que el 50% para ambos grupos tiene un teléfono comprado nuevo, y en menor medida reciben el celular como herencia de sus familiares o estos son comprados usados.

### ¿Quién paga habitualmente el gasto del celular?

**TABLA 39**

P58				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
Yo mismo	0	0,0	8	36,4
Mis padres	6	75,0	10	45,5
Otros	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

PROTEGELES 2005, nos alerta sobre los mensajes con publicidad enviados a los celulares y cómo los niños y los jóvenes son seducidos hacia ellos con publicidad engañosa, La tabla 39 demuestra que los padres son los que costean con los gastos del celular de sus hijos en ambos grupos, aunque se nota más independencia en el grupo 3 ya que un 36% declara pagar sus gastos en cuanto al uso de celular, es de considerar la cantidad de publicidad que llega a las pantallas de sus teléfonos con engaños de mensajes con premios, rifas, dietas, horóscopo y temas de actualidad e interés para ellos, lo que les lleva a gastar su saldo en cosas secundarias olvidando la comunicación.

### ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el celular?

**TABLA 40**

P59				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
Es de tarjeta	0	0,0	7	31,8
Es de contrato	2	25,0	5	22,7
No lo sé	4	50,0	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el celular?

**TABLA 41**

P60				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
No lo sé	2	25,0	4	18,2
5 dólares o menos	0	0,0	3	13,6
Entre 5 a 10 dólares	2	25,0	2	9,1
Entre 10 y 20 dólares	2	25,0	4	18,2
Entre 20 y 30 dólares	0	0,0	0	0,0
Más de 30 dólares	0	0,0	5	22,7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

De forma global los jóvenes utilizan el celular como se muestra en la tabla 41, independientemente de si saben o no cuánto sea su gasto, en el grupo 2 un 25%



afirma no saber cuánto es su gasto mensual en el celular, otro 25% gasta entre 5 y 10 dólares al mes, el otro 25% gasta entre 10 y 20 dólares.

En el grupo 3 sorprende que el 28% de los jóvenes gasta más de 30 dólares mensualmente en su celular, el 18% gastan entre 10 y 20 dólares al mes ya que es un valor alto considerando la edad que tienen. Igualmente otro 18% afirma no saber cuánto gasta mensualmente en su celular. Es de recordar los resultados que arrojan la tabla 39, que afirma que en un mayor porcentaje en ambas instituciones, son los padres los que asumen los gastos de los celulares de sus hijos lo cual afecta la economía del hogar.

### ¿Cómo consigues los videojuegos?

**TABLA 42**

P91				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	50,0	2	28,6
Los grabo de un amigo	0	0,0	2	28,6
Los compro en una tienda o en la calle	1	50,0	3	42,9
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La piratería es la variante con más porcentaje en cuanto a la compra de copias de videojuegos. En el caso de nuestros encuestados los resultados que arroja la tabla 42 se reparten entre opción de las descargas y las compras en la calle, y en tercer lugar la opción “grabo mis videojuegos de un amigo”, Las principales razones son la falta de control por parte de las autoridades y los altos precios de un videojuego original, esto ha hecho que el comercio ilegal se incremente, ya que la copia de un videojuego sale mucho más económico que comprar el original.

## ¿Dónde está el televisor en tu casa?

**TABLA 43**

<b>P101</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	4	20,0	17	28,8
En la habitación de un hermano/a.	3	15,0	10	16,9
En la habitación de mis padres	6	30,0	16	27,1
En la sala de estar	4	20,0	16	27,1
En la cocina	3	15,0	0	0,0
En un cuarto de juegos	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La televisión ocupa un lugar primordial en la vida de los jóvenes y a veces este se convierte en la única compañía para ellos, según el INEC, tanto hombres como mujeres dedican 10h50 en la semana a ver televisión. El tiempo dedicado a compartir con la familia, se ve afectado grandemente por la ubicación del televisor en sus hogares. La situación en estos colegios es preocupante, ya que un gran porcentaje de ellos (35% alemán-45,7% palmeras), como lo dice en la tabla 43 afirma que observan la televisión solos o en compañía de un hermano.

No es recomendable que el televisor se ubique en los dormitorios del hijo o hijos, porque interfieren en la comunicación de sus integrantes, además el tiempo de ocio de los niños se ve sólo enfocado en esta actividad televisiva. Para los padres es más difícil mediar en cuanto a contenido y tiempo.

¿De la siguiente lista de cosas, cuáles tienes en tú casa?

**TABLA 44**

P115				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	3	6,4	10	6,8
Impresora	4	8,5	11	7,5
Scanner	2	4,3	9	6,2
Webcam	1	2,1	9	6,2
USB o disco duro externo	1	2,1	12	8,2
Mp3/ Mp4/iPod	3	6,4	11	7,5
Cámara de fotos digital	6	12,8	11	7,5
Cámara de video digital	6	12,8	9	6,2
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	5	10,6	8	5,5
Equipo de música	5	10,6	19	13,0
Teléfono fijo	4	8,5	15	10,3
DVD	7	14,9	17	11,6
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	0	0,0	5	3,4
Ninguna de estas tengo otras.	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100</b>	<b>146</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autor: Jhoana Andrea Grajales

En cuanto al equipamiento en los hogares cabe señalar lo que dice Gros 2003, cuando se expresa sobre las alteraciones físicas en cuanto al uso de las Tics. El equipamiento tecnológico, de una u otra manera, está al alcance de todos los encuestados. Entre los dispositivos más utilizados en las familias según la tabla 44 se encuentran las cámaras, videocámaras, equipo de música, televisión por cable y DVD

El 50% de los ordenadores son portátiles en ambos casos, lo que a su edad no es tan recomendable, dado que debido a las características del portátil, los menores pueden adquirir posturas indeseadas, afectando su salud física. Puede verse afectado también su tiempo de descanso al no tener control y a su vez hay poca mediación en cuanto al contenido de las páginas que visita.

### ¿Cómo consigues tu propio dinero?

**TABLA 45**

<b>P116</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Paga semanal	0	0,0	2	6,1
Cuando necesito algo pido y me dan	5	62,5	16	48,5
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	0	0,0	4	12,1
Hago algún trabajo en casa.	0	0,0	6	18,2
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0,0	3	9,1
No me dan dinero	3	37,5	2	6,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>33</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Los jóvenes encuestados manifiestan como indica la tabla 45, la dependencia económica que tienen de sus padres, lo cual en cierta medida le permite a ellos mediar en sus gastos, es destacable que ya los menores manifiesten que hacen trabajos fuera de casa cuando se combate tanto la erradicación del trabajo infantil, contraproducente a ello se observa que los menores hacen algún trabajo en casa y por ello son remunerados, lo que les sirve para adquirir el valor de la responsabilidad si es que este aspecto se trata con criterio por parte de los padres dentro del hogar.

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

**TABLA 46**

P117				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Tengo más dinero del que necesito	0	0,0	2	9,1
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	50,0	12	54,5
Tengo menos dinero del que necesito	4	50,0	8	36,4
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La tabla 46 indica que los jóvenes manifiestan que tienen el dinero suficiente para sus necesidades en un 50%, el segundo grupo dice que tiene menos dinero del que necesita, esta tendencia disminuye parece ser debido a la independencia en sus acciones como lo demuestra el grupo 3, en la tabla 45 la cual expone que por dinero realizan trabajos dentro y fuera de casa, adquiriendo su sentido de autonomía con un enfoque que puede ser tanto positivo como negativo.

## 5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

En este apartado se analizan preguntas referentes al uso y consumo de redes sociales y pantallas en jóvenes, su tiempo de estudio y las herramientas que utilizan, también sus preferencias en cuanto al uso de las tecnologías como el computador, la internet, el celular, la televisión y los videojuegos, su relación con ellas y su impacto a nivel familiar.

### 5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la Internet

¿Te ayudas del computador o Internet para realizar los deberes o estudiar?

**TABLA 47**

P14				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	1	12,5	4	18,2
Si	7	87,5	18	81,8
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

**TABLA 48**

P15				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	7	77,8	17	63,0
CD interactivo	0	0,0	0	0,0
Enciclopedias digitales	1	11,1	3	11,1
Word, Power Point, Excel, etc.	1	11,1	7	25,9
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

A los niños y jóvenes de esta edad la computadora les resulta imprescindible para sus ratos de ocio y para los deberes escolares, el acceso y uso tecnológico en las dos

instituciones es alta como demuestra la tabla 47, que en ambos casos su uso es de más del 80%, demostrando que la penetración de las computadores en sus hogares es extendida, son hogares abiertos a las tecnologías y su equipamiento tecnológico es bueno en gran medida.

Según GÓMEZ 2004, las instituciones educativas deberían mediar dando la oportunidad de utilizar las tecnologías como objeto, medio y apoyo del aprendizaje desde las mismas aulas, en la tabla 48, se manifiesta el tipo de herramientas usadas por los jóvenes en el computador en la que predomina el uso de Internet en ambas instituciones. En segundo lugar optan por el uso de recursos como Word, Power Point y enciclopedias digitales. Los jóvenes utilizan más la computadora para actividades de aprendizaje en la casa que en su colegio, se sugiere implementar el uso de las Tics en la medida de lo posible como se expone en el apartado de Propuestas Metodológicas desde la Pedagogía del Lenguaje Comunicación y Mediación Audiovisual, para apoyar sus deberes y aumentar de manera útil su tiempo extra escolar.

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

**¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cena?**

**TABLA 49**

<b>P7</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
Irme a mi habitación a leer, navegar	0	0,0	9	40,9
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	6	75,0	8	36,4
Leer, estudiar, irme a dormir	2	25,0	4	18,2
Hablar con mi familia	0	0,0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Tiempo, lugar, compañía y contenido según FERNANDEZ 2010, son factores importantes a la hora de formar a los jóvenes en sus actividades incluyendo las Tics. En cuanto a las preferencias frente a la pregunta: ¿qué te gustaría hacer hoy después de cenar?, en el grupo 2 se observa un 75% opta por incluir a su familia en actividades como navegar, jugar y ver la televisión, mientras que en el grupo 3 esta variante es de sólo el 36%, el 59% de ellos prefiere actividades de tipo escolar y en el que están incluidas tecnologías. Se evidencia que hay mayor nivel de comunicación y mediación en el grupo 2. Sin embargo los padres deberían crear más oportunidades de interacción en ambos grupos para fomentar hábitos tecnológicos saludables.

### ¿Qué lees?

**TABLA 50**

P8				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	1	12,5	2	9,1
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	2	25,0	4	18,2
Otras lecturas: libros, revistas o comics	5	62,5	16	72,7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La lectura se ve incluida en las actividades habituales de los niños y jóvenes ya que el 88% del grupo 2 y el 91% del grupo 3 tienen algún vínculo con los libros ya sea por obligación o por propia iniciativa, su interés por la lectura libre es mayor en los dos grupos y preferida sobre las que deben leer de manera obligatoria por deberes del colegio. La familia debería incentivar desde muy niños el hábito de la lectura de textos de amplia variedad y hacerlo tanto en familia como de manera individual, de igual manera se deben aprovechar las oportunidades de leer libros electrónicos para motivar el buen uso de las Tics en niños y jóvenes.



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

**TABLA 51**

P9				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	0	0,0	1	4,5
30 minutos	1	12,5	1	4,5
Entre 30 minutos y una hora	0	0,0	8	36,4
Entre una y dos horas	4	50,0	6	27,3
Entre dos y tres horas	1	12,5	2	9,1
Más de tres horas	2	25	4	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

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

**TABLA 52**

P10				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	0	0,0	1	4,5
30 minutos	1	12,5	5	22,7
Entre 30 minutos y una hora	1	12,5	3	13,6
Entre una y dos horas	2	25,0	9	40,9
Entre dos y tres horas	3	37,5	1	4,5
Más de tres horas	1	12,5	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

El realizar los deberes en los niños del grupo 2 ocupa mayor tiempo que en los del grupo 3, ocupando en promedio de una a dos horas diarias en el estudio, en el grupo 3 sus opiniones son más diversas y el porcentaje es muy repartido entre las opciones pero es más alto el porcentaje de niños que dedican a sus estudios entre 30 minutos a una hora. Tan solo el 5% afirma que no estudia nada, en la tabla 52 se observa que las opciones se dispersan un poco más entre los dos grupos aumentando entre dos y tres horas su tiempo de estudio en los del grupo 2, se observa una tendencia a disminuir el tiempo de estudio los fines de semana para dedicar más tiempo en actividades de entretenimiento.

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

**TABLA 53**

<b>P118</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
Internet	3	37,5	14	63,6
Televisión	3	37,5	4	18,2
No lo se	2	25,0	4	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

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

**TABLA 54**

<b>P119</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
Internet	4	50,0	14	63,6
Teléfono móvil	3	37,5	4	18,2
No lo se	1	12,5	4	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### **Preferencia entre pantallas y redes**

La televisión es la pantalla que más poseen los encuestados, es importante para ellos en sus momentos de entretenimiento, es tal vez menos tomada en cuenta a la hora de presentar los binomios entre pantallas, debido a que es la más común en los hogares.

Al plantearles las preguntas sobre qué pantalla prefieren ellos manifiestan en el grupo 2, que el 50% se quedan con el Internet, más el otro 50% prefieren la televisión. No así los del grupo 3 que sienten más vinculación hacia el Internet prefiriéndolo en un 64%. Los intereses de los niños a pesar de poseer en promedio la misma edad biológica, cambian entre grupo y grupo, debido a que su pensamiento es diferente, así como sus vivencias personales también lo son. Lo mismo ocurre al preguntarles sobre el binomio Internet – celular al manifestar su inclinación con más del 50% en ambos grupos a favor de la Internet, de igual manera ocurre con otras pantallas como los videojuegos, el celular superándolas con más del 50%, el celular después de Internet es la pantalla preferida de los jóvenes tal vez debido a las características de ser algo personal lo que los lleva a ser mas autónomos y les brinda la oportunidad de ser más sociables.

## Uso de pantallas y pautas de consumo.

### El móvil te sirve principalmente para...

**TABLA 55**

P61				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	6	14,0	16	16,3
Enviar mensajes	4	9,3	14	14,3
Chatear	1	2,3	8	8,2
Navegar por Internet	2	4,7	3	3,1
Jugar	3	7,0	5	5,1
Como reloj o como despertador	5	11,6	8	8,2
Ver fotos y /o vídeos	2	4,7	6	6,1
Hacer fotos	3	7,0	5	5,1
Grabar vídeos	4	9,3	7	7,1
Como agenda	3	7,0	6	6,1
Como calculadora	4	9,3	5	5,1
Escuchar música o la radio	5	11,6	10	10,2
Ver la televisión	0	0,0	0	0,0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	1	2,3	5	5,1
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>98</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según BAEZ PINAL 2007, el celular debería intervenir pedagógicamente en las aulas, en las opciones que expone la pregunta de la tabla 55 el celular a los jóvenes les sirve principalmente para hablar, escribir mensajes, escuchar música y como reloj despertador, en comparación con los niños del grupo 1, que son los niños de 6 a 9 años y que escogen la opción del juego en el celular como primer lugar. Ya que hay un alto porcentaje de jóvenes que posee celular por diversas razones este debería ser utilizado en las aulas por ejemplo para prevenir, corregir y potenciar la ortografía de los estudiantes, mejorar la comunicación y la capacidad de expresión oral y escrita a través de ejercicios, además de formar alumnos más críticos a través de la coevaluación, en general, no menospreciar su uso en los jóvenes ya que es una realidad a la que los profesores debemos adaptarnos.

## ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el celular?

**TABLA 56**

P62				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	4	22,2	8	16,3
Con mi madre	4	22,2	11	22,4
Con mis hermanos/as	4	22,2	3	6,1
Con mis familiares	4	22,2	4	8,2
Con mis amigos/as	1	5,6	12	24,5
Con mi novio/a	1	5,6	11	22,4
TOTAL	18	100,0	49	100,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La mediación activa planteada por FERNANDEZ 2010, se presenta como alternativa para participar en los gustos e intereses de los jóvenes en cuanto al uso del celular. Según la tabla 56, es más habitual para los jóvenes del grupo 2 comunicarse con los miembros de su familia, lo que cambia en el grupo 3, en donde la mayoría de las comunicaciones se da en primer lugar con los amigos, seguido por la comunicación con la madre, y en el mismo porcentaje con su novio/a, su uso como muestra la tabla analizada, cambia a medida que los jóvenes van creciendo.

El celular puede mejorar la comunicación entre los miembros del hogar, pero lamentablemente el mero hecho de tenerlo, no significa que las relaciones intrafamiliares sean de calidad, hace falta desde el hogar compartir actividades de todo tipo, tecnológicas o no, para que los jóvenes no busquen aprobación en otros lugares y actividades, sino que sientan que sus necesidades afectivas son suplidas en el entorno familiar.

Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

**TABLA 57**

P70				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	1	12,5	12	54,5
Si	7	87,5	10	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas

**TABLA 58**

P71				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	5	35,7	4	22,2
PlayStation 3	2	14,3	2	11,1
Xbox 360	1	7,1	1	5,6
Wii	4	28,6	2	11,1
PSP	0	0,0	2	11,1
Nintendo DS	1	7,1	2	11,1
Game Boy	0	0,0	1	5,6
No tengo ninguna	1	7,1	4	22,2
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

## ¿Tienes juegos pirateados?

**TABLA 59**

P90				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	5	62,5	3	13,6
Sí, tengo alguno	0	0,0	4	18,2
Sí, casi todos los que tengo	2	25,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

F. GARCÍA, (2009) expone que los videojuegos mejoran la coordinación espacial, y que son de gran ayuda para la autoestima de los jóvenes, pero a su vez manifiesta que este tipo de ocio acarrea problemas físicos como dolor de cabeza y fatiga visual, además de los problemas sociales que pueden generar como la agresividad y la disminución de tiempo en actividades que involucran movimiento como lo es el deporte. En el caso de la tabla 57, el grupo 2 el 88% de los jóvenes manifiestan que juegan con videojuegos o juegos de ordenador, para el grupo 3 el 55% dice que sí juega con videojuegos o juegos de ordenador, por otro lado, como demuestra la tabla 58, la consola más adquirida por los jóvenes encuestados es el Play Station 2 pues este tipo de consola es buena en cuanto a imágenes, velocidad, tecnología y amplia variedad en sus juegos, esta, al igual que en el grupo 1, ocupa el primer lugar debido a que en nuestro medio es muy fácil conseguir los juegos pirateados para este tipo de consolas a bajo costo. Considero que la familia debería integrarse a este tipo de actividad con sus hijos para que sea una oportunidad de mejorar la comunicación entre sus miembros.

En cuanto a la piratería, la tabla 59, demuestra diversas opiniones, pero manifiestan aunque en bajos porcentajes que tienen algún juego pirateado, aunque es ilegal, es algo que está muy ligado a nuestra sociedad y sería muy difícil de erradicar, ya los cantantes ecuatorianos hicieron una vez el intento de lanzar al mercado unos Cds originales mucho más económicos como campaña contra la piratería porque lo

consideraban un atentado contra su creatividad, pero dicha campaña no tuvo mucho éxito, ya que el 95% de los discos y el 60% de los software que se venden en Ecuador son piratas<sup>20</sup>. Considero que frente a este punto se debe trabajar desde dos estrategias: la primera es que se puede trabajar en culturizarnos para que valoremos las creaciones de los artistas (cantantes, creadores de juegos, escritores, etc.) nacionales y extranjeros, y la segunda estrategia es bajar los costos de los productos, para que en el mercado sean más accesibles.

Hay que comprender este aspecto desde dos puntos de vista: Desde el consumidor al que no le conviene comprar productos tan caros y que encuentra en la piratería una solución económica a estas necesidades con una amplia gama de oportunidades, en este caso para los videojuegos, y desde el punto de vista del productor de videojuegos, quien aporta con su creatividad y espera que el usuario valore sus creaciones pero de una manera económicamente alta para nuestro entorno.

### ¿Juegas con el computador?

**TABLA 60**

P86				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5
No	1	12,5	1	4,5
Sí	6	75,0	9	40,9
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

<sup>20</sup> <http://www.eldiario.com.ec/noticias-manabi-ecuador/58055> . eldiario.ec 2011. Consultado 09 agosto 2011.



### Computador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

**TABLA 61**

P87				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0,0	4	16,0
Los Sims megaluxe	0	0,0	3	12,0
World of Warcraft	0	0,0	3	12,0
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0,0	1	4,0
Los Sims: cocina baña- accesorios	0	0,0	3	12,0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0,0	3	12,0
Activa tu mente	1	16,7	3	12,0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0,0	1	4,0
Brain Trainer 2	0	0,0	1	4,0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0,0	1	4,0
Ninguno	5	83,3	2	8,0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La tabla 60 nos indica en qué medida los juegos en el computador son cada vez más habituales entre los jóvenes, ya que es una manera atractiva para sus tiempos de ocio y en nuestro medio es muy común el alquiler de ellos en los Cibers, por horas o por minutos; el juego más usado en computador por los encuestados como se ve en la tabla 61 es “Los Sims”, que es un juego de ficción a nivel social que consiste en crear personajes y construir sus vidas, satisfacer sus necesidades (inclusive las básicas), concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños, donde los personajes se deprimen, se enojan, trabajan y si no se les cuida pueden llegar a morir.

En segundo lugar de preferencia se encuentra “World of Warcraft”, conocido como WoW es un videojuego de rol donde pueden jugar varias personas a la vez en línea, es un juego de estrategia y combate que consiste en realizar misiones las cuales recompensan al jugador con puntos de experiencia, objetos como armaduras o

recompensan económicas dentro del juego. La guía y el acompañamiento como estrategia de mediación son esenciales para respaldar positivamente esta actividad, y darle la oportunidad a videojuegos que no expresen conductas indeseadas o violencia, como lo quiere transmitir estos videojuegos, sino más bien sacar provecho de ellos para adquirir destrezas y encontrarle un sentido más educativo.

**De lunes a viernes, y los fines de semana ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

**TABLA 62**

P88				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5
Menos de una hora	4	50,0	7	31,8
Entre una hora y dos	1	12,5	0	0,0
Más de dos horas	0	0,0	2	9,1
No lo se	0	0,0	0	0,0
Nada	2	25,0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

**TABLA 63**

P89				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5
Menos de una hora	3	37,5	3	13,6
Entre una hora y dos	1	12,5	2	9,1
Más de dos horas	1	12,5	2	9,1
No lo se	1	12,5	0	0,0
Nada	1	12,5	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

MARÍN Y GARCÍA, 2005 plantea que los videojuegos aportan un alto valor educativo en quien los usa, potenciando su curiosidad, su identidad y su aceptación; MUÑOZ, 2009, expresa en cambio riesgos como el cansancio ocular y migrañas, y que pueden presentar un nivel de violencia que puede afectar su vida social. El tiempo utilizado entre semana y los fines de semana en los videojuegos es en promedio menos de una hora para ambos grupos, creo que las actividades de ocio y entretenimiento deben estar debidamente acompañadas de pautas y normas preestablecidas tanto por padres como por hijos de manera que exista un equilibrio en cuanto a límite de uso y tipos de contenido para orientar a los hijos en la adaptación de criterios presentes y futuros e influir en su correcta formación.

### ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

**TABLA 64**

P100				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0,0	0	0,0
1	0	0,0	1	4,5
2	5	62,5	8	36,4
3	2	25,0	5	22,7
Más de tres 3	1	12,5	8	36,4
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

A nivel del hogar, según el INEC 2010, el 85% de estos, tienen televisión. Este valor se obtiene entre el sector urbano y el sector rural. En nuestro caso, el 100% de los encuestados lo tiene, incluso hay hogares que tienen más de tres (36,4%).

Cada día, el televisor en los hogares, se ha convertido en la principal herramienta de ocio de los jóvenes, es la mejor o la única manera de entretenerse, casi sin darse cuenta pasan muchas horas sentados, o acostados y participando de otras actividades como estudiar, comer, dormir o escribir mensajes viendo cualquier cantidad de programas sin ningún valor educativo, lo que la convierte en una herramienta multitarea, permitiéndole al joven realizar dos o más actividades a la vez que ve televisión.

### 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

En cuanto a la mediación familiar analizaremos las preguntas que tratan de establecer si existe o no control en los jóvenes por parte de sus padres a la hora de usar las tecnologías, su grado de relación e involucramiento con ellas, y la manera en que sus padres intervienen para mediar entre sus hijos y las tecnologías

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

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

**TABLA 65**

P11				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	0	0,0	19	86,4
Sí	8	100,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,0</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

**TABLA 66**

<b>P12</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	1	10,0	1	33,3
Me ayudan mis hermanos/as	1	10,0	1	33,3
Me ayuda mi padre	1	10,0	0	0
Me ayuda mi madre	7	70,0	1	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Fernandez F. G., 2010, pág. 53), expone tres tipos de mediación a nivel familiar y escolar: la mediación ausente, pasiva y activa, para las tablas 65 y 66, El grupo 2 recibe ayuda a la hora de hacer sus deberes siendo apoyados mayoritariamente por sus madres, es de notar la ausencia del padre con apenas el 10% de apoyo en cuanto a la realización de los deberes de sus hijos en el grupo 2 y sin ninguna participación en el grupo 3, en todo caso, la ayuda es mayor en los niños de 10º que en los de bachillerato, lo que demuestra mayor nivel de independencia que los otros jóvenes. Se recomienda mediar activamente en los jóvenes determinando las prioridades, para que haya un límite en su tiempo de ocio, además sería de mucho provecho el involucramiento de los padres en sus actividades escolares no solamente al recibir sus calificaciones sino acompañarlo durante su proceso de estudiante.

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

**TABLA 67**

<b>P13</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
En mi habitación	1	12,5	10	45,5
En la habitación de un hermano/a	0	0,0	0	0,0
En una sala de estudio	5	62,5	7	31,8
En la sala de estar	0	0,0	4	18,2
En la cocina	2	25	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Si bien a los jóvenes hay que brindarles espacios para que utilicen su libertad con responsabilidad, esta no debe estar en ausencia de parámetros establecidos previamente por padres e hijos, pues ellos deben conocer hasta que límite pueden llegar. La mediación familiar decae cuando los jóvenes avanzan en su vida escolar, esto lo demuestra la tabla 67, en el caso los jóvenes del grupo 2 ellos manifiestan que realizan sus deberes en la sala de estudio; en el grupo 3 la mayoría de los jóvenes lo hacen en su cuarto, por lo tanto, los padres deben cumplir su rol orientando la educación de sus hijos.

### ¿Dónde está el computador que más utilizas en tu casa?

**TABLA 68**

P19				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	0	3	13,6
En mi habitación	0	0	9	40,9
En la habitación de un hermano/a	1	12,5	0	0
En la habitación de mis padres	0	0	2	9,1
En la sala de estar	2	50,0	3	13,6
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	25,0	1	4,5
Es portátil	1	12,5	4	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La ubicación de la computadora nos da una idea del tipo de mediación tecnológica que se presenta en los hogares de los encuestados, en el grupo 2 el lugar de mayor ubicación de la computadora es en la sala de estar, seguido de un cuarto de trabajo o estudio, estos lugares se caracterizan por ser de uso común para toda la familia y los padres pueden supervisar su uso mejor que si estuviera en otro lugar, el 75% de los niños del grupo 2 tienen su ubicación en estos lugares; mientras que en el grupo 3 tiene una alta presencia esta pantalla en la habitación de los jóvenes lo que limita la supervisión y la mediación de los padres, si sumamos los hogares donde la computadora está en la habitación de los jóvenes y la opción portátiles nos arroja un resultado del 58% de ellos que utilizan la computadora a solas, aumentando el riesgo si es acompañado de Internet sin ningún tipo de intervención ni protección.

### ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

**TABLA 69**

P45				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	1	4,5
No	4	50,0	13	59,1
Si	3	37,5	8	36,4
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Porqué motivos?

**TABLA 70**

P46				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	66,7	8	100,0
Por el momento del día en que me conecto	1	33,3	0	0,0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(F. García, 2009) Expresa que a pesar de que la Internet tiene efectos positivos, se deben tomar en cuenta aspectos negativos como la facilidad de acceso a información perjudicial o inadecuada que atenta contra su integridad. Como se muestra en la tabla 70, las discusiones que se puede generar con los padres, en torno al uso de internet, es baja. Un alto porcentaje (grupo 2-3), indica que no hay discusión. Esto



puede deberse a una buena mediación entre padres e hijos, ignorancia o desconocimiento del uso inadecuado del internet por parte de los padres, poco interés de los padres en el control del uso de esta tecnología, o falta de tiempo debido al trabajo de sus padres. Cuando se produce la discusión en el uso de esta tecnología, nos damos cuenta que el mayor porcentaje (66% grupo 2, 100% grupo 3), se debe al tiempo que pasan conectados. Hay que comprender la etapa que comienzan a vivir los jóvenes y que su nivel de pensamiento cambia, cambiando igualmente sus expectativas, es muy importante que los padres tomen en cuenta los intereses de sus hijos, y que si hay una adecuada negociación, no hay necesidad de imponer sobre ellos reglas extremas.

### ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

**TABLA 71**

<b>P47</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	1	4,5
No	3	37,5	18	81,8
Si	4	50,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Creo que se deben establecer normas que guíen el tiempo y el contenido, además de aprender con ellos, de visitar páginas de interés común, y no utilizar el internet ni ningún dispositivo como premio o castigo, ya que ello solo reforzaría la conducta que no quieren los padres.

**¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?**

**TABLA 72**

<b>P48</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me preguntan qué hago	2	20,0	10	34,5
Echan un vistazo	1	10,0	6	20,7
Me ayudan, se sientan conmigo	2	20,0	3	10,3
Están en la misma habitación	0	0,0	0	0,0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0,0	3	10,3
Miran mi correo electrónico	2	20,0	1	3,4
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	10,0	0	0,0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0,0	1	3,4
No hace nada	2	20,0	5	17,2
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La tabla 72 muestra que los jóvenes tienen mediación activa con sus padres en ambos grupos con más del 60%, del mismo modo, existe mediación ausente y mediación pasiva en la cual se recomienda trabajar, pues no son tan recomendables al momento de intervenir en los jóvenes, pues genera desconfianza, conflicto y sentimiento de abandono según sea el caso.

### Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿Qué cosa no puedes hacer?

**TABLA 73**

P49				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	7	25,9	3	9,7
Chatear o usar el Messenger	1	3,7	2	6,5
Dar información personal	5	18,5	8	25,8
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	6	22,2	1	3,2
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	3,7	0	0,0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	2	7,4	2	6,5
Ver videos o fotos	2	7,4	3	9,7
Colgar videos o fotos	0	0,0	2	6,5
Enviar mensajes a teléfonos móviles	3	11,1	2	6,5
Enviar correos electrónicos	0	0,0	1	3,2
Jugar	0	0,0	0	0,0
No me prohíben nada	0	0,0	7	22,6
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

La tabla 73 indica que hay límites establecidos al momento en que sus hijos ingresan a Internet, según las opciones que suministró la encuesta lo que más prohíben los padres de los encuestados es comprar algo y dar información personal, también hay un significativo porcentaje a los que no les prohíben nada (23%), notando así la ausencia de límites o mediación para este caso en el grupo 3. Considero importante la intervención no solo a nivel familiar, sino también escolar para hablar sobre los riesgos que se generan cuando los jóvenes navegan en Internet y las posibles consecuencias que tendrían en el caso de visitar páginas que persiguen fines perjudiciales.

### ¿Cuándo ves la televisión quién te acompaña?

**TABLA 74**

P105				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	5	19,2	9	25,0
Con mi padre	5	19,2	5	13,9
Con mi madre	7	26,9	4	11,1
Con algún hermano/a	5	19,2	11	30,6
Con otro familiar	3	11,5	4	11,1
Con un amigo/a	1	3,8	3	8,3
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?

**TABLA 75**

P106				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	4	30,8	10	23,8
Comer	6	46,2	10	23,8
Navegar por internet	0	0,0	4	9,5
Hablar por teléfono	1	7,7	9	21,4
Leer	0	0,0	2	4,8
Dormir	0	0,0	3	7,1
Charlar con mi familia	2	15,4	3	7,1
Jugar	0	0,0	1	2,4
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>42</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

**TABLA 76**

P110				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Yo mismo	2	25,0	8	36,4
Mis hermanos/as	0	0,0	1	4,5
Mi padre	3	37,5	1	4,5
Mi madre	2	25,0	2	9,1
Entre todos, lo negociamos	1	12,5	10	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

**TABLA 77**

P107				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	4	50,0	18	81,8
Sí	4	50,0	4	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Vilchez, 1999) Destaca que la televisión y otras tecnologías favorecen el consumismo e inducen al joven a la imitación de conductas que se demuestran en su forma de hablar y en su actuar. En la tabla 74 se puede ver que son mayoritariamente los hermanos (31%), los principales acompañantes durante su tiempo frente al televisor, seguido por la madre, quien sería la compañía más recomendable pero ella tiene que repartir su tiempo libre en otras actividades del hogar, sin embargo en la presente

tabla aparece con un 30% de presencia de acompañamiento a sus hijos; verla a solas también es una de las opciones más seleccionadas en nuestros encuestados con un 25%. Además es interesante saber que como dice, Rideout<sup>21</sup>, su tiempo y las tecnologías tiende a usarse de manera simultánea entre los jóvenes, en este sentido, la mayoría de los jóvenes, como muestra la tabla 75 realizan sus deberes, comen, hablan por teléfono y navegan mientras ven la televisión, la mayoría de los padres no discuten con sus hijos al momento de ver la televisión, pero no se especifica si es por permisividad o por negociación. En la tabla 76 los jóvenes manifiestan cierto grado de autonomía en los dos grupos, de igual manera se evidencia la mediación activa y la imposición de autoridad sobre los hijos por parte de sus progenitores. En la tabla 7 se destaca que la mayoría de los jóvenes no discuten por el uso que le dan a la televisión.

La televisión podría fomentar la unión familiar, llegando a un acuerdo en común de horario y tipo de programas seleccionados previamente, para que no sea solo una persona la que imponga sus preferencias ante los demás, también sería oportuno crear momentos sin tecnologías para toda la familia, por ejemplo, a la hora de comer, para dar paso al diálogo y a la interacción familiar.

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

**¿Tienes instalado algún tipo de protección cuando navegas por Internet en casa (filtro o antivirus)?**

**TABLA 78**

<b>P21</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	1	14,3	2	11,8
No lo sé	3	42,9	4	23,5
Sí, tengo un filtro	0	0	0	0
Sí, tengo un antivirus	3	42,9	11	64,7
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años. Autor: Jhoana Andrea Grajales

<sup>21</sup> <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/generacion-m-los-chicos-que-crecieron-con-los-nuevos-medios.php>

Sorprende el porcentaje que no saben si tienen instalado algún tipo de filtro o antivirus para su protección, un 43% en el grupo 2 y un 24% en el grupo 3, tal vez por desconocimiento por parte de los padres, de su propósito o su simple existencia; o por poca importancia que le dan a este tipo de barreras tecnológicas. En el grupo 2 en un 43%, y el grupo 3 en un 65% tienen instalado antivirus, en ninguna de las instituciones los encuestados tienen filtro de contenidos en sus computadoras, lo que potencia enormemente el acceso a páginas prohibidas. Pienso que hay que culturizar a los padres en el tipo de prevención que existe e informar cómo deben hacerlo para que los riesgos estén más lejos de acechar las pantallas de sus hijos.

### Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?

**TABLA 79**

<b>P22</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	1	12,5	2	9,1
Si	7	87,5	20	90,9
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según LLARELLA BERRÍOS, los jóvenes manifiestan un grado más alto de motivación e interés al momento de utilizar cotidianamente las tecnologías incluyendo Internet; en la tabla 79 se evidencia en los dos grupos una estrecha relación con Internet, ya sea para el estudio o para sus tiempos de ocio, el incremento de la incidencia de Internet en los hogares cada día es más alta, en las instituciones encuestadas el 88% del segundo grupo suele usarlo, mientras que en la tercer institución esta variable representa el 91% de los niños que usan Internet. La Internet es una gran herramienta que controlada de manera adecuada posibilita educativa y socialmente en los jóvenes un desarrollo sano e integral, teniendo la apertura a otro nivel de conocimiento gracias a que le permite acceder a cualquier tipo de información desde cualquier parte del mundo.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?

**TABLA 80**

<b>P44</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	57	4	16,7
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	2	28,6	4	16,7
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	0	0	1	4,2
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	3	12,5
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	2	8
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	0	0
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	4
No estoy de acuerdo con ninguna	1	14	9	38
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales



Las consecuencias del uso sin control son bajas ya que solo el 4% siente que ha sido perjudicado a través de internet, pero se debe prestar atención en el grupo 2, que manifiesta que pueden sentir cierto nivel de estrés cuando no pueden acceder a Internet, lo que supone adicción, además del posible riesgo que corren al creer que pueden publicar cualquier foto o video de ellos mismos en la Internet. Considero que necesitan más información acerca de los peligros que pueden presentarse al ingresar datos o imágenes y videos a páginas de las cuales no estén seguros y que no tengan previa autorización de sus padres.

### Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia

En las siguientes tablas se trata de establecer la relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia en cuanto al acceso que tienen los jóvenes al computador y a la Internet.

#### ¿Tienes computador en casa?

**TABLA 81**

<b>P18</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	2	25,0	3	13,6
Si	6	75,0	19	86,4
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC 2010, a nivel nacional el 27% de la población ecuatoriana tiene computadora; para nuestro caso, la mayoría de los encuestados posee computadora en su casa, el segundo grupo en un 75% y el tercer grupo en un 86% lo que

demuestra su relación estrecha y activa con el uso y acceso a las tecnologías, indicando por consiguiente, que los jóvenes pueden tener ventajas en cuanto a sus competencias de aprendizaje, si es que la utilizan eficazmente, ya que el computador en sí posee algunas herramientas que a ellos les puede ser de gran beneficio a la hora de desempeñarse como estudiantes.

### ¿Tienes Internet en tu casa?

**TABLA 82**

P20				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25	1	4,5
No	0	0	6	27,3
Sí	6	75	15	68,2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC 2010, el 12% de la población ecuatoriana utiliza el Internet; el 75% de los jóvenes encuestados tiene acceso a Internet desde su casa, y en el grupo 3 el 68%, un alto porcentaje considerando el promedio a nivel nacional, unido con el uso de computadoras se encuentra el acceso a Internet multiplicando las posibilidades de adquirir información y acercar el mundo a las pantallas de los jóvenes, teniendo mejores oportunidades escolares y sociales, pero generando también un alto riesgo frente a la ausencia de los padres, ya que en un nivel muy bajo intervienen o se involucran muy poco en cuanto a la educación de sus hijos.

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

En el siguiente apartado se evaluarán aspectos con respecto a las actividades que han sido desplazadas por los jóvenes para dar paso a las tecnologías como internet, videojuegos y televisión.

### ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet?

**TABLA 83**

Opción	P28			
	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	3	20	4	11,8
Amigos/as	3	20	1	2,9
Estudios	2	13,3	5	14,7
Deporte	3	20	4	12
Lectura	0	0	3	9
Televisión	1	6,7	5	14,7
Videojuegos	1	6,7	4	11,8
Hablar por teléfono	1	6,7	2	5,9
A nada	1	6,7	6	17,6
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autor: Jhoana Andrea Grajales

Familia, amigos y deporte han sido desplazados desde que Internet hace parte de la vida de los niños del grupo 2, ocupando cada variante con 20% cada uno. En esta parte es importante destacar la intervención de la familia como parte fundamental mediando adecuadamente en la diversión y el tiempo libre de sus hijos por ejemplo que se incluyan actividades al aire libre, paseos, visitas a familiares o practicar deportes sin presión a manera de juego, que son tan necesarios a su edad.

En los jóvenes del grupo 3 estas tendencias cambian, ya que ellos opinan mayormente que no le han quitado tiempo a nada, como se observa en la tabla 83, la opción no le he quitado tiempo a nada ocupa el 18% del total, seguido por un 15% de jóvenes que afirman que le han quitado tiempo al estudio y el mismo porcentaje a la televisión en este mismo grupo ocupan el 12% los jóvenes que opinan que le han quitado tiempo al diálogo en familia, confirmando la ausencia de mediación de los padres, y el 12% de ellos opina que le ha quitado tiempo a los videojuegos, lo que nos permite pensar que sus preferencias cambian pasando de lo individual a un entorno más social que es lo que le ofrece Internet.

### ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

**TABLA 84**

P98				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	1	10,0	2	11,1
Amigos/as	1	10,0	1	5,6
Estudios	2	20,0	2	11,1
Deporte	1	10,0	6	33,3
Lectura	1	10,0	1	5,6
Televisión	1	10,0	2	11,1
Hablar por teléfono	1	10,0	2	11,1
A nada	2	20,0	2	11,1
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

El interés por los videojuegos conlleva a que los jóvenes desplacen actividades que antes eran habituales. Las actividades desplazadas son muy variadas, encontrando en el grupo 2 el desplazamiento mayor hacia el estudio con un 20%, también manifiestan un poco de inconsciencia ya que otro 20% consideran que no le han quitado tiempo a nada, tal vez porque su unión es tan grande con los videojuegos que ni si quiera se dan cuenta qué han dejado de hacer desde que utilizan este tipo de juego. El 33% del grupo 3 afirma que ha quitado tiempo al deporte, el otro porcentaje está repartido entre las demás opciones de la pregunta.

### Cuando ves la televisión en qué lugar sueles hacerlo...

**TABLA 85**

P104				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	4	28,6	14	46,7
En la habitación de un hermano/a.	1	7,1	1	3,3
En la habitación de mis padres	5	35,7	4	13,3
En la sala de estar	3	21,4	11	36,7
En la cocina	1	7,1	0	0,0
En un cuarto de juegos	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales.

### ¿Por qué motivos discutes con tus padres al ver la televisión?

**TABLA 86**

P108				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	4	100,0	4	80,0
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0,0	0	0,0
Por los programas que veo	0	0,0	1	20,0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según (Rincón, 2002), los jóvenes no observan la televisión como la miran los adultos, ya que ellos exigen desde su nivel emocional sus necesidades y expectativas de la vida, por eso buscan en los programas donde puedan expresarse y unirse a un modelo según sean sus vivencias; el grupo 2 suele ver la televisión en la habitación de sus padres, lo que les permite una opción más de compartir con sus padres y participar en cuanto a diálogo, contenido y uso del televisor en su entretenimiento; y el grupo 3 manifiesta que principalmente ve la televisión en su habitación. Así mismo, en cuanto a los motivos de discusión de padres e hijos por el uso de la televisión, el grupo 2 manifiesta que lo hacen debido al tiempo que pasan viendo televisión, en el grupo 3 el 80% discuten por la misma razón y el otro 20% los hace por los programas que ven los jóvenes.

Es de considerar el tiempo que ven los jóvenes los programas de televisión y cuan influidos están por esta pantalla, ya que no hay que olvidar que aspectos como el consumismo, la violencia, la sexualidad, la discriminación de género y racial, las drogas, el cigarrillo y el alcoholismo son presentados todo el día en la televisión, y que los jóvenes pueden adquirir conductas de los modelos presentados allí sobre todo en los anuncios publicitarios, pero también en los programas en sí.

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

En el presente apartado se busca encontrar el estado entre los jóvenes estudiantes, el grado de acceso que tienen desde sus instituciones a las tecnologías, el tiempo, el lugar y la compañía, las preferencias de uso y acceso de Internet, el uso de redes sociales, y su nivel de involucramiento con ellas.

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

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

**TABLA 87**

<b>P16</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>

No contesta	0	0	0	0
Todas	7	87,5	15	68,2
Matemáticas	0	0	1	4,5
Lengua y Literatura	1	12,5	3	13,6
Historia/ Geografía	0	0,0	1	4,5
Idiomas	0	0	1	4,5
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

En el grupo 2 de encuestados los alumnos manifiestan que el 88% aprobaron sus materias la última vez que les dieron las notas, el 12% aprobaron Lengua y literatura, en el grupo 3 el 68% ha aprobado todas las materias lo que nos habla del desplazamiento que van haciendo los jóvenes con respecto a la educación para dedicarse más a actividades de ocio.

### ¿Quién te ha enseñado a manejar Internet?

**TABLA 88**

<b>P27</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Nadie, he aprendido yo solo	2	28,6	15	68,2
Algún hermano/a	4	57,1	2	9,1
Mi novio/a	0	0	1	4,5
Algún amigo	0	0	0	0
Mi padre	0	0	0	0

Mi madre	0	0	1	4,5
Algún profesor/a del colegio	1	14,3	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según el INEC 2010, el 29% de la población ecuatoriana es analfabeta digital, es decir, que carece de conocimientos básicos para utilizar las tecnologías de información y comunicación, la tabla 88 revela la ausencia de los padres en el conocimiento y la enseñanza tecnológica a sus hijos, así que los hermanos y el auto aprendizaje son los medios por los cuales los jóvenes encuestados han aprendido a usar Internet. Como padres es importante involucrarse en el conocimiento, aprendizaje y manejo de tecnologías. Es importante el acompañamiento que sus hijos tengan en el uso de internet, ya que al acceder a sus páginas o redes los jóvenes pueden sentirse atraídos hacia cualquier tipo de contenidos. Es de destacar, aunque en un escaso porcentaje, el rol de los maestros en cuanto a la enseñanza y acompañamiento de internet.

### ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de Internet?

**TABLA 89**

<b>P31</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	1	4,5
Con chat	2	25,0	6	27,3
Con Messenger	2	25,0	4	18,2
Con las dos anteriores	1	12,5	10	45,5



Con ninguna de las anteriores	2	25,0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

BAEZ, 2007 explica la transformación que debe ocurrir desde las aulas en cuanto al uso de los chats, transformando las debilidades en oportunidades, el chat y el Messenger son de uso frecuente entre ellos porque les cubre la necesidad de comunicarse entre sus amigos de manera rápida e instantánea en tiempo real. En la tabla 89 el grupo 2 demuestra que utiliza los dos medios para comunicarse en un 63%, y en el grupo 3 manifiesta que utiliza los dos medios en un total el 91%. La mal utilización de esta herramienta de comunicación, puede generar situaciones de riesgo, pero si se enfocan desde el lado educativo y se le brinda a los jóvenes las herramientas y las oportunidades para el empleo correcto y se le dan a conocer las normas de seguridad al momento de emplearlas, creo que se podría integrar adecuadamente esta herramienta en sus vidas evitando el ocio, la mala utilización y potenciando en cambio su socialización y su nivel de expresión y comunicación.

### Mientras chateas o estás en el Messenger...

**TABLA 90**

<b>P32</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	37,5	2	9,1
Siempre me muestro como soy	5	62,5	18	81,8
A veces finjo ser otra persona	0	0,0	2	9,1
Siempre finjo ser otra persona	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

**TABLA 91**

P33				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	37,5	2	9,1
Nunca	3	37,5	8	36,4
A veces	2	25,0	12	54,5
Siempre	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Pantallas Amigas<sup>22</sup> habla sobre el riesgo potencial de divulgar datos personales que puedan facilitar contacto con pederastas y del peligro de acceder a imágenes que causen daño psicológico y la transmisión de valores negativos a quien los ve. En cuanto a nuestros encuestados, los jóvenes exponen ser sinceros a la hora de usar el chat o el Messenger, ya que la mayoría de ellos siempre se muestran tal y como son, lo que trae sus desventajas al poder caer en redes que pretendan dañarlos. Entre el equipamiento tecnológico de sus hogares uno de los dispositivos electrónicos mas adquiridos es la cámara digital, que se suma a la webcam que pueda tener la computadora, generando un alto riesgo de que los jóvenes elaboren fotos y videos caseros que los pueda perjudicar a ellos mismos, y aumentar el riesgo de contactar a personas desconocidas, el chat, el Messenger y la webcam generan también una oportunidad mayor de hacer nuevos amigos en las redes sociales la tabla 91 muestra que los jóvenes del grupo 2 usan webcam en un 25%, mientras el grupo 3 manifiesta que el 55% la utilizan. Considero que hay que alertar a los dos grupos sobre el peligro de abrir una webcam a desconocidos, así como ver las imágenes de webcam de otros.

<sup>22</sup> <http://www.cuidadoconlawebcam.com/riesgos-uso-webcam.shtml> página impulsada por Generaciones Interactivas que explica sobre los riesgos de la webcam

### 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?

**TABLA 92**

P34				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	3	50,0	20	57,1
Con mi familia	2	33,3	9	25,7
Con amigos virtuales	1	16,7	6	17,1
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

CASTAÑEDA, 2009, expresa que las tecnologías deben ser un soporte para el aprendizaje; para evitar su mal uso, estas herramientas deberían proponerse de manera significativa y atrayente para enfocarlas hacia el entorno de la educación. En los encuestados es muy frecuente el uso del chat y el Messenger con amigos, en ambos grupos este medio se utiliza en más del 50%, en segundo lugar los dos grupos lo utilizan con su familia. Esta es una situación de muy alto riesgo, ya que a través del chat y el Messenger los jóvenes pueden suministrar información personal y familiar, además pueden ser engañados por personas inescrupulosas que quieren dañar su integridad y lucrarse de ellos, atrayéndoles con engaños aprovechándose de su apertura e ingenuidad.

### ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

**TABLA 93**

P35				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	37,5	2	9,1
No tengo ninguno	4	50,0	7	31,8
Tengo, pero no los conozco	1	12,5	4	18,2
Tengo y he conocido alguno	0	0,0	9	40,9
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

El mal uso de los medios tecnológicos como lo expresa GARCÍA, 2009, puede desembocar en alto riesgo produciendo efectos negativos y amenazas entre las que se encuentra el suministrar información falsa, y se puede presentar el riesgo de caer en manos de personas inescrupulosas. Sería oportuno mediar en los jóvenes de manera preventiva en cuanto a los riesgos que encierra suministrar información y conocer personalmente amigos virtuales; en el grupo 2 manifiestan que tiene amigos virtuales pero que no los conoce, este grupo no ha conocido a ninguno de sus amigos virtuales, mientras que en el grupo 3 el 18% tienen amigos virtuales pero no los conocen y el 41% de jóvenes de este grupo dice que ha conocido a sus amigos virtuales. Considero que las personas que deben estar en la red social que elija cada encuestado deben ser personas que se conozcan físicamente para así evitar riesgos, y que sus padres pertenezcan a la lista de amigos de sus hijos para tener la oportunidad de monitorearlos.

### ¿Sueles usar internet para jugar en red?

**TABLA 94**

<b>P36</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	1	4,5
No	1	12,5	15	68,2
Si	6	75,0	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

El juego es uno de los componentes que los jóvenes buscan cuando acceden a Internet, los juegos en red son más comunes entre los jóvenes del grupo 2, como se muestra en la tabla 94, el 75% de ellos manifiestan que si juegan en red, en el grupo 3 solo lo hace el 27%. Los juegos de carreras, de estrategias y de deportes son los preferidos entre los encuestados. Por otro lado, para los jugadores en red el motivo principal de uso es poder hacer nuevos amigos.

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

**TABLA 95**

P37				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	0	0,0	1	12,5
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcetera)	3	33,3	3	37,5
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	2	22,2	1	12,5
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	22,2	0	0,0
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	11,1	1	12,5
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0,0	1	12,5
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0,0	1	12,5
A ninguno	1	11,1	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Como se estableció dijo antes, vemos como cada vez los videojuegos y los juegos de computador son más comunes entre los jóvenes, ya que es una manera atractiva para sus tiempos de ocio.

El juego más adquirido para jugar en computador por los encuestados como se ve en la tabla es los juegos de carreras, Es un juego de carreras, que lleva por las calles, carreteras y autopistas reales, así como la posibilidad de conducir automóviles reales como deportivos y todoterrenos entre otros, a los que últimas entregas se les han

incorporado las opciones de tunning, a los que se atribuye entre otras cosas, las carreras ilegales.

En segundo lugar de preferencia se encuentra “Los Sims”, que es un juego de ficción a nivel social que consiste en crear personajes y construir sus vidas, satisfacer sus necesidades (inclusive las básicas), concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños, donde los personajes se deprimen, se enojan, trabajan y si no se les cuida pueden llegar a morir.

La guía y el acompañamiento como estrategia de mediación son esenciales para respaldar positivamente esta actividad, y darle la oportunidad a videojuegos que no expresen conductas indeseadas o violencia, como lo quiere transmitir estos videojuegos, sino más bien sacar provecho de ellos para adquirir destrezas y encontrarle un sentido más educativo.

**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 96**

<b>P38</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	0	0,0	2	33,3
Jugar en red te permite hacer amigos	3	42,9	3	50,0
No estoy de acuerdo con ninguna	4	57,1	1	16,7
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

LLARELLA BERRIOS, afirma que este tipo de tecnología se convierte para los niños en un medio importante para su socialización e interacción con sus pares. Existen potenciales amenazas y riesgos en los menores que usan el juego en red para hacer amigos, ya que en sus peticiones de amistad pueden encontrarse con gente que demuestra comportamientos poco habituales, fotos y videos indecentes que pueden llegar a través de redes como Facebook, estas personas malintencionadas pueden dañar la integridad y reputación de los jóvenes al observar sus fotos y publicar insultos en sus páginas, además el contenido de estos juegos más atractivo para los jóvenes está marcado por la violencia, riesgos y otros aspectos que pueden desencadenar en algún tipo de riesgo social, familiar y de salud en los jóvenes.

### ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

**TABLA 97**

<b>P41</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	1	4,5
No	6	75,0	15	68,2
Sí	1	12,5	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales



## ¿Con qué contenido?

**TABLA 98**

<b>P42</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	0	0,0	2	25,0
Software e informática	0	0,0	0	0,0
Programación de televisión	0	0,0	0	0,0
Noticias	0	0,0	0	0,0
Educativos	1	100,0	0	0,0
Culturales	0	0,0	0	0,0
Juegos	0	0,0	0	0,0
Música	0	0,0	4	50,0
Humor	0	0,0	0	0,0
Concursos	0	0,0	0	0,0
Adultos	0	0,0	1	12,5
Historia personal	0	0,0	1	12,5
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Wikipedia en su definición de blog comenta que es un lugar dónde coleccionar artículos de uno o más autores; que nos permite dar nuestra opinión y crear nuevos temas, de igual manera, otras personas pueden dar su opinión que puede o no ser del agrado del creador de la página, pero en general, es un método excelente para socializar y aprender de forma divertida y creativa si se accediera a usar en una institución educativa. En la tabla 97 se muestra que esta actividad no está tan consolidada entre ellos ya que solo el 13% del grupo 2, y el 28% del grupo 3 han sido creador de contenidos a través de los blog. el contenido de las páginas y de sus blogs está ligado a sus preferencias en Internet como lo muestra la tabla 98, en primer lugar la música, luego los deportes, la educación y la historia personal son contenidos más usados para sus creaciones, Las relaciones sociales son el fin que persiguen los jóvenes al ingresar a la red, como lo demuestra la tabla 99, pasar de espectador a creador de contenidos es algo que les permite ampliamente compartir sus intereses, darse a conocer y comunicar, sin embargo, Considero que se debe mediar educativamente en cuanto a convertirse en creadores y proveedores de información.

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

**TABLA 99**

<b>P43</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Expresar mi opinión	0	0	1	10,0
Compartir información con conocidos	1	100,0	3	30,0
Darme a conocer y hacer amigos	0	0	3	30,0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	3	30,0
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

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

**TABLA 100**

<b>P50</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	1	4,5
Un principiante	2	25,0	1	4,5
Tengo un nivel medio	3	37,5	14	63,6
Mi nivel es avanzado	2	25,0	3	13,6
Soy todo un experto	0	0,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Internet ofrece a los jóvenes ventajas sociales, de entretenimiento y de juego, pero a su vez, ofrece grandes riesgos en los cuales se pueden ver inmersos como lo cita GARCÍA, 2009, en la tabla 100 vemos que el nivel promedio de jóvenes creen que en internet tienen un nivel medio, lo que demuestra que los jóvenes están familiarizados con la red, considero que se debe trabajar en ellos para que de una manera crítica sepan diferenciar aspectos positivos en los contenidos que visitan, y que su nivel de acceso a Internet sea usado con el fin de informarse, y realizarse como ser integral, dando un espacio para cada aspecto de su vida, pero de una manera sana, con responsabilidad, donde actividades como el ocio, el estudio, la familia y la socialización sean parte activa e importante dentro de lo que hace, pero de una manera equilibrada.

### Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar

¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia?

**TABLA 101**

<b>P17</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	8	100,0	13	59,1
Sí, algunos (menos de la mitad)	0	0	8	36,4
Sí, casi todos (más de la mitad)	0	0	1	4,5
Sí, todos	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según IBAÑEZ, 2003 hay que crear nuevas formas de trabajo y romper los viejos moldes para que las instituciones mejoren sus ambientes de aprendizaje, y hacerlo desde la perspectiva de directivos, profesores y alumnos. En la tabla 101, el grupo 2 expresa que ningún profesor utiliza Internet para explicar su materia, se hace evidente la ausencia de mediación escolar en las tecnologías en la institución investigada. En el

caso del grupo 3 la mediación tecnológica en la institución es en baja, representada por un 41% de profesores que usan Internet para explicar su materia. Considero importante la intervención de los Directores de las instituciones entrevistadas, para que evalúen y ejecuten, según sus posibilidades de infraestructura y equipamiento, dos aspectos:

El primero, evaluar el conocimiento y desempeño de sus docentes en cuanto a las tecnologías, trabajar en las falencias que sean necesarias para poder transmitir de manera efectiva lo concerniente a la implementación de las tecnologías a los alumnos de las instituciones. El segundo, integrar en las actividades curriculares de una manera creativa la exploración directa de las tecnologías como modo de aprendizaje en cada asignatura, ya que en ellas van a encontrar información a través de bibliotecas y laboratorios virtuales, presentaciones Multimedia, y en general, muchos recursos que van a enriquecer todo el proceso educativo, el aprendizaje de sus alumnos será más heurístico, saliendo del esquema memorístico y repetitivo.

### ¿En qué lugar sueles usar Internet?

**TABLA 102**

<b>P25</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi casa	6	37,5	14	45,2
En el colegio	0	0	2	6,5
En un ciber	5	31,3	8	25,8
En un lugar público	0	0	0	0
En casa de un amigo	1	6,3	3	9,7
En casa de un familiar	4	25	4	12,9
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...

**TABLA 103**

P26				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	5	31,3	17	63,0
Con amigos	2	12,5	7	25,9
Con hermanos	5	31,3	3	11,1
Con mi padre	1	6,3	0	0
Con mi madre	2	12,5	0	0
Con mi novio/a	1	6,25	0	0
Con un profesor/a	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Las tecnologías deben ser vistas como un medio para desarrollar competencias en los alumnos como lo expresa QUINTERO, 2005, las cuales fomentan en los alumnos autonomía, auto reflexión y auto aprendizaje, sin limitarse solo a la clase, sino trascendiendo en su vida positivamente. Las tablas 102 y 103 muestran que a medida que crecen los estudiantes, manifiestan más independencia y autonomía en sus actividades, incluso en las tecnológicas, Independiente de que si tengan o no internet en la casa, un buen porcentaje de los encuestados manifiesta utilizarlo en el ciber, o en casa de un amigo , lo que los hace estar más expuestos a los peligros de la red, por lo tanto presentan menos mediación por parte de los padres, considero que este tiempo, lugar y compañía deberían enfocarse de manera que los alumnos deban utilizar herramientas tecnológicas dispuestas a su alcance, para que en el período que le dediquen a Internet, puedan aprovechar el tiempo para informarse y capacitarse de una manera productiva. Los padres tienen una gran responsabilidad para no perder este espacio tecnológico en el tiempo a medida que los jóvenes se involucran mas a internet con el riesgo de visitar páginas de enriquecimiento o destrucción personal.

### ¿Para qué sueles usar Internet?

**TABLA 104**

P29				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	3	13,6	14	22,6
Envío de SMS	2	9,1	7	11,3
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	6	27,3	10	16,1
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	22,7	10	16,1
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	1	1,6
Para usar programas	0	0	4	6,5
Para descargar música, películas o programas	5	22,7	10	16,1
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	0	0	1	1,6
Blogs	0	0	1	1,6
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	1	4,5	4	6,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>62</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para  
niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

FERNANDEZ 2010 considera que para mediar educativamente de manera que los jóvenes sean protegidos de las amenazas de las tecnologías son mediar en tiempo, lugar, contenido y compañía. Este tipo de mediación se debe aplicar tanto a nivel familiar, como a nivel escolar, como vemos en la tabla 104 los gustos en cuanto al acceso son muy variados:

En los del **grupo 2** su uso lo podemos clasificar en apartados como la COMUNICACIÓN, las DESCARGAS y la INFORMACIÓN. Para **comunicarse** incluye las siguientes variables: para enviar SMS un 9%, para compartir videos o fotos un 27,3 para usar el correo 23%, para hablar por teléfono 5%, siendo su mayor prioridad con un **64%** sumando las variables que la involucran; seguido se encuentran las **DESCARGAS** de música y películas un **22,7%**, y en el último apartado usan Internet para **INFORMARSE** ya que para visitar páginas Web un **14%**, lo que da a entender que pueden visitarlas para buscar información con respecto a sus deberes o a otro tipo de búsquedas según sean sus intereses.

En el **grupo 3** procederemos de la misma manera clasificando COMUNICACIÓN, INFORMACIÓN y DESCARGAS, En cuanto a **comunicación** y sumando variables como envío de SMS con un 11%, para compartir videos o fotos un 16%, para usar el correo 16%, para foros 1,6%, para blogs 2%, y para hablar por teléfono un 7%, nos arroja un resultado del **53%** que **acceden con el fin de comunicar algo**, lo que da a entender la mayor necesidad que tienen los jóvenes al usar Internet es la de comunicarse y expresarse. Seguido a ello se encuentran las visitas a páginas Web en un 23% y el uso de programas en un 7%, lo que promedia su uso en **un 30% que accede para informarse**, y por último las descargas de música y películas con un 15% y el uso de radio digital 2%, sumando **el 17% que accede para descargas de música y escuchar la radio**.

Como se observa, la comunicación es la principal actividad que realizan los jóvenes encuestados cuando acceden a Internet, superando la información y las descargas en general. La mediación escolar debe ser retroalimentada por las instituciones educativas para fomentar una cultura sana en el uso de la Internet. Este trabajo debe ir de la mano con el apoyo de la familia, ya que es allí donde se adquieren criterios, pautas y hábitos de consumo que sean saludables, en este caso, de los medios tecnológicos.

**Cuando visitas páginas Web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**

**TABLA 105**

<b>P30</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	4	19,0	2	6,7
Software e informática	0	0	1	3,3
Programación de televisión	2	9,5	0	0
Noticias	0	0	2	6,7
Educativos	0	0	3	10
Culturales	1	5	1	3,3
Juegos	7	33,3	1	3,3
Música	5	23,8	17	56,7
Humor	0	0	2	6,7
Concursos	2	9,5	0	0
Adultos	0	0	1	3,3
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

El grupo 2 prefiere en un 33% las páginas Web con contenido de juegos, seguido de las páginas con contenido de música, el juego para los niños y jóvenes ha evolucionado pues ahora sus juegos se presentan a manera de televisión, videojuegos y los juegos de los celulares desplazando a los juegos tradicionales.

En el grupo 3 se ve en primer lugar las páginas que contengan música, y aparecen aquí manifestando otros tipos de intereses como lo son visitar páginas culturales, educativas y de noticias en un 14%. También aparece la variable de visitar páginas sobre Software e Informática profundizando más en su contenido lo que les lleva a alfabetizarse informáticamente, utilizando la Internet no solo en ocio sino como parte de su aprendizaje. Llama la atención que en un porcentaje más bajo pero no menos importante los jóvenes empiezan a visitar páginas con contenido para adultos, lo cual a su edad pueden manejar sin ningún criterio, exponiendo su vida no solo al riesgo de las redes sino exponiéndose a una vida sexual precoz.



Considero que de la mano con la tabla 104, es urgente mediar tanto educativa como familiarmente, para que los jóvenes adquieran hábitos de consumo tecnológico saludables, guiando su aprendizaje, o aprendiendo de ellos, o aprendiendo juntos para que estas experiencias sean formativas en todos los niveles, y poco a poco suministrar libertad en la que los jóvenes deben actuar con responsabilidad, no sin antes, establecer ciertas normas, de acuerdo a las características de cada familia en cuanto a conexión, tiempo, lugar y contenido de información.

### ¿Sueles utilizar redes sociales?

**TABLA 106**

P39				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	1	4,5
No	0	0,0	2	9,1
Sí	7	87,5	19	86,4
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?

**TABLA 107**

P40				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	6	46,2	19	44,2
Hi5	2	15,4	4	9,3
Tuenti	1	7,7	4	9,3
MySpace	1	7,7	2	4,7
WindowsLiveSpace	1	7,7	3	7,0
Sónico	1	7,7	6	14,0
Otras redes sociales	1	7,7	5	11,6
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según expresa (Marañón, 2009) el uso de redes sociales está muy ligado a los jóvenes, haciendo parte cada vez más activa en sus vidas, afirmando que hay grandes ventajas de socialización al usarlas, pero también, advirtiendo sobre la falta de seguridad y privacidad especialmente en los jóvenes.

En los dos grupos encuestados se observa que más del 85% las usa; la preferencia sobre la red social más utilizada es Facebook, seguido de Hi5 y en menor medida Sónico, también aparecen con un 12% otras redes sociales, lo que nos hace reflexionar sobre la infinidad de sitios que se añaden cada día a Internet, a los que ingresan continuamente nuestros jóvenes arriesgando sus vidas, su intimidad y la privacidad familiar, y la impotencia para mediar en este aspecto debido al desconocimiento por parte de muchos padres y profesores. Algunos ejemplos de lo que los jóvenes deben saber que no hay que informar en las redes son los datos como nombres, dirección, teléfono, datos de tarjetas de crédito y hábitos de comportamiento. En general, ningún miembro de la familia debe comentar con extraños aspectos sobre su vida personal y familiar.

### Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?

**TABLA 108**

P23				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	1	4,5
Menos de una hora	2	25,0	4	18,2
Entre una y dos horas	3	37,5	5	22,7
Más de dos horas	1	12,5	11	50,0
Nada	0	0	0	0
No lo sé	1	12,5	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

### El sábado o domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?

**TABLA 109**

P24				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	1	4,5
Entre una y dos horas	3	37,5	7	31,8
Más de dos horas	2	25	8	36,4
Nada	0	0	5	22,7
No lo sé	2	25	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Marañón, 2009) Habla sobre las bondades del uso de Internet, y cómo este medio ha transformado las vidas de las familias y su dinámica familiar, en la tabla 108 y 109, en primer lugar, podemos determinar que el tiempo de uso del internet aumenta a medida que los niños van creciendo, como lo demuestra la tabla 108, que, en el caso del grupo 2, un 38% ocupa entre una y dos horas diariamente en internet, en el caso del grupo tres, un 50% lo hace durante más de dos horas.

Se puede observar en la tabla 109, que un porcentaje de los encuestados en los dos grupos no sabe qué tiempo le dedica al internet, los fines de semana, lo que indica la falta de límites por parte de los padres en cuanto a su uso. En el grupo tres, el porcentaje en la variable “más de dos horas” disminuye; el uso del internet parece estar desplazado por otro tipo de actividades. Los padres deben asumir su rol de responsabilidad hacia sus hijos, asegurándose que estos tengan experiencias positivas en cuanto al uso de Internet, ya que siendo una herramienta de inmensa repercusión académica y cultural, también puede llevar otros a otros fines negativos como la adicción, el aislamiento, fracaso escolar y contenidos que son nocivos influyendo en su personalidad.

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

**TABLA 110**

P102				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	3	37,5	3	13,6
Entre una hora y dos	0	0,0	8	36,4
Más de dos horas	1	12,5	8	36,4
No lo se	4	50,0	2	9,1
Nada	0	0,0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

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

**TABLA 111**

P103				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	3	37,5	9	40,9
Entre una hora y dos	1	12,5	4	18,2
Más de dos horas	2	25,0	6	27,3
No lo sé	2	25,0	2	9,1
Nada	0	0,0	1	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Gervilla, 2004) Se refiere a la televisión como uno de los mayores obstáculos en un ambiente familiar para el desarrollo intelectual y las actividades extraescolares, convirtiéndose en el único recurso para los tiempos de ocio, desplazando el diálogo familiar, la lectura y el juego, y expresa que el uso sin control crea dependencia y fatiga mental. En las tablas 110 y 111 los jóvenes del grupo 2 opinan que no saben cuánto tiempo pasan viendo la televisión entre semana y los fines de semana, revelando la falta de conciencia en el límite de acceso a programas televisivos, el grupo 3 opina que ven como mínimo entre una y hasta más de dos horas entre semana, los fines de semana también ocupan tiempo similar en esta actividad. Considero que los padres deben moderar su uso en casa, y enseñar con el ejemplo a crear hábitos saludables insertando otro tipo de actividades como compartir la lectura, practicar un deporte, salir a caminar, realizar los deberes juntos, jugar involucrando la familia, o incluso, ver juntos un programa de televisión, de manera que podamos crear o recuperar vínculos afectivos que se han ido desapareciendo.

## 5.5. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES

En este apartado se analizarán preguntas concernientes a la perspectiva que tienen los jóvenes en cuanto a las tecnologías, su nivel de conciencia en su uso y el grado de dependencia de ellas en sus vidas.

### Regulación y uso de las tecnologías

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

**TABLA 112**

P67				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	5	45,5	6	27,3
Cuando estoy estudiando	2	18,2	6	27,3
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	18,2	3	13,6

Cuando estoy durmiendo	1	9,1	1	4,5
No lo apago nunca	1	9,1	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según Requena (2008) Los jóvenes son más vulnerables a la adicción al celular, ya que su uso puede desarrollar dispersión, estrés, irritabilidad y ansiedad. La adicción al celular parece, aunque en poca medida, tener cierta presencia en los estudiantes encuestados de ambos grupos, ya que ellos manifiestan que apagan el celular con más frecuencia cuando están en clase o cuando están estudiando. En la tabla 113 la mayoría de los encuestados del grupo 2 dice que nunca suelen recibir mensajes o llamadas cuando ya están en la cama, el grupo 3 manifiesta que reciben algunos días, pienso que en ambos casos se debe fomentar un uso más responsable y saludable del celular.

### ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

**TABLA 113**

P68				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
Nunca	4	50,0	1	4,5
Algunos días	1	12,5	9	40,9
Casi todos los días	0	0,0	6	27,3
Todos los días	1	12,5	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

TABLA 114

P69				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	16,7	2	10,5
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0,0	2	10,5
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	0	0,0	3	15,8
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0,0	2	10,5
No estoy de acuerdo con ninguna	5	83,3	10	52,6
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Hernández y Solano (2007) manifiestan que el celular se ha convertido en un medio propicio para acosar, o ser acosado a través de ridiculizaciones, amenazas, chantajes, discriminaciones, contenido sexual; se presenta en forma textual, verbal, en fotos y a través de videos. Este fenómeno en la red se conoce con el nombre de ciberbullying. Aunque los jóvenes encuestados en su mayoría opinan en cuanto a esta pregunta que no están de acuerdo con ninguna de las opciones presentadas, es de considerar que este nuevo modelo de acoso tiende a presentarse más frecuentemente en niños y jóvenes.

Se debe recomendar a los jóvenes que si son víctimas de este tipo de acoso, ellos deben hacer saber a sus padres, para evitar que esta situación siga ocurriendo, para

ello es importante que en los vínculos entre padres e hijos permanezca abierto un canal de comunicación y confianza, sin temor al reproche de parte de sus progenitores.

De igual manera, si se presenta una situación en que los padres se dan cuenta que su hijo es el acosador, se debe dar la oportunidad de un diálogo abierto, sin acusaciones ni regaños, para conocer el motivo que impulsa al hijo a acosar a otras personas.

### Mediación familiar en relación a la tecnología

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

**TABLA 115**

P53				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	5	62,5	8	36,4
Poco	2	25,0	6	27,3
Bastante	0	0,0	2	9,1
Mucho	1	12,5	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Bringué (2009) expresa que los padres son los encargados de llevar al niño a socializarse con las tecnologías y mediar en cuanto al uso que los hijos le den a los medios tecnológicos. Los jóvenes encuestados consideran en primer lugar que el uso de Internet no los aleja de sus amigos y familiares, pero hay que considerar que si los padres no establecen límites en cuanto a su uso y contenido, se puede generar en ellos cierto tipo de dependencia hacia la red.



### ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del celular?

**TABLA 116**

P64				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
No	4	50,0	8	36,4
Si	2	25,0	10	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Por qué motivos?

**TABLA 117**

P65				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	4	80,0	5	50,0
Por el momento del día en que lo uso	1	20,0	2	20,0
Por el gasto que hago	0	0,0	3	30,0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

La discusión por el uso del celular se presenta mayormente, por tiempo que lo usan, dando a entender que lo usan por largos lapsos de tiempo, donde algunas de las actividades pueden estar siendo interrumpidas o presentarlas de baja calidad, como sus estudios, las relaciones familiares y las relaciones con sus amigos, frente a ello considero que se debe cultivar el autocontrol, permitiendo a los jóvenes la posibilidad de graduar su relación con el celular, y para prevenir la adicción, creo conveniente que la familia debe establecer reglas en casa donde se incluya apagar el celular en la noche, y regular su uso en el día, en la hora de comer, de estudiar, etc. prestar atención a los signos de alarma nombrados

### ¿Con quién sueles jugar los videojuegos?

**TABLA 119**

P92				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	5	41,7	6	40,0
Con mi madre	0	0,0	0	0,0
Con mi padre	0	0,0	0	0,0
Con mis hermanos/as	5	41,7	4	26,7
Con los amigos/as	2	16,7	5	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

**TABLA 120**

P93				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5
No	3	37,5	8	36,4
Si	4	50,0	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Por qué motivos?

**TABLA 121**

P94				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	2	50,0	1	33,3
Por el momento en el que juego	2	50,0	2	66,7
Por el tipo de juegos	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según García (2005) los videojuegos pueden provocar adicción y comportamientos antisociales, ya que existe un alto número de juegos con contenido violento, sexista y racista. El tiempo y el momento de uso son motivo de discusión entre padres e hijos cuando de usar los videojuegos se trata en nuestros encuestados. Se recomienda mediar en cuanto a los contenidos de los videojuegos, los padres antes de adquirir uno de estos deben fijarse en que no contengan aspectos como los nombrados, para que la formación de su hijo no se vea desequilibrada a causa mala utilización de los. Sería oportuno aprovecharlos para potenciar las ventajas educativas que estos presentan como actividad familiar.

### ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

**TABLA 122**

P95				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	12,5	12	54,5

No	5	62,5	7	31,8
Si	2	25,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

Según Vallet (2006) los castigos y los premios son arbitrarios, ya que dependen del estado de ánimo del adulto que premia o castiga, En la tabla 122 se manifiesta en la mayoría de los que respondieron que no los premian con el uso de los videojuegos, considero que los videojuegos no deben ser utilizados como premio ni castigo, ya que ello los llevara a engrandecer su deseo por esta pantalla, se puede mediar en cambio como dice la misma autora, acompañando la consecuencia de una acción con un refuerzo que lo motive a actuar de manera adecuada, por ejemplo, después de hacer las tareas los fines de semana, o luego de ayudar con alguna responsabilidad asignada en el hogar, estableciendo reglas en las que los límites sean respetados por los padres, los hijos, hermanos, etc.

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

**TABLA 123**

<b>P96</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	12	54,5
No	3	37,5	2	9,1
Si	3	37,5	5	22,7
No lo sé	1	12,5	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

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

**TABLA 124**

<b>P97</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12,5	12	54,5
Si con todos	0	0,0	4	18,2
Con algunos sí, con otros no	4	50,0	6	27,3
No me dejarían jugar con casi ninguno	3	37,5	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Gervilla, 2004) Expresa que uno de los aspectos de los videojuegos es que incitan a la violencia, al riesgo y a la velocidad, en el caso de nuestros encuestados, en la tabla 123 se evidencia que los padres desconocen de qué se trata los videojuegos que usan sus hijos en un 38%, y un 13% de los jóvenes no saben si sus padres conocen o no los videojuegos que utilizan, lo que demuestra un abismo en la comunicación, y por ende, en la mediación familiar en este sentido, en la tabla 124 los jóvenes consideran en un 50% que si los padres supieran el contenido de sus videojuegos los dejarían jugar con unos, mas no con otros, el 38% consideran que no los dejarían jugar con ninguno..

En el grupo 3 también se evidencia la indiferencia aunque en un porcentaje más bajo (14%), en este grupo los jóvenes opinan que un 23% de padres saben el contenido de sus juegos, para la tabla 124, más del 50% omitió contestar esta pregunta, pero el 27% considera que sus padres autorizarían el contenido de sus videojuegos favoritos.

Lo primero que deben hacer los padres en este sentido es enterarse del contenido y finalidad de los videojuegos que frecuentan sus hijos, las páginas web [www.meristation.com](http://www.meristation.com) y [www.vandal.net](http://www.vandal.net) informan sobre los contenidos de los videojuegos, igualmente moderar su tiempo de uso en casa y fuera de ella, lo

recomendable es no más de 30 minutos seguidos y procurar que esta actividad sólo sea usada los fines de semana.

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

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

**TABLA 125**

P51				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	4	50,0	1	4,5
Poco	0	0,0	9	40,9
Bastante	4	50,0	9	40,9
Mucho	0	0,0	3	13,6
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(Sánchez, 2009, pág. 1\_2) Comenta que la Internet estimula en los jóvenes nuevas formas de comunicarse, aprender y construir sus conocimientos. En el grupo 2 existen opiniones divididas, ya que el 50% de ellos opinan que Internet no ahorra tiempo, ni facilita la comunicación, lo contrario opina el otro 50%. En el grupo 3, en cambio sus actividades cambian para integrarse más con los amigos y se vuelve más sociable 95% desplazando actividades como el juego e inclusive el mismo estudio para dar paso a las redes sociales

Tanto padres como maestros deben trabajar para que los jóvenes miren desde el punto de vista formativo a la Internet, motivarlos para generar alumnos activos en el proceso de aprendizaje dirigido y auto dirigido, ya que una de las cualidades que posee Internet es acortar distancias para acercar el mundo a las pantallas, conocer sobre todos los temas actualizados, mucho más que en las bibliotecas llevándolo a desarrollarse a un nivel más elevado

Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche (afición o adicción)”

**TABLA 126**

<b>P52</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>		<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	4	50,0	6	27,3
Poco	0	0,0	6	27,3
Bastante	2	25,0	4	18,2
Mucho	2	25,0	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
Autor: Jhoana Andrea Grajales

(protegeles, 2010) En su página Web describe a las tecnoadicciones como un desorden de adicción a las tecnologías, especialmente Internet, que supone una pérdida de control del tiempo y un desplazamiento de actividades gratificantes para su vida como lo son la familia, los amigos y en general, se evidencia un gran deterioro en sus relaciones sociales. La tabla 126 nos muestra que el 50% de los jóvenes del grupo 2 dicen que el Internet no los vuelve adictos, el otro 50% opinan que se los puede volver adictos. En el grupo 3 los jóvenes opinan en un 27% que Internet no los vuelve adictos, y el otro 73% reconoce que si se pueden volver en cierta medida tecno adictos.

Considero que se debe controlar de alguna manera el límite de acceso a Internet, de igual manera acceder al uso de filtros de contenido y antivirus para que sea minimizado el riesgo.

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

**TABLA 127**

<b>P63</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN</b>	<b>Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS</b>

	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25,0	4	18,2
Mi vida cambiaría a mejor	0	0,0	2	9,1
Mi vida cambiaría a peor	2	25,0	7	31,8
No pasaría nada	4	50,0	9	40,9
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

### ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

**TABLA 128**

P99				
Opción	Grupo 2:10-14 años (aplicado a 10º de EGB) COLEGIO ALEMÁN		Grupo 3:15-18 años (aplicado a 1º de bachillerato) COLEGIO LAS PALMERAS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0,0	2	18,2
Los videojuegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	22,2	4	36,4
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	11,1	1	9,1
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	66,7	4	36,4
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario 2 y 3 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
 Autor: Jhoana Andrea Grajales

En su apartado “adolescencia” (protegeles, 2010), expresa que los jóvenes son más propensos a volverse adictos a las nuevas tecnologías por su sentido de idealismo, donde se muestran cómo les gustaría ser, y no tal y como realmente son, lo que los lleva a un gran problema de falta de identidad personal.



En nuestros encuestados, la mayoría no está de acuerdo con ninguna de las opciones de la pregunta, pero se considera cómo los jóvenes de ambos grupos expresan el riesgo de volverse más violentos en cuanto al uso de los videojuegos y opinan que tienen necesidad de jugar en compañía de alguien, de igual manera, expresan que los videojuegos les permiten hacer cosas que en la vida real no pudieran hacer. Así mismo se hace notoria la tecnoadicción que presentan los jóvenes del grupo 3 cuando un 18% manifiestan que cuando llegan a casa no pueden parar de jugar videojuegos. Creo que los padres deben acompañar en esta actividad a sus hijos, participando con ellos, dialogando sobre sus puntos de vista llevando a los jóvenes a salir de la irrealidad que encierran los videojuegos para que jueguen de una manera en la que puedan separar la fantasía de la realidad, y llegar a un consenso que permita fijar normas para su uso considerando las consecuencias negativas que se pueden presentar, hablar a los hijos de la necesidad del auto cuidado y recordarles que no queremos hacerles daño, y que por ello queremos hacerles conscientes sobre los peligros que existen en torno a las tecnologías.

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

### **I. ASPECTOS GENERALES**

La encuesta ILFAM, estuvo dirigida a estudiantes del barrio Mutualista Benalcázar, en la parroquia Chiguilpe, de la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. Este un sector residencial, en el que habitan familias de clase media alta, fue aplicada a hijos e hijas conocidos del sector cerca de donde vivo. La edad encuestada corresponde al 90% de jóvenes 16 a 18 años, y el 10% a niños de 13 a 15 años de edad, el género encuestado está dividido al 50% masculino y 50% femenino. El total de encuestados asisten a instituciones de carácter particular laica, donde les permiten libre ejercicio de su pensamiento e inclinación religiosa.

### **II. ASPECTOS FAMILIARES**

**II.1.** El modelo de la familia **monoparental** tiene su presencia en un 50% de los encuestados que dicen que viven sólo con la mamá. El modelo del otro 50% de los encuestados es la familia **nuclear**, integrada por los dos padres.

**II.2.** Al preguntarles a los niños y jóvenes encuestados acerca de **cómo creen que debería ser conformada la familia** ideal 8 de los 10 encuestados contestaron que la

familia debe estar conformada por padre, madre e hijo. El otro 20% opina que su modelo de familia ideal es conformado por madre e hijo.

Un solo progenitor en casa, ya sea por la causa de divorcio, por abandono o por muerte, genera tensiones y frustraciones en algún momento del desarrollo de los hijos (dificultades económicas, problemas escolares o de conducta, etc.). Hay que tener en cuenta que muchas familias mono parentales prestan buena atención a las necesidades de sus hijos, pero con demasiada frecuencia descuidan en ellos la atención, el apoyo y el afecto necesarios para su cuidado.

### **II.3. Los niños y jóvenes encuestados valoran su relación familiar de la siguiente manera:**

1. Relación de pareja: los encuestados opinan mayormente (50%), que la relación de sus dos padres es muy buena, 30% dicen que es una relación buena, 10% dice que es regular y 10% dice que es mala.

2. Relación entre padre e hijos: el 40% la consideran muy buena, otro 40% opina que es buena, el 10% dice que esta relación es mala, y el otro 10% no contesta porque nunca ha tenido contacto con su padre.

3. Relación entre hermanos: es considerada mayormente como buena, con un 50%, el 40% opina que esta relación es muy buena, el otro 10% no contesta porque es hijo único.

4. Relación madre e hijos: la mayoría de los encuestados (70%) opinan que la relación entre madre e hijo es muy buena, un 20% considera que esta relación es buena. Y el 10% dice que es excelente.

5. Relación entre hijos y abuelos: un 50% de los encuestados afirma que la relación con sus abuelos es muy buena, un 40% la considera buena, y un 10% dice que es excelente.

6. Relación con otros familiares: los niños y jóvenes encuestados consideran en un 50% que su relación con otros familiares es buena, el 40% afirma que esta relación es muy buena, y un 10% cree que es regular.

Considero que como padres y docentes se debe trabajar explicando las ventajas y el privilegio de pertenecer a una familia, no importa cómo esté constituida en cada caso particular. La familia, es el soporte de la sociedad, y los padres están llamados a dar

ejemplo a sus integrantes para generar en ellos un sentido de pertenencia y permanencia en ella. Así mismo, son los responsables de involucrar e involucrarse en familia a las actividades del tiempo libre, que son más enriquecedoras si se comparten con sus miembros, la convivencia familiar se puede dar inclusive en actividades de tipo social.

#### **II.4. En cuanto al empleo del tiempo libre en la familia los niños y jóvenes encuestados respondieron que:**

Siempre: realizan labores del hogar

Casi siempre: ven televisión

Muchas veces: usan Internet

Pocas veces: practican actividades deportivas, hacen paseos familiares, visitan a familiares y se reúnen en fiestas familiares.

Nunca: realizan labor social y pastoral.

El estilo de vida, las bases emocionales, cognoscitivas, sociales o económicas pueden favorecer o perturbar la elaboración del proyecto de vida de los jóvenes. La adolescencia es un periodo clave en la formación de la personalidad, en este aspecto los jóvenes pueden presentar dos tipos de problemas: los generales, que van de mano con su desarrollo y las etapas que deben superar; y los particulares, que se presentan debido al entorno y sus dificultades que se pueden englobar en factores económicos, sociales y familiares. El ambiente (padres y amigos) juega un rol significativo en la etapa de adolescencia.

#### **II.5. FACTORES QUE AFECTAN LA ESTABILIDAD FAMILIAR**

##### **Factor económico:**

El desempleo y la pobreza según los resultados de los encuestados nunca los ha afectado y la remuneración baja se da muchas veces.

##### **Factor social:**

Inseguridad, la falta de atención en salud y educación, problemas comunitarios y migración nunca los ha afectado.

**Factor intrafamiliar:**

La violencia física y psicológica, alcoholismo, drogadicción, infidelidad y los embarazos en la adolescencia nunca los ha afectado.

**II.6. VALORES PRIORITARIOS EN LA FAMILIA**

Si el interior de la familia, es una comunidad de amor, educación y formación, se decidirá mejor el éxito de los hijos, ya que aprenderán a ser más fuertes, mejor preparados, más solidarios, y en general, con mejores virtudes al heredar los valores adquiridos en el seno de la familia.

Según los niños y jóvenes encuestados los valores de responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad, amor, fidelidad, amistad, autoestima, alegría, paciencia y tolerancia deben estar presentes **siempre** en las relaciones familiares.

**II.7 RESPECTO AL ABORTO**

El 30% de los jóvenes encuestados opinan que el aborto **no** se debe aplicar, el otro 70% considera que **si** se debe hacer en casos como violación, malformación fetal, también por la edad de la madre, si la vida de la madre está en riesgo, si el embarazo no es deseado, y si el embarazo va a interrumpir los estudios.

El aborto conlleva muchos efectos que perjudican no sólo a quien lo practica, sino a la familia y a la sociedad en general. El aborto en sí, ha contribuido para enseñar a las nuevas generaciones a abortar y por eso que se dan esas respuestas en los jóvenes, porque lo ven como una opción cualquiera, pues sus hijos no son deseados a su edad, o pueden venir con alguna discapacidad, o porque un embarazo puede interrumpir los planes o modo de vida que se tiene hasta ese momento.

**II.8. TEMAS DE ORIENTACION**

A los jóvenes encuestados les gustaría recibir información y orientación en temas sobre las dificultades en la adolescencia y en la relación de padres e hijos.

Los aspectos claves en la adolescencia para exponer a manera de temas dentro del contexto educativo son sexualidad, esquema corporal y auto aceptación, identidad y autoestima, destrezas intelectuales, autonomía, participación y servicio a la sociedad, orientación vocacional, personalidad, imitación de las acciones constructivas; y en cuanto a la relación de padres e hijos se podría plantear temas sobre la comunicación, comprensión de los roles familiares y los como cultivar los valores en la familia.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. CONCLUSIONES**

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

a. El uso de tecnologías como internet, televisión, celulares y videojuegos es de uso frecuente entre los niños y jóvenes entrevistados, ellos son muy sensibles al consumismo, debemos intervenir en este sentido, ya que los mensajes engañosos se presentan de forma activa y continua en estos medios tecnológicos.

b. Las Tecnologías de la Información y Comunicación tales como Internet, celulares y Videojuegos han generado cambios acelerados e innovadores en la sociedad, principalmente, por su naturaleza interactiva y la inclusión de los niños y jóvenes a ellas tiene distintas consecuencias, dependiendo de la etapa de desarrollo en que se encuentren y de la intervención o no en cuanto a su uso y contenido presentado.

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

a. La familia debe ser un espacio donde los niños y jóvenes en compañía de sus padres puedan interactuar y acceder a las Tecnologías de la Información y Comunicación, para crear en ellos principios y hábitos de consumo tecnológicos adecuados, estimulando nuevas formas de comunicarse y aprender.

b. Las redes sociales tienen sus riesgos debido a la falta de interés y ocupaciones de los progenitores, igualmente por el temor por parte los padres debido a la inexperiencia en el uso de las nuevas tecnologías, también por la ausencia de normas en la familia en cuanto a su uso, y por el desconocimiento de herramientas útiles y preventivas por parte de los padres para acceder a las tecnologías de manera responsable.

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

a. La educación hace parte de la formación de la personalidad y las Tics están presentes en muchas de las actividades que la involucra, de la forma como se

usen las tecnologías dependerán las habilidades que se adquieran para interactuar con ellas, y la idea que se formen los niños y jóvenes sobre cuánto significan para sí mismos, cuál es su nivel de alcance, cómo deben utilizarse, cuánta es su influencia en el desarrollo armónico o no de su personalidad.

b. El uso en las instituciones encuestadas de las nuevas tecnologías especialmente internet es muy bajo, hay que trabajar en la concienciación de que ellas son un argumento suficiente para motivar los aprendizajes de las diferentes áreas en cada asignatura. No son la solución fundamental, pero son parte importante de sus vidas, tanto a nivel familiar, como en el ámbito educativo.

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

a. Las Tics como el ordenador, Internet y los celulares, han propiciado acelerados e innovadores cambios en nuestra sociedad, principalmente, porque poseen un carácter de interactividad. Las personas, a través de su uso, pueden interactuar con otras personas o medios mientras nos ofrecen posibilidades que anteriormente eran desconocidas.

## **6.2. RECOMENDACIONES**

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

a. Además de la educación sobre el área tecnológica, los niños y jóvenes deben saber información sobre el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus consecuencias positivas y negativas, brindando la oportunidad de interactuar con ellas tanto en casa como en la escuela.

b. Se recomienda trabajar en cuanto a la enseñanza de hacer un uso educativo de Internet, y no convertirlo en una extensión del televisor, el celular o los videojuegos, aprovecharlo para el enriquecimiento personal y la adquisición de conocimientos como prioridad, y usarlo en segunda medida si es necesario, como entretenimiento. De la misma manera, como padres acompañar a los

hijos tanto para la construcción de conocimientos, como para sus tiempos de ocio a nivel tecnológico.

Los padres son los directos responsables de que los hijos aprendan a controlar el uso de las tecnologías, en vez de ser esclavo de ellas.

Básicamente, se encuentran dos aspectos: la calidad y la cantidad, pues incluso, los buenos programas, pueden tener una influencia indeseable en actividades de los hijos, si pasan demasiado tiempo frente a las pantallas.

¿Cómo hacerlo?

**DANDO EJEMPLO:** Antes de ayudar a los niños y jóvenes a evaluar el uso que hacen de las tecnologías, los padres se deben autoevaluar en el contenido al que acceden, si lo hacen. Si no lo hacen, deben empezar a usarlo de manera moderada y con actitud abierta al cambio y al aprendizaje, si sus hijos no saben nada acerca de las tecnologías aún, es una buena oportunidad para generar confianza mutua, aprender algo juntos conlleva a fortalecer lazos paternos.

**ENCONTRANDO UN TÉRMINO MEDIO:** El gusto personal de los padres con relación a las tecnologías no debe ser el factor decisivo en cuanto a lo que se le permite escuchar a los hijos. Los padres deben encontrar un campo intermedio junto con sus hijos, al momento de decidir qué clase de tecnologías usar, el tiempo y el tipo de contenido de estas. La clave está en el uso moderado y el dominio propio para saber abstenerse y cumplir las normas que preestablecidas según la necesidad de cada hogar.

**LOS PADRES DEBEN MANTENERSE INVOLUCRADOS E INFORMADOS:** Una manera para desarrollarlo es dialogar y meditar sobre lo que hacen sus hijos en Internet, la música que escuchan, sus gustos sobre los videojuegos y la manera de usar el celular, dejando al lado los reproches y aconsejando con firmeza y amor al mismo tiempo.

**LOS PADRES DEBEN EVALUAR LA INFLUENCIA QUE LAS TECNOLOGÍAS TIENEN SOBRE SUS HIJOS:**

¿Cuánto tiempo pasas semanalmente en el uso de Internet, televisión, celulares y/o videojuegos?



¿Cuánto tiempo pasas en la escuela, o con los amigos usando este tipo de tecnologías?

¿Cuánto y cómo afectan los pensamientos y los sentimientos en lo que ves y escuchas usando este tipo de tecnologías, en qué te hacen pensar?

¿Qué valores te enseñan los videos, las canciones y los videojuegos a los que accedes?

¿Alguna vez has hecho algo, incentivado por lo que escuchas de alguna canción o cuando ves algún video? (uno de los mayores usos del celular en nuestros jóvenes encuestados es escuchar música).

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

Se requiere, en la medida de lo posible, incluir a toda la familia en el establecimiento de las reglas para usar las tecnologías. Los padres deben hablar con sus hijos de modo específico sobre la conveniencia de los programas y los horarios, enseñando a sus niños y jóvenes a discernir y seleccionar los más convenientes.

a. La restauración en la comunicación familiar juega una papel importante para mediar en los niños y jóvenes el uso de las tecnologías, es hora de tomar acción en la familia, involucrarse e interesarse por los gustos y las necesidades de los niños y jóvenes, los padres deben guiar esta conducta, porque si no se interviene, quizá alguien con no tan buenas intenciones sea quien los oriente por un camino equivocado. Los filtros de contenidos y los antivirus pueden ayudar a moderar el uso indebido de Internet, ayudando a bloquear contenidos inadecuados, estas dos herramientas deben ser básicas en el hogar y en las instituciones.

b. El dialogo ayuda a descubrir posibles situaciones de riesgo, además hay que cultivar diariamente desde que son niños valores como el respeto y la verdad en sí mismos y en otras personas, recordar a los niños y jóvenes que en Internet van a encontrar material adecuado pero también paginas inapropiadas para su edad.

c. Hay que tener en cuenta que los padres también necesitan formación y actualización permanente en este sentido.

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

a. Se recomienda usar y aplicar las Tics para procurar el desarrollo armónico de la personalidad, implementando habilidades para manejarlas de manera adecuada, no para la destrucción del ser humano.

b. Se recomienda que en las instituciones educativas se realicen sesiones en las que participen los alumnos y los padres para integrarlos activamente y actuar como mediadores entre ellos y los medios tecnológicos, instruir sobre el uso correcto y preventivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación además explicar sobre su importancia y trascendencia en la vida de los estudiantes.

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

a. Las Tics presentan la oportunidad de transformar la educación, los maestros deben adaptarlas al aula de clases de manera didáctica, para que haga parte de todo el aprendizaje, y saberlas aplicar desde las diferentes áreas, sean lenguaje, matemáticas o ciencias, no mirarlas sólo a manera de premio en una clase especial.

b. La privacidad en la información personal y familiar es indispensable al momento de acceder a las redes sociales. La educación y la comunicación entre los miembros de la familia actúan como importantes mediadores. Es necesario insistir en proteger la intimidad personal y la de la familia ante personas desconocidas a través de las redes de sitios que soliciten su información personal.

c. Los padres deben establecer las reglas y límites para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares y a la edad en que se encuentren sus hijos, predicar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza y aprendizaje, no podemos pedir a

nuestros hijos que adopten actitudes que no llevamos a cabo, deben recibir formación específica sobre todo en el manejo de Internet los padres deben iniciar esta formación en casa con sus hijos, y su continuación, en la escuela.

La oportunidad de mejora está en la capacitación a los padres e hijos, ellos se capacitaran a través de los maestros, quienes a su vez se convertirán en facilitadores y mediadores tecnológicos por medio de investigaciones y aportes que puedan realizar acorde a la realidad de su entorno.

¿Quién lo va a hacer?

Las medidas deberían venir por parte del Estado, pero considero que las escuelas, colegios, universidades junto con el apoyo de los medios de comunicación pueden iniciar diagnosticando y proyectándose según su propia necesidad.

¿Cómo hacerlo?

Crear proyectos a corto y mediano plazo, para eso se debe iniciar evaluando la situación inicial sobre la que se quiere actuar para luego planificar actividades que logren concienciar, prevenir, corregir y reforzar actitudes que nos permitan alcanzar los objetivos propuestos desde el entorno educativo. Por ejemplo, Escuelas para Padres, Capacitaciones tecnológicas para los maestros que lo requieran, capacitaciones tecnológicas para los padres, dramatizados y funciones teatrales en las escuelas y colegios que busquen alertar a los niños, jóvenes, maestros y padres acerca del uso responsable de las nuevas tecnologías, etc.

¿Quién lo va a hacer?

El recurso humano ideal para iniciar con estos proyectos se podría realizar movilizándolo a estudiantes universitarios de las facultades de Ciencias de la Educación, como formadores y capacitadores a manera de pasantías, con capacitaciones a directores y maestros, reuniones entre padres y maestros en las que se puedan apoyar a través de talleres educativos, informativos, crear dentro de las propias

universidades medidores de gestión, que realicen auditorías y asesorías de seguimiento. El lugar donde se ejecutarían dichos proyectos serían en inicio entidades educativas públicas y privadas que se interesen en el presente y el futuro de la educación, la familia y el uso de las nuevas tecnologías

## **7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

Adolescencia, O. d. (26 de 05 de 2009). *Slideshare*. Recuperado el 01 de 06 de 2011, 20:15, de Los tres problemas más grandes de la Educación Ecuatoriana: [http://www.slideshare.net/luchinsito\\_2/problemas-de-la-educacion-ecuatoriana](http://www.slideshare.net/luchinsito_2/problemas-de-la-educacion-ecuatoriana)

Alcocer, M. L. (2002). Nuevas tecnologías para futuros docentes. En M. L. Alcocer, *Nuevas tecnologías para futuros docentes* (págs. 38, 12:10). España: Ediciones Universidad de la Castilla - La Mancha.

ARAUJO DE SOLIS, S. (2001). Calidad de la Educación: Responsables, requisitos para una estrategia nacional exitosa y redes escolares. En S. ARAUJO DE SOLIS, *Calidad de la Educación: Responsables, requisitos para una estrategia nacional exitosa y redes escolares*. (págs. 50-52). Quito: UNESCO / OREAL.

Arconada, M. A. (2003). Aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de la lengua castellana. En M. A. Arconada, *Aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de la lengua castellana* (pág. 124). España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Baez Pinal Gloria, p. 1. (2007). *La enseñanza del español*. México: UNAM.

Baez, P. G. (01 de 01 de 2007). *books.google.es*. Recuperado el 24 de 09 de 2011, 15:05, de La Enseñanza del Español: [http://books.google.es/books/about/La\\_ense%C3%B1anza\\_del\\_espa%C3%B1ol.html?hl=es&id=BKYze0AzLYUC](http://books.google.es/books/about/La_ense%C3%B1anza_del_espa%C3%B1ol.html?hl=es&id=BKYze0AzLYUC)

Bonilla, J. C. (10 de 07 de 2009). *Psicología y Empresa*. Recuperado el 16 de 08 de 2011, 16:45, de La Psicología del Consumidor: <http://psicologiayempresa.com/la-psicologia-del-consumidor.html>

Bringué, X. (2009). *Nacidos digitales: una generación frente a las pantallas*. Madrid: Rialp.

Bringué, X. (1 de 1 de 2008, pág 25). *Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación*. Recuperado el 15 de 08 de 2011, de Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación: <http://www.razonypalabra.org.mx/Bringue.pdf>

Castañeda, P. 2. (18 de 02 de 2009). *Informática, todo un reto*. Recuperado el 15 de 08 de 2011, 12:10, de Ambientes de aprendizaje en el aula de informática ¿Fomentan el manejo de información?: <http://ticserendipity.wordpress.com/2009/02/18/ambientes-de-aprendizaje-efectivos/>

Castillo, J. J. (2005). Redefinición del Analfabetismo: El analfabetismo Funcional. *Revista de Educación*, 287.

F. García, M. (07 de 2009). *Impacto de las pantallas television, ordenador y videojuegos*. Recuperado el 15 de 07 de 2011, de Impacto de las pantallas television, ordenador y

videojuegos:

[http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/\\_USER\\_/Impacto\\_television\\_ordenador\\_videojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_videojuegos(1).pdf)

Fernandez, F. G. (01 de 06 de 2010). *Internet en la vida de nuestros hijos*. Recuperado el 11 de 07 de 2011, 13:16, de Internet en la vida de nuestros hijos: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/Internet-en-la-vida-de-nuestros-hijos.pdf>

Fernandez, G. F. (01 de 01 de 2012). *www.generacionesinteractivas.org*. Recuperado el 16 de 07 de 2011, 21:20, de Internet en la Vida de Nuestros Hijos: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/Internet-en-la-vida-de-nuestros-hijos.pdf>

Fundesco, M. (16 de 01 de 1986). *CONCEPTO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES*. Recuperado el 5 de 8 de 2011, 11:25, de CONCEPTO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES: <http://www.gtlic.ssr.upm.es/demo/curtic/1tl101.htm>

García, M. F. (2009). *Impacto de las pantallas television, ordenador y videojuegos*. Recuperado el 15 de 07 de 2011, de Impacto de las pantallas television, ordenador y videojuegos: [http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/\\_USER\\_/Impacto\\_television\\_ordenador\\_videojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_videojuegos(1).pdf)

García, M. y. (11 de 05 de 2005). *Los videojuegos en el ámbito de la familia*. Recuperado el 23 de 06 de 2011, 16:25, de Los videojuegos en el ámbito de la familia: [www.losvideojuegosenelambitodelafamilia.pdf](http://www.losvideojuegosenelambitodelafamilia.pdf)

Gervilla, A. D. (2004). Manual didáctico para escuela de padres. En A. D. Gervilla, *Manual didáctico para escuela de padres* (pág. 273). Valencia, España: Fundación para el Estudio, Prevención y Asistencia.

Gómez, J. R. (3 de 02 de 2004). *Tic y educación*. Recuperado el 15 de 07 de 2011, 13:20, de Tic y educación: <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>

Gonzalez, D. (11 de 2009). *La Generación Interactiva en España*. Recuperado el 10 de 08 de 2011, de <http://generacionesinteractivas.org/upload/prensa/Nota%20DEF%20GGII.pdf>

Gross. (23 de 06 de 2003). *Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo ...* Recuperado el 23 de 06 de 2011, 16:58, de Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo ...: [http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=2583890...0](http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2583890...0)

Guayaquil, M. d. (01 de 02 de 2011). *Más Tecnología\_Edúcate*. Recuperado el 02 de 08 de 2011, 09:35, de Educación de Calidad Para Guayaquil: <http://www.mastecnologia.net/content/view/5/33/>

Guilford, J. P. (30 de 04 de 1951). *Monografias.com*. Recuperado el 12 de 08 de 2011, 11:10, de Creatividad: <http://www.monografias.com/trabajos10/monogra/monogra.shtml>

Ibañez, J. E. (30 de 12 de 2003). *El uso educativo de las tics*. Recuperado el 05 de 07 de 2011, 18:45, de El uso educativo de las tics: <http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm>

LLARELA, B. M. (01 de 05 de 2005). *Biblioteca Digital de la OEI*. Recuperado el 01 de 09 de 2011, 13:30, de Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes: <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

Marañón, G. A. (2009). *Cómo protegernos de los peligros de internet*. Recuperado el 17 de 08 de 2011, 15:30, de Cómo protegernos de los peligros de internet: <http://books.google/como/protegernos/de/los/peligros/de/internet>

Mendoza, J. A. (10 de 06 de 2003). *Informática Milenium*. Recuperado el 17 de 09 de 2011, 08:30, de e-Learning, el futuro de la educación a distancia: <http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo78.htm>

Muñoz García, F. (01 de 09 de 2009). *Sepeap.org*. Recuperado el 30 de 08 de 2011, 14:40, de Impacto de Las Pantallas, Televisión, Ordenador y Videojuegos: [http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/\\_USER\\_/Impacto\\_television\\_ordenador\\_v\\_ideojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_v_ideojuegos(1).pdf)

Muñoz, F. G. (2009). *Impacto de las pantallas television, ordenador y videojuegos*. Recuperado el 15 de 7 de 2011, de Impacto de las pantallas television, ordenador y videojuegos: [http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/\\_USER\\_/Impacto\\_television\\_ordenador\\_v\\_ideojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/imagenes/secciones/Image/_USER_/Impacto_television_ordenador_v_ideojuegos(1).pdf)

Ospina, D. P. (01 de 09 de 2008). *aprendeenlinea.udea.edu.co*. Recuperado el 20 de 09 de 2011, 15:45, de ¿QUÉ ES UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE?: [http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/ambiente\\_virtual\\_de\\_aprendizaje/](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/)

Piedrahita, P. F. (01 de 09 de 2007). *Eduteka*. Recuperado el 11 de 08 de 2011, 09:25, de El Porqué De Las Tic En Educación: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>

Posada, A. (2000). Puericultura, el arte de la crianza. En A. Posada, *Puericultura, el arte de la crianza* (págs. 237, 12:55). Medellín: Panamericana.

protegeles. (2010). *tecnoadicciones*. Recuperado el 09 de 09 de 2011, de tecnoadicciones: <http://www.tecnoadicciones.com/01-uso-abuso-adiccion.php>

Protegeles y Defensor del Menor, M. (2005). *Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil*. Recuperado el 15 de 08 de 2011, de Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil: <http://www.dmenormad.es/pdf/estudiotelefonosmoviles.doc>

Requena, J. C. (2008). *El malestar de los jóvenes: contextos, raíces y experiencias*. España: Díaz de Santos.



Reyes, E. G. (16 de 03 de 2011). *HACIA DÓNDE MARCHA LA ECONOMÍA ECUATORIANA EN EL 2011*. Recuperado el 16 de 07 de 2011, 10:10, de HACIA DÓNDE MARCHA LA ECONOMÍA ECUATORIANA EN EL 2011: <http://lalineadefuego.info/2011/03/16/hacia-donde-marcha-la-economia-ecuatoriana-en-el-2011/>

Reyes, G. (16 de 03 de 2011). *Revista Rupturas\_ La Línea de Fuego 2*. Recuperado el 16 de 07 de 2011, 14:30, de HACIA DÓNDE MARCHA LA ECONOMÍA ECUATORIANA EN EL 2011: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>

Reyes, G. (16 de 03 de 2011). *Revista Rupturas\_ La línea de fuego*. Recuperado el 16 de 07 de 2011, 13:40, de HACIA DÓNDE MARCHA LA ECONOMÍA ECUATORIANA EN EL 2011: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>

Rideut, V. (07 de 12 de 2005). *Educar*. Recuperado el 09 de 08 de 2011, 10:15, de Educación y Tic: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/generacion-m-los-chicos-que-crecieron-con-los-nuevos-medios.php>

Rincón, O. (2002). La Televisión que ven los niños. En R. Omar, *La Televisión que ven los niños: Televisión Infantil: voces de los niños y de la industria televisiva* (pág. 137). Bogotá: Fundación Restrepo Barco.

Rincon, O. (08 de 04 de 2012). *Scribde*. Recuperado el 15 de 08 de 2011, 14:45, de DE LAS MEDICACIONES-otra vez-A LOS MEDIOS: <http://es.scribd.com/doc/35373845/De-Las-Mediaciones-a-Los-Medios-Colombia>

Rossignolli, C. (2010). *Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo*. Recuperado el 15 de 08 de 2011, 08:25, de Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo: <http://www.pnud.org.ec/odm/index.htm>

Sánchez, J. (2009). *Usos educativos de Internet*. Recuperado el 03 de 08 de 2011, 10:20, de Usos educativos de Internet: <http://www.dcc.uchile.cl/~jsanchez/Pages/papers/usoseducativosdeinternet.pdf>

Schramm. (07 de 07 de 2011). *Buenas Tareas*. Recuperado el 08 de 08 de 2011, 20:45, de La televisión Como Medio De Comunicación: <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Television-Como-Medio-De-Comunicacion/2515923.html>

Serna, J. M. (2000). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. En J. M. Serna, *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación* (pág. 18). Málaga, España: Ediciones Aljibe.

Solano, H. y. (2009). *ciberbullying, un problema de acoso escolar*. Recuperado el 2011, de ciberbullying, un problema de acoso escolar: <http://e-spacio.uned.es/fez/escrv.php>

Tecnologías, D. N. (14 de 12 de 2007). *Importancia De Las Tic En El Ámbito Educativo*. Recuperado el 11 de 07 de 2011, 08:05, de Importancia De Las Tic En El Ámbito Educativo: <http://diarionuevastecnologiasmvr.blogspot.com/2007/12/importancia-de-las-tic-en-el-ambito.html>

Universo, E. (1 de 3 de 2008). *Nivel de maestros, pésimo en pruebas*. Recuperado el 23 de 06 de 2011, 09:05, de Nivel de maestros, pésimo en pruebas: <http://www.eluniverso.com/2008/03/01/0001/18/7E3077759D694C8E8473BF33B51EF86D.html>

Vallet, M. (2006). *Cómo educar a nuestros hijos adolescentes: un esfuerzo que merece la pena*. En M. Vallet, *Cómo educar a nuestros hijos adolescentes: un esfuerzo que merece la pena* (págs. 77, 12:30). Madrid: Monografías escuela española educación al día.

Vilches, L. (1 de 11 de 2008). *Campus.usal.es/*. Recuperado el 23 de 08 de 2011, 07:55, de Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis".: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/MONOGRAFICO\\_VIDEOJUEGOS.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf)

Vilchez, L. F. (1999). *Impacto de la Televisión, ordenador y videojuegos*. Recuperado el 11 de 08 de 2011, de Impacto de la Televisión, ordenador y videojuegos: [http://www.sepeap.org/.../Impacto\\_television\\_ordenador\\_videojuegos\(1\).pdf](http://www.sepeap.org/.../Impacto_television_ordenador_videojuegos(1).pdf)

Wikipedia. (29 de 11 de 2011). *Ambiente Educativo Virtual*. Recuperado el 21 de 09 de 2011, 13:50, de Ambiente Educativo Virtual: [http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente\\_Educativo\\_Virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual)

Wikipedia. (09 de 03 de 2012). *Blog*. Recuperado el 11 de 03 de 2012, 10:25, de Blog: <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

Wikipedia. (01 de 05 de 2011). *Comunidad Educativa*. Recuperado el 06 de 07 de 2011, 10:02, de Comunidad Educativa: [http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad\\_educativa](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_educativa)

Wikipedia. (11 de 03 de 2012). *Multimedia*. Recuperado el 12 de 03 de 2012, 10:30, de Multimedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Wikipedia. (05 de 03 de 2012). *Sitio Web*. Recuperado el 11 de 03 de 2012, 10:40, de Definición de Sitio web y Página web: [http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web)

Wikipedia. (04 de 03 de 2012). *Wiki*. Recuperado el 11 de 04 de 2012, 10:20, de Wiki: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

Wong Jo, j. (19 de 06 de 2011). *Fundación Ecuador libre*. Recuperado el 2 de 09 de 2011, 16:25, de Estructura de los Hogares en el Ecuador: [http://www.ecuadorlibre.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=862:cap-no198-qestructura-de-los-hogares-en-el-ecuadorq&catid=3:capsula-de-entorno-economico&Itemid=12](http://www.ecuadorlibre.com/index.php?option=com_content&view=article&id=862:cap-no198-qestructura-de-los-hogares-en-el-ecuadorq&catid=3:capsula-de-entorno-economico&Itemid=12)

## **8. ANEXOS**

## Cuestionario 2º - 5º Básica

### 1. ¿A qué curso vas?

- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria
- 5º de Primaria

### 2. ¿Cuántos años tienes?

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

### 3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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



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

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

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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



- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)

- Para usar el correo electrónico (e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

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

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

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

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

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

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

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

- Pedí que me lo compraran

- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

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

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

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

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

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

No (pasa a la pregunta 21)

Sí



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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)

- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar



- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

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

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

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

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión

No lo sé

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

Teléfono móvil

Videojuegos

No lo sé

**CUESTIONARIO 6to. DE BÁSICA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. Básica
2. 7mo. Básica
3. 8vo. Básica
4. 9º. Básica
5. 10mo. Básica
6. 1ro. De bachillerato
7. 2do. De Bachillerato
8. 3ro. De bachillerato

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

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

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

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

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

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)

5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as
  4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
  2. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
  2. CD interactivo

3. Enciclopedias digitales
  4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
  2. Matemáticas
  3. Lengua y Literatura
  4. Historia/ Geografía
  5. Idiomas
  6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
  7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
  2. Si, algunos (menos de la mitad)
  3. Si, casi todos (más de la mitad)
  4. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
1. (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
  6. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
1. No (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
1. No
  2. No lo sé
  3. Sí, tengo un filtro
  4. Sí, tengo un antivirus
  5. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**
1. No (pasa a la pregunta 51)
  2. Si
- 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una y dos horas
  3. Más de dos horas
  4. Nada
  5. No lo sé
- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
  2. Más de dos horas
  3. Nada
  4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa

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

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

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

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

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

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

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

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

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión

4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
1. Con chat
  2. Con Messenger
  3. Con las dos anteriores
  4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
  2. A veces finjo ser otra persona
  3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
  2. A veces
  3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
  2. Con mi familia
  3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
  2. Tengo, pero no los conozco
  3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
  2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
  2. Si



**40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
1. No lo sé
  2. 5 dólares o menos
  3. Entre 5 a 10 dólares
  4. Entre 10 y 20 dólares
  5. Entre 20 y 30 dólares
  6. Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
1. Hablar
  2. Enviar mensajes
  3. Chatear
  4. Navegar por Internet
  5. Jugar
  6. Como reloj o como despertador
  7. Ver fotos y /o vídeos
  8. Hacer fotos
  9. Grabar vídeos
  10. Como agenda

11. Como calculadora
  12. Escuchar música o la radio
  13. Ver la televisión
  14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Con mi padre
  2. Con mi madre
  3. Con mis hermanos/as
  4. Con mis familiares
  5. Con mis amigos/as
  6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
1. Mi vida cambiaría a mejor
  2. Mi vida cambiaría a peor
  3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
1. No (pasa a la pregunta 66)
  2. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que lo uso
  2. Por el momento del día en que lo uso
  3. Por el gasto que hago
- 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
1. No
  2. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Cuando estoy en clase
  2. Cuando estoy estudiando
  3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
  4. Cuando estoy durmiendo
  5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
  2. Algunos días
  3. Casi todos los días
  4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
  2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
  3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
  4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
  5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
  2. Sí
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
  2. PlayStation 3

3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Sí

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

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

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

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

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

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

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

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

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

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

**80. ¿Juegas con la PSP?**

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

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

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

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

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

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

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

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

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

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

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand

3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. PoKémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

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

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

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

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

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

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

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)

2. Sí
- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?**
1. Por el tiempo que paso jugando
  2. Por el momento en el que juego
  3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
  2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
  2. Si
  3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
  2. Con algunos sí, con otros no
  3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Hablar por teléfono
  8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
  2. 1
  3. 2
  4. 3
  5. Más de tres
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas



4. No lo se
  5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados

3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
  2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  5. Me aburre la televisión
  6. Elijo el programa antes de encender la televisión
  7. Me encanta hacer zapping
  8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
  9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
  10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
  11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
  2. Impresora
  3. Scanner
  4. Webcam
  5. USB o disco duro externo
  6. Mp3/ Mp4/iPod
  7. Cámara de fotos digital
  8. Cámara de video digital
  9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
  10. Equipo de música
  11. Teléfono fijo
  12. DVD
  13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
  14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
  2. Cuando necesito algo pido y me dan
  3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
  4. Hago algún trabajo en casa.

5. Hago algún trabajo fuera de casa
  6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
  2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
  3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Televisión
  3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Teléfono móvil
  3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
  2. Televisión
  3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
  2. 2. Televisión
  3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Mp3/ Mp4/ iPod
  3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
  2. PlayStation 3
  3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
  2. Nintendo DS
  3. No lo se

## CUESTIONARIO ILFAM

### 1 ASPECTOS FAMILIARES

#### 1.1 ¿Con quién vives?

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

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

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

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

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

#### 1.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					

8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

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

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

### 1.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
    - 1.1 \_\_\_\_\_
    - 1.2 \_\_\_\_\_
2. En ningún caso se debe aplicar ( )

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

1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra específica: \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**