



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Escuela Fiscal Manuel Muñoz Cueva, Colegio Nacional República de Israel, Instituto Técnico Francisco Febres Cordero de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, en el año 2011”

AUTORA:

María Rosario Agudo Riera

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

**MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA**

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Mgs. Verónica Patricia Sánchez Burneo

CENTRO UNIVERSITARIO CUENCA

Año 2012

CERTIFICACIÓN

Mgs. Verónica Sánchez

TUTORA DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

CERTIFICA:

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

.....

Mgs. Verónica Sánchez

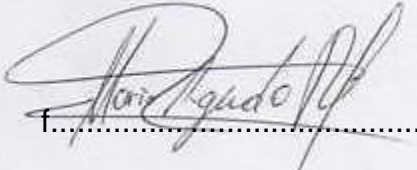
DIRECTORA DE TESIS

Loja, Marzo del 2012

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Rosario Agudo Riera, declaro ser autora del presente trabajo de fin de carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

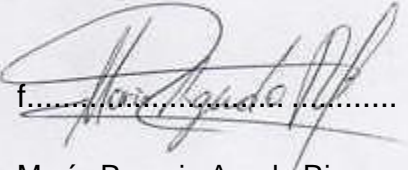


María Rosario Agudo Riera

C.I. 010275765-5

AUTORÍA

Las ideas y contenidos expuestos en el presente informe de investigación, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



f.....
María Rosario Agudo Riera

C.I. 010275765-5

AGRADECIMIENTO

Un sincero agradecimiento a la Universidad Técnica Particular de Loja, la Facultad de Ciencias de la Educación, por la oportunidad brindada para la culminación de una etapa dentro de las metas de mi formación profesional.

Un reconocimiento especial a la Magister Verónica Sánchez Directora del trabajo de investigación, por su profesionalismo y apoyo brindado para la culminación de este trabajo, al Director de la escuela Manuel Muñoz Cueva, al Rector del colegio nacional República de Israel y al Rector del Instituto Tecnológico Francisco Febres Cordero, a los estudiantes, niños, adolescentes y jóvenes que participaron en el proceso de investigación, mis gracias.

ROSARIO AGUDO

Índice

CERTIFICACIÓN.....	i
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
Índice.....	v
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEORICO	5
3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRAFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.....	5
3.1.1. Entorno Educativo, la comunidad educativa.	5
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	10
3.2. NIÑOS Y ADOLECENTES ANTE LAS PANTALLAS.....	17
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre adolescentes de 6 a 18 años.	17
3.2.2. Los riesgos que plantea las TIC´s.....	23
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	27
3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLECENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC´S.	29
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	29
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	32
3.3.3. Alfabetización en las tic´s (iniciativa sobre la media literacy).....	35
4. METODOLOGÍA.....	37
4.1 Diseño de la investigación	37
4.2. Participantes de la investigación	39
4.3 Técnicas de instrumentos de la investigación.....	39
4.3.1 Las Técnicas utilizados para la recolección de información sobre: Las Generaciones en Ecuador; está la encuesta y la observación directa planificada y aplicada.....	39

4.3.2 Instrumento utilizados en la investigación es el cuestionario previamente elaborado por la Universidad con preguntas concretas que permitieron obtener respuestas precisas.	40
4.4. Recursos.....	40
4.4.1 Humanos	40
4.4.2 Institucionales	41
4.4.3 Materiales.....	41
4.4.4 Económico.....	41
4.5. Procedimiento.	41
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA	44
5.1.1. El Contexto socio cultural y biológica del niño	44
5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....	55
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.	55
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	57
5.2.3 Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.	60
5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.....	67
5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar	67
5.3.2 Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	68
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia	69
5.3.4 Relación de “Poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.	70
5.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades	71
5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías	71
5.4.2 Mediación familiar en relación a la tecnología	72
5.4.3 Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	74
5.4.4 Generación Interactiva en Ecuador e Iberoamérica	76
5.1.2 Contexto Sociocultural, familiar y biológico del adolescente	78

5.1.3. Contexto Sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.	92
5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....	107
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.	107
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	116
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.	149
5.3 Redes sociales y mediación Familiar.....	160
5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar	160
5.3.2 Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	168
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.	171
5.3.4. Relación de “Poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.....	181
5.4.1 Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	192
5.4.2 Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.	195
5.4.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.	221
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades	225
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías	226
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología	237
5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	244
5.5.4. Generación Interactiva en Ecuador e Iberoamérica “Comparación”.....	248
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar. (ILFAM)	249
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	251
6.1. Conclusiones.....	251
6.2. Recomendaciones	253
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	255
8. ANEXOS.....	257

1. RESUMEN

Con el objetivo de conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre niños y jóvenes, se aplica la técnica de la encuesta mediante el muestreo, en tres instituciones educativas, el estudio realizado demuestra que tienen acceso al celular, televisión, computadora y videojuegos. Los jóvenes tienen preferencia por navegar solos en internet, la utilización constante de las cuatro pantallas digitales, es cada vez mayor por lo que gran parte de su tiempo invierten frente a las mismas, manifiestan disponer las pantallas en casa, esto demuestra que sus hogares están equipados por la tecnología actual de la información, comunicación e entretenimiento.

Los adolescentes tienen preferencia por navegar solos en internet, con preferencia en redes sociales para comunicarse con sus iguales u optar por ser populares, esto implica la necesidad de que los docentes no solo se preparen para afrontar la situación actual, sino que desarrollen estrategias, conocimientos, creatividad en los estudiantes sobre la utilización correcta de la tecnología. Se concluye que las TIC otorgan múltiples oportunidades y beneficios como favorecer las relaciones sociales y conocimientos.

2. INTRODUCCIÓN

Las nuevas Tecnologías de la comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. En los Antecedentes, las TIC'S han dado un cambio amplio y generalizado en el mundo con respecto al uso de las tecnologías de la información y comunicación, en todos los ámbitos de la sociedad tanto en sus actividades diarias, personales y sociales; en los países de Iberoamérica de acuerdo al marco referencial las generaciones interactivas optan por vivir con la tecnología, es decir que la influencia de estos medios es más patente en especial en los niños, adolescentes y jóvenes. Ecuador pasa a formar parte de estas generaciones ya que existe insistencia por el uso de estas pantallas como son internet, móvil, videojuegos y televisión, esta nueva sociedad del conocimiento frente a las pantallas digitales en la actualidad son diferentes por su innovación constante, que discurre mucho más rápida que ha atrapado al público joven desde el principio y ha generado problemas y oportunidades desconocidas hasta ahora. La generación adulta se ve en la necesidad de decidir y actuar sobre una generación diferente, que ha crecido en un contexto social, cultural y educativo muy distinto. De acuerdo al estudio de niños y jóvenes realizados en este proyecto se emite que por su edad se han familiarizado inmediatamente con las tecnologías que, para quienes tienen la responsabilidad de educarlos y formarlos, todavía son grandes desconocidas. Se justifica que varias universidades e instituciones vienen realizando estudios de investigación sobre el uso de las pantallas por los niños y jóvenes en Iberoamérica, la Universidad Técnica particular de Loja ha querido aportar con el estudio, en el ámbito de las generaciones interactivas en Ecuador mediante el proyecto de investigación, para conocer la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías y el conocimiento en su utilización. El alcance de la presente investigación en este estudio se realiza en tres instituciones educativas de la ciudad de Cuenca mediante la aplicación de la muestra. El diagnóstico será remitido de forma confidencial y personalizado a cada institución por la universidad. La finalidad de este estudio es mejorar en niños y jóvenes el uso adecuado en las TIC'S, la capacitación

en las comunidades educativas, evitando de esta forma riesgos, en su uso inadecuado por falta de conocimiento. Las facilidades para este estudio, se realizó mediante la autorización de los directivos de cada institución educativa, quienes al tener conocimiento sobre el objetivo de la investigación, permitieron que el inspector seleccione los grupos de estudiantes como también fije la fecha y día para la aplicación de las encuestas, de la misma forma los niños y jóvenes colaboraron con su información. En cuanto a las limitaciones en relación al proceso de investigación fue el horario de labores de las ocho horas establecidas en el magisterio que no permitía tener un tiempo más amplio para la elaboración del trabajo de investigación. En este estudio realizado se dio cumplimiento el objetivo general de conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, se ha cumplido satisfactoriamente, permitió evidenciar el tiempo de consumo en los tipos de pantallas y la falta de orientación adecuada en el uso de la TIC'S, tanto de los niños y jóvenes; este diagnóstico ayudará a las instituciones a realizar cambios de manera positiva para lograr un mejor conocimiento que le permitan tener mejores métodos de conocimiento y de esta forma puedan dar mejor uso a esta tecnologías en bienestar de la sociedad y de sí mismo. En cuanto a los objetivos específicos identifican los niveles de tipo de utilización que le da la nueva generación a la tecnología digital y conocimiento que posee sobre ella; conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en uso de los medios y tecnologías, se cumplieron demostrando una realidad que debe ser tomada en cuenta pues prevalece, varios niños y jóvenes utilizan el internet para descargas o redes sociales, mayoría de los jóvenes consumen pantallas como el internet , la televisión en su habitación, existe discusión con sus padres por el uso inadecuado o el tiempo que consumen en las pantallas, en especial las adolescentes menores, en cuanto a los docentes hay un bajo nivel de involucramiento en la enseñanza y aprendizaje. La red de comunicación e información es una gran ventaja para la educación en general, muy utilizada en la educación a distancia, donde los estudiantes pueden comunicarse desde los lugares más distantes en que se encuentren, en salas aptas a este servicio y

equipadas apropiadamente. Los profesores de educación a distancia mediante la teleconferencia pueden impartir la conferencia desde un auditorio a grupos distantes donde pueden hacer comentarios, intervenciones y recibir respuestas, llegando de esta forma creciente a la educación, las nuevas tecnologías digitales para propiciar el desarrollo de una nueva visión acerca de los procesos de enseñanza aprendizaje que, a su vez concentra el interés de pedagogos y psicólogos para ubicar al estudiante como el centro de las propuestas pedagógicas, cambiando el rol tradicional del maestro por el mediador o facilitador de los aprendizajes. Con esta visión, los elementos fundamentales en la educación es tomar en consideración la formación del conocimiento con respecto a la utilización de las TIC. En los estudiantes, que aprendan a manejar la red de comunicación o información de las TIC, es por ello necesario que el currículo debe integrar como fundamento principal la tecnología digital en los procesos de aprendizaje, y con una capacitación permanente a los docentes para que puedan desde su rol apoyar este caudal incontenible de nuevas oportunidades. Las tecnologías de la comunicación y entre ellas internet, medio social de comunicación para todos, que puede llegar a cualquier lugar del mundo a una gran velocidad. Conforman grandes redes internas que facilitan el uso común de la información, dinamiza diversos procesos y reduce el tiempo en la entrega y revisión de documentos, mediante el chat se posibilita la comunicación interactiva, el chat ofrece lugares virtuales con tópicos de conversaciones para hablar en grupo o en privado, no existe restricción de número de personas que puedan participar en cada canal ni del número de canales que puedan formarse, siempre existe la posibilidad de crear un canal propio para tratar intereses en común con las personas seleccionadas o amigos, las videoconferencias permite que existan la comunicación de larga distancia desde sus computadoras, esto ayuda en gran parte a la migración. En Ecuador y en resto del mundo los niños y jóvenes que tienen a sus padres que viven en otro país o ciudad, pueden conectarse cara a cara para dialogar en cualquier momento y de esta forma mantener la comunicación necesaria.

3. MARCO TEORICO

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRAFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

3.11. Entorno Educativo, la comunidad educativa.

El Ecuador se encuentra situado en la parte nor-occidental de América del Sur; se divide por cuatro regiones: Costa, Sierra, Oriente y la Región Insular; las principales ciudades del país son: Quito, Guayaquil y Cuenca. Es un país multiétnico, por la existencia de diferentes razas como: mestizos, blancos, indígenas, afro ecuatorianos, entre otras culturas.

“La población ecuatoriana, asciende a 14.483.499 habitantes, teniendo el 56.5 habitantes por km², Se estima que para el próximo censo que sería en el año 2020 la población ecuatoriana sería de 17.0 a 17.5 millones de habitantes y para el 2030 el Ecuador tendría 21 millones de habitantes” (Wikipedia, 2011).

UNESCO (2007) informa que en Ecuador “El total de la población con respecto a la educación entre los 5 y 19 años, en el año 2005 es de 4'181.645, la matrícula del año lectivo 2004 -2005 es de 3'290.746 en todos los niveles, el nivel de deserción es de un promedio de 5.85% de todos los niveles y de repetición el 1.95%, existen en el país 114.350 docentes, en el sector educativo fiscal, 69.541 docentes particulares, 20. 402 establecimientos fiscales en todos los niveles, 8842 establecimientos educativos particulares, 28 institutos pedagógicos hispanos y bilingües. Estadísticas que demuestran que existe en el país aproximadamente 60% de instituciones fiscales a 40% de particulares”.

La pirámide poblacional en la actualidad, tiene una tendencia cada vez más perpendicular, lo que denota, menor número de hijos por pareja a consecuencia de la situación económica del país, en vías de desarrollo y con nuevas tendencias de buscar lo

mejor en cuanto a salarios y remuneraciones, en el trabajo que realiza el ecuatoriano, para mejorar su calidad de vida económica y de esta manera pueda satisfacer las múltiples necesidades de su familia.

Los padres de familia en todos los segmentos de la sociedad están conscientes de la importancia de la educación para el futuro bienestar de sus hijos es primordial por eso que las escuelas aprendan a comunicar su visión a los padres de familia, de forma que estos la puedan entender y ajustarse a las realidades de la vida familiar diaria.

Desde esta perspectiva, este es el entorno educativo y la comunidad educativa del presente, nos lleva a hablar de las nuevas tecnologías de comunicación e información. Estas nuevas tecnologías, se han infiltrado poco a poco en casi todos los aspectos del quehacer humano, en los ambientes laborales, en los hogares e inclusive en los sistemas escolares, que al incorporarlos se han visto en la necesidad de replantear las formas tradicionales de enseñanza y de aprendizaje.

Entonces, actualmente, el mundo cambia a un ritmo mucho más acelerado que en épocas anteriores, el impacto de los descubrimientos científicos y de sus aplicaciones tecnológicas, en especial de los nuevos materiales y medios interactivos, no es compatible con un sistema educativo y métodos de enseñanza que permanezcan estáticos, además la explosión de conocimientos que se produce en nuestros días y que con seguridad seguirá aumentando en los próximos años, exige que los alumnos deban aprender más y hacerlo con mayor eficacia.

Ante tales demandas crecientes y el amplio rango de diferencias individuales que presentan los estudiantes, las escuelas se han visto obligadas a introducir cambios en su sistema educativo y proporcionar una enseñanza más eficiente con el uso de tecnologías de la educación, para mejorar los objetivos de aprendizaje según las exigencias concretas de cada punto de aprendizaje. Para esto la UNESCO, (1992) plantea en Ecuador “que la tecnología educativa se adapte a las necesidades de cada estudiante, por otra, los

objetivos deben lograrse con los recursos y limitaciones existentes en cada sistema". Desde esta época y con estos hechos, la realidad educativa de todos los niveles educativos intentan una evolución del uso de programas informáticos aislados, dando lugar a algún tipo de enseñanza individualizada y esporádica, de uso poco común debido a la gran cantidad de tecnología, falta de ambientes específicos de aprendizaje, pocos maestros preparados para el área, insuficiencia de recursos materiales para satisfacer las necesidades de los estudiante, esta es la verdadera realidad de las instituciones educativas del Ecuador y particularmente del Azuay.

En relación a lo expuesto, en la propuesta de las generaciones interactivas donde se manifiesta que "Las nuevas tecnologías están asociadas a la innovación, no es nada nuevo. Por principio cualquier nueva tecnología persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, y por ende de las funciones que estas realizaban. Sin embargo esto no debe de entenderse como que las nuevas tecnologías vienen a superar a sus predecesoras, más bien las completan, y en algunos casos las potencian". (González G. B. 2010).

Es en este contexto, de actualidad inmersos en la llamada sociedad del conocimiento y la comunicación, es donde, se desenvuelve el entorno educativo, que es posible irse conformando con un grupo de personas distantes geográficamente, pero con iguales intereses, quienes interactúan y se influyen mutuamente para conseguir determinados fines compartidos en bienestar de la educación, todo esto es posible con el apoyo de medios como la conformación de redes de discusión virtuales, conversaciones telefónicas o mediante chats.

La importancia del entorno con la educación, es primordial " Es al niño¹ a quien se educa, para obtener excelentes resultados, la única vía posible es mantenerlo en contacto

¹ Revilla F. (2001). Construir la escuela desde la diversidad y para la igualdad. Madrid. Disponible en: http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/g_ent-co.htm

permanente con la vida, para lo cual la propia escuela debe ser catalizadora del entorno, para que éste entre en el aula” Revilla F. (2001).

La familia constituye un recurso valioso en cualquier régimen de una reforma educativa, beneficiando al nivel escolar al que se pertenece, de tal forma que se produce una red interactiva de miembros de la comunidad, compañeros, educadores, que promueven en conjunto el valor de los aprendizajes de los de niños y jóvenes en el mundo de las TIC's.

Por su parte el Gobierno Provincial En la provincia del Azuay en conjunto con el Ministerio de Educación y el MINTEL a partir del año 2010, quieren dar un cambio positivo a la educación en las comunidades educativas, con el apoyo de la nueva tecnología de la comunicación y la información. En algunas instituciones educativas rurales y urbanas, mediante un proyecto político, promueven el ingreso de estas tecnologías como es la informática para cimentar nuevas oportunidades inclusivas de crecimiento y desarrollo, y cerrar las brechas informáticas y tecnológicas, pero no es suficiente, a tal punto que a estas escuelas se les ha denominado plan piloto educativo; se comienza con la entrega de 3.371 computadoras a 17 escuelas del cantón Cuenca mediante una inversión cercana a los 2'300.000 dólares. Los equipos se entregan a 3.200 niños y 171 profesores; el programa contempla la capacitación de los docentes en temas como alfabetización digital, familiarización con el hardware, introducción al lenguaje multimedia, utilización del software especializado para docentes y esperan de esta misma forma continuar cubriendo más comunidades educativas con equipos tecnológicos digitales en el futuro. Diario Mercurio De Cuenca (2010).

En varias comunidades educativas mediante redes tienen la posibilidad de crear nuevas formas de socialización en el entorno educativo, potenciando la educación inclusiva y creando espacios de encuentro entre todos los actores incluido los padres de

familia; el internet fomenta nuevos aprendizajes y conocimientos más amplios como en la información del día para la realización de trabajos teóricos y prácticos.

Con relación a la comunidad educativa: “Que² la función educativa es tarea en primer lugar de las familias y en segundo lugar del centro escolar, la existencia de una comunidad educativa en términos legales garantiza la existencia de una comunidad real y ésta es una de las condiciones para conseguir un clima de relaciones que permita la vivencia de una cultura crítica consciente, como también una comunidad democrática que involucre a sus integrantes en las decisiones más importantes; lo cual debería tomarse en cuenta en el sistema educativo”. Revilla F. (2001),

Los recursos de la comunidad pueden suplementar el aprendizaje mediado por las tecnologías de la comunicación e información en las aulas de clases y hacerle frente al desafío de mejorar la educación; pueden usar recursos comunitarios como museos, centros naturales, negocios, hospitales, entre otros más, estos sitios de aprendizaje fuera de las aulas son componentes valiosos en un esfuerzo de reforma, especialmente cuando los educadores tratan de alcanzar un número creciente de estudiantes de minorías y de bajo nivel económico. Una educación de calidad reclamada por todos, requiere la participación y concurso de todos y todas en el compromiso educativo; esta es una de las realidades del contexto en que se desenvuelve la educación de nuestro país y particularmente en la provincia del Azuay.

² Revilla F. (2001). Construir la escuela desde la diversidad y para la igualdad. Madrid. Disponible en: http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/g_ent-co.htm

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

La evolución de las tecnologías, constituye un cambio radical de las instituciones y de los individuos. En la actualidad no hay actividad humana que no tenga una relación directa o indirecta con las TIC.

La educación también ha sido influida por esta tecnología de hoy representada en las comunicaciones y la informática que permite llevar a la educación a cualquier lugar del planeta. Esto genera nuevos códigos de comunicación emocional, en lo social y en la educación formal y no formal.

La tecnología digital en el salón de clase, si el maestro utiliza este medio en forma de conexión al currículum y en forma que ya le son familiares de modo, que se automatizan prácticas existentes, el maestro puede utilizar la página WEB para enseñar una lección o su temario de materia, los estudiantes podrían utilizar las herramientas virtuales, que le permite tener información precisa y de forma inmediata en una clase o también de consulta como soporte en su proceso de aprendizaje, los paradigmas pedagógicos, métodos y técnicas han tenido un gran impacto en el desarrollo tecnológico que integra diferentes aportaciones al campo del conocimiento, ofreciendo una herramienta para la igualdad de oportunidades, al permitir que cualquier persona utilice la información.

Jaramillo F. (2005) nos dice: “que la presencia de internet, sus recursos y potencialidades van a influir en la manera de cuanto adquiere en conocimiento y de qué forma lo aplica en lo personal y social”, así estas redes de tecnología influirá potenciando las facultades humanas, conectando, induciendo relaciones nuevas en la estructura cognitiva de sus beneficiarios, es decir que no solo la búsqueda de información es para cortar y pegar, sino para ser construida permitiéndole así al sujeto libertad, creatividad y autonomía. Las redes sociales de comunicación son productivas y generadoras de aprendizajes significativos y operan con rapidez tienen ventajas en la comunicación.

Los niños y los adolescentes que viven en las ciudades y aquellos habitantes de sectores más cercanos a las mismas, se enriquecen en conocimientos de la información a través de internet, La comunicación por el chateo, y el entretenimiento; varios tienen acceso desde la casa otros acuden a un cibercafé, bibliotecas u lugares públicos, en gran parte optan por conseguir mediante sus progenitores o a parte celulares con conexión a internet o computadoras portátiles, los de mayor interés por estas máquinas son los adolescentes, y los jóvenes para navegar en lugares que tengan facilidad de conexión. De acuerdo a esta evolución de la nueva tecnología que sigue avanzando a grandes pasos, es necesario que sean capacitados en el correcto uso de las TIC por sus padres y educadores.

El uso de estas nuevas tecnologías para la información y las comunicaciones en los diferentes campos de la educación son fundamentales, en el desarrollo y el aprendizaje, como también son necesarias en las personas que habitan o que viven en lugares apartados de las ciudades donde se concentran los entes educativos.

Por lo expuesto, en la educación es importante el avance y el desarrollo de nuevos modelos, nuevas técnicas y nuevas metodologías que hacen que el saber enseñar y el aprender, repercutan directamente en nuevos procesos que redunden en beneficios de los nuevos actores de la educación, por lo tanto la incorporación y el uso de las TIC en los sistemas educativos es necesario, pues se le considera una competencia básica y una oportunidad para el crecimiento económico, de empleo. Son herramientas para mejorar la gestión escolar y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entonces, el avance en las comunicaciones se muestra en Internet como una herramienta valiosa y poderosa que en tiempos actuales ha incidido profundamente en el desarrollo de la educación y en la transformación de los procesos educativos, esto tiene que ver en gran parte con los servicios que brinda como: el chat, la audio conferencia, la

videoconferencia, voz IP a través de la red y el correo electrónico; es una garantía de acercamiento entre las personas, el envío y recepción de archivos de forma sincrónicas nos muestran un sinnúmero de componentes a través de los cuales hace que la educación se siga perfeccionando y permite que más actores se involucren dentro de estos procesos y múltiples servicios más que brinda para los intereses de todos quienes recurren a este sistema.

Pese a que la formación en el manejo de las TIC, es una competencia cada vez más valiosa en la sociedad de la información, no solo escolares sino muchas personas que no cuentan con la información básica necesaria para su uso, por ello es fundamental incluir estrategias orientadas a estimular su uso por parte de profesores y estudiantes. Con la incorporación de las TIC en varias instituciones de enseñanza se intenta dotar a niños y jóvenes de las competencias necesarias para desenvolverse adecuadamente en la sociedad de la información.

El Instituto INEC (2010) de la república del Ecuador nos presenta algunos datos importantes sobre la utilización tecnológica: muestra que el 29.0% usa internet a nivel nacional, de este porcentaje, la razón de uso es de 40% en la enseñanza aprendizaje, en las instituciones³ educativas los niños de 5 a 15 años es 40.70% y de 16 a 24 años de edad es de un 24.90%. Con respecto a la provincia del Azuay nos informa que el 37.50% tienen computadora en el hogar de ellos el 16.6% se conectan a internet de este dato, el 33.50% lo utiliza para la enseñanza aprendizaje, el 20.40% son instituciones educativas con conexión a internet, estos datos del año anterior, muestran que la información de red está a nuestro alcance. Es importante mejorar la educación en nuestro país el Ecuador, para ello es necesario más inversión en el equipamiento de

³ INEC (2010), Ecuador disponible en:

[Http://www.coberturadigital.com/2011/04/05/internet-en-ecuador-29-el-nuevo-dato-de-conectados/inec](http://www.coberturadigital.com/2011/04/05/internet-en-ecuador-29-el-nuevo-dato-de-conectados/inec)

planteles educativos y la capacitación permanente, por motivo que un gran número de planteles educativos en especial de zonas rurales que carecen de infraestructura, computadoras y con mayor frecuencia, de conexión a internet.

Los alumnos de estas instituciones públicas, especialmente del sector rural y suburbano, sufren los efectos de una doble brecha en casa y en la escuela, porque aún existen escolares de escuelas rurales que no están preparados para utilizar correctamente la información en algo productivo. Hasta el momento actual en todas las instituciones educativas a nivel nacional, las políticas públicas no han logrado igualar las oportunidades en términos de acceso y competencias básicas en el uso de las TIC.

La demanda de nuevas capacidades y destrezas, como la generación de conocimiento, la capacidad de cambio e innovación, exige la creación y puesta en práctica de un nuevo currículo porque las TIC pueden mejorar el proceso educativo al modificar la manera en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan, promoviendo prácticas de enseñanza centradas en los educandos y caracterizada por un compromiso activo, una interacción y un diálogo permanente con el fin de centrar en desarrollar el potencial de las TIC para crear nuevos ámbitos y formas de representación que den lugar a un repertorio pedagógico más amplio y efectivo.

En la actualidad, la formación didáctica-tecnológica en las TIC por parte del profesorado, es una necesidad urgente, debido a la evolución de la tecnología computarizada; ya que, este avance, implica que los docentes no solo se preparen para afrontar la situación actual sino que significa estar actualizado constantemente y responder a las necesidades de la edad posmoderna que estamos viviendo.

El pensamiento de dos autores se centra en la pedagogía y la didáctica de los aprendizajes: “Si⁴ queremos que nuestra sociedad no solo sea de la información, sino también del conocimiento, es necesario trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las TIC, a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje sean imprescindibles. Estas acciones únicamente pueden llevarlas a cabo profesionales preparados”. ROJAS N. (2004)

Por consiguiente, es elemental el diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC efectivamente, son un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en las transformaciones de la educación y se puedan explotar los beneficios de las que ofrece la nueva tecnología y su avance al futuro, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas, en muchos casos. La adolescencia tiene un nivel de conocimiento de estas tecnologías superior al de sus profesores con respecto al manejo de la computadora y el ingreso a la red, por tanto es necesario que el nuevo educador debe estar actualizado y capacitado, constantemente para el desarrollo de estrategias y de habilidades que le permitan llegar de forma directa y pueda transmitir al estudiante los conocimientos y saberes, perfeccionar el talento y descubrir aptitudes que permitan mejorar facultades para la evolución de la inteligencia.

Todos estos paradigmas van ligados al uso de las herramientas tecnológicas como son las TIC's, los educadores deben ser pioneros y propiciar los recursos virtuales para que los estudiantes estén lo más cómodos posibles en el desarrollo de los procesos educativos. También deben ser gestores de la autoformación en los estudiantes, ser guías

⁴ Rojas N. (2004) Uso de las TICs en la educación. Colombia, Disponible en:

[www.google.com/#hl=en&cp=91&gs_id=b&xhr=t&q=\(NIÑO+ROJAS,+Victor+Manuel.+2004+colombia+Competencias+en+la+Comunicación.+Editorial+Ecoe.&pf](http://www.google.com/#hl=en&cp=91&gs_id=b&xhr=t&q=(NIÑO+ROJAS,+Victor+Manuel.+2004+colombia+Competencias+en+la+Comunicación.+Editorial+Ecoe.&pf)

o mediadores en el aprendizaje autónomo de los alumnos es decir formar alumnos capacitados para pensar mejor y más creativamente, debería tener una especial importancia geopolítica para los gobernantes locales y nacionales, para lograr y producir profesionales, científicos, empresarios, y ciudadanos en general, más creativos íntegros y con mentalidad holística.

Este aspecto, el de la creatividad humana, sigue siendo el más importante para el desarrollo económico, cultural y social del país. En nuestro caso, las autoridades del Ministerio Educativo, a través de la actual ley, ha dado suma importancia a las TIC's, así como también a la preparación de los docentes en cursos obligatorios.

La era del siglo XXI exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en actividades de los estudiantes. Además de la necesaria capacitación digital de los estudiantes y del aprovechamiento de las TIC para mejorar su rendimiento académico.

La importancia de implementar recursos en TIC's en las instituciones para que la enseñanza y el aprendizaje sea efectiva y aprender a vivir de forma productiva en un mundo cada vez más digital, es fundamental la instalación de nuevos espacios educativos tanto en la planificación curricular como en la infraestructura escolar: el laboratorio o sala de computación. Este nuevo espacio de aprendizaje acoge a estudiantes para que aprendan utilizar estas herramientas de manera creativa, eficiente en sus trabajos escolares y puedan desarrollar las competencias necesarias en una educación productiva.

En el posible cambio de las estructuras de aprendizaje se puede observar a las nuevas generaciones, que tempranamente se ven expuestas al uso de la tecnologías digitales y

esto crea nuevas formas de habilidades en manejar información y construir nuevos aprendizajes.

Martínez A. H. (2009), señala que “las⁵ generaciones del nuevo milenio son aquellas que por vez primera han crecido envueltas en medios digitales, de modo que la mayor parte de sus actividades relacionadas con la comunicación entre iguales y la gestión del conocimiento, en el sentido más amplio, están mediatizados por estas tecnologías”

Este desafío de la nueva red tecnológica se puede afirmar en un futuro próximo la infraestructura tecnológica será como una condición fundamental que deberá tener un establecimiento para proveer la educación. Las TIC son un complemento de recursos en la formación de apoyo en la sala de clase para el desarrollo de las actividades académicas. Los estudiantes a través del uso de la WEB obtienen información para ayudarse en sus tareas académicas, por este motivo no se puede desconocer que esta nueva forma de acercarse a la realidad que ofrecen los recursos tecnológicos influyen sobre la educación, su alcance social y al formar parte de la vida de los individuos desde el momento que nacen los convierte en una variable que condiciona los procesos de aprendizaje, ya que genera distintos hábitos perceptivos, diferentes actitudes y expectativas ante la aproximación del conocimiento. La informática es una potente herramienta en las horas clase, tareas escolares.

Por ello debe tenerse en cuenta el nivel de los educandos, la metodología que se posibilita, la interacción entre el programa y otras actividades relacionadas que se realiza en el salón de clases, La incorporación de la computadora implica la creación de un nuevo entorno formativo y de nuevas estructuras organizativas que requieren, por parte de los profesores y estudiantes actitudes favorables para interaccionar con este recurso tecnológico.

⁵ Martínez A. H. (2009). Las TIC y la educación, en Martínez Alvarado Hugo. (coord): Roberto Carneiro. Los desafíos de las TIC. Madrid – España pág. 29-62-63-64, consultado 2011-08-05

A través la red de internet se pueden intercambiar unidades de varias informaciones, los recursos más utilizados en internet para la enseñanza, esta red integra una inmensa base de datos con información multimedia de todo tipo y sobre cualquier temática, esta información facilita material para planificar y trabajar con la literatura, matemática y todas las áreas que se pueda aplicar.

Los profesores que tienden en requerir mayores niveles de entrenamiento e información ven en los recursos tecnológicos ventajas en el momento de planificar y se ven favorecidos en su entorno profesional, de igual forma está disponible la web que ofrece vínculos de información ilimitada como la cultura, el arte, y los espacios de convivencia social, entre ellos podemos mencionar el correo electrónico constituye la forma de comunicación más utilizada y conocido, mediante el cual, es posible enviar documentos, mensajes entre estudiantes y profesores, además genera un modelo de comunicación complementaria en lo social.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.

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

La integración de los medios de comunicación, primero con la llegada del cine, luego de la radio, posteriormente, y de forma estelar la televisión y hoy en la actualidad su expansión a través de las redes y los cables, suponen la consagración de la revolución mediática. Los medios de comunicación, en su conjunto, son el pilar básico de la sociedad de nuestros días.

De acuerdo a datos estadísticos, emitidos⁶ por La Generación Interactiva en Argentina aplicada por la Fundación Telefónica. En este país realizaron 2.344 encuestas en centros educativos urbanos que permitieron conocer la utilización de la tecnología en niños y jóvenes, en los hogares alternativos constituyen una opción frecuente a la hora de navegar en la web. “Argentina se destaca sobre la media regional con un 46% de afirmaciones positivas a la opción de uso de Internet. Argentina lidera la penetración de teléfonos móviles entre los 10 y 18 años con el 94%. Argentina es el país líder en penetración de TV por cable, el 79% de los jóvenes encuestados afirma contar con ese servicio en sus casas”. (Taller enfócate 2010)

En Ecuador⁷ se señala que las generaciones interactivas: Niños y adolescentes ante las pantallas, del 25 de febrero del 2011, expone que el 63% de los encuestados, tienen computador en su casa, y el 43% conexión a Internet. Así mismo, en cuanto a los adolescentes el 99% disponen de televisión, el 39% tiene videoconsola, el 18% videoconsola portátil y el 83% dispone de celular propio. Estos datos son interesantes porque permite conocer el uso que los niños y jóvenes hacen de la tecnología y de esta forma, ponen en evidencia la penetración que las TIC's que tienen en la vida de todas estas generaciones que venimos a llamar interactivas. (Generaciones interactivas Ecuador Febrero 2011)

Así los niños y adolescentes que pasan frente a las pantallas; ya sea en el uso de red, que es una instancia de entretenimiento y una puerta de acceso al saber, el teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria, participan en chats y mensajes, se mantienen en contacto permanente con las personas que son importantes para ellos. A través del chat el joven se instala en su lugar de pertenencia, un espacio de

⁶ Taller enfócate (2010). Niños y adolescentes frente a las pantallas. Argentina, disponible en: <http://tallerenfocate.blogspot.com/2010/10/ninos-y-adolescentes-frente-las.html>

⁷ Generaciones Interactivas en Ecuador (2011). Niños y adolescentes ante las pantallas. Ecuador, disponible en: <http://www.slideshare.net/educacionyjuventud/generaciones-interactivas>

referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común adolescente es decir que la nueva tecnología cambia la forma de vida de los individuos por lo que esta generación pasa gran parte de su tiempo frente a las pantallas como el televisor, el ordenador, el teléfono celular y los videojuegos.

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información en Ecuador, estima proveer “velocidades de acceso entre 100 Mbps en movimiento y 1 Gbps en reposo manteniendo una calidad de servicio (Qos) como también de seguridad. Se implementan las redes para un mejor servicio. De la misma forma, la televisión digital va a mejorar presentando varias ventajas en servicio”. Esto cambia la forma de vida de los jóvenes al modificar sus habilidades de manipular estas herramientas digitales”. MINTEL (2010)

La tecnología prima en las relaciones personales, de tal manera que los celulares, las redes sociales y el internet, aportan a que las conversaciones, a través de la videoconferencia, es una realidad en nuestro medio. La conexión a internet en tiempo de ocio por los jóvenes lo hacen para enviar correos, colgar fotos, chatear o descargar música, algunos practican descargas ilegales.

Esta generación nueva está familiarizada con la tecnología desde muy temprana edad para utilizar las TIC, formando parte de redes sociales y se recrean con videojuegos, algunos de estos juegos son positivos en su tratamiento de atención, habilidades y más.

Según ⁸ Diego Levis (1997). Expone que hay un sinnúmero de video juegos de preferencia por niños y jóvenes que pasan gran parte de su tiempo concentrados en su mundo lúdico, entre ellos están:

- ❖ Juego de lucha
- ❖ Bea't em up o juego de combate
- ❖ Shoot'em up o juego de tiro
- ❖ Juego de plataforma
- ❖ Simuladores
- ❖ Deportes
- ❖ Juegos de Estrategia
- ❖ Juegos de Mesa
- ❖ Ludo-Educativos entre otros.

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos. La tecnología añade nuevos alicientes entre ellos menciona:

- ❖ La atracción e interés que despiertan las máquinas y las tecnologías en las nuevas generaciones.
- ❖ La posibilidad de interactuar con la máquina.

- ❖ La calidad de los diseños y la recreación de entornos fantásticos y de gran realismo y acción.
- ❖ Gustan también: porque permiten jugar solo si no podemos hacerlo acompañados.

⁸ Levis D. (1997). Los videojuegos una nueva polémica. España. Monografía, disponible en: <http://html.rincondelvago.com/videojuegos 1.html>

- ❖ Por la originalidad y creatividad de los guiones, por su vinculación a películas de cine, personajes fantásticos o mitos y más.

Por otra parte sobre las redes sociales es común que en salas de chat los jóvenes se juntan para charlar, extendidos a nivel mundial, es típicamente lugares de encuentros juveniles de preferencia, de esta forma se desarrolla el ciberespacio de cambio social. Hoy en día la internet pasa a ser una herramienta primordial para desarrollar las diferentes actividades ya sea escolares, descargar información, programas, entrar a diferentes redes sociales o utilizar el tiempo para los videojuegos y un sinnúmero de programas más, incluyendo la televisión, el teléfono móvil que también se puede utilizar mediante el internet.

Respecto a esta utilización por parte de adolescentes y niños es preciso educar a estas generaciones para que utilicen de forma correcta y con seguridad y sepan darle un buen uso de forma productiva, y mejorar la demanda social, económica, llegando a ser personas reflexivas, razonadoras, creativas con una visión de cambio.

El acceso constante de niños y adolescentes a las diferentes pantallas digitales, demuestra que el consumo es cada vez mayor, estas nuevas generaciones, gran parte de su tiempo libre invierten frente a estos medios de comunicación tecnológica.

La Universidad de Navarra, Educared, Telefonía (2007) dieron a conocer algunos datos que sobresalieron en el artículo "En Iberoamérica Los niños de 11 años el 42% tiene preferencia por la internet, frente al 39% que ve la televisión. Pero a los 14 años, sólo un 23% prefiere la televisión frente al 61% que declaran preferir internet".

Los hogares de estas generaciones, están equipados electrónicamente, niños y adolescentes manifiestan que todos tienen televisión, este medio sigue influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten los menores aunque consuman pantallas múltiples para entrenamiento y tareas escolares, así lo podemos constatar en esta investigación realizada, a estos niños adolescentes quienes explican que al llegar al hogar tras salir del colegio es ver la televisión, mientras están desarrollando tareas escolares, hablando por teléfono, trabajando con el ordenador u otras actividades siempre está la pantalla de la televisión prendida .

Varios niños y adolescentes, pasan horas en el día frente a la televisión y esta puede ejercer una influencia muy poderosa en el desarrollo de valores que pueden ser positivos o negativos, todo depende del programa que observa, este medio y el tiempo entretenido en la televisión.

Estas generaciones son capaces de comunicarse, estudiar y divertirse por medio de una pantalla, bien sea la televisión, la computadora, el celular, los videojuegos o Internet. Sus modos de comunicación han cambiado, su manera de entretenimiento ha evolucionado y son capaces de vivir dentro de la virtualidad. La mayoría de los menores disponen de computadora, televisión, celular en su propia habitación, esto motiva a que dispongan al manejo de estas pantallas sin límite de horario y puedan consumir con libertad los programas deseados y se duermen cada día más tarde, debido al uso de las mismas, esto provoca a que estos estudiantes se duerman en clases y baje su rendimiento.

El tiempo de las niñas (os) adolescentes que pasan largo tiempo conectados a internet, para descargar música, videos y los videojuegos, son los favoritos para esta generación en su tiempo libre, el chateo les mantienen frente a las pantallas, varios adolescentes han descuidado sus tareas escolares, el deporte, la lectura. Para pasar más tiempo en los videojuegos o conectados a redes sociales, la mayoría opta por darse a conocer y al mismo tiempo chatear con amigos virtuales que no conocen se vuelven internautas,

resultando que aprenden solos a manejar la red de internet, Si bien estos menores saben más que los adultos sobre el uso de las redes sociales es por el tiempo que consume en la red.

La presencia e importancia de las nuevas tecnologías en la vida de los niños y adolescentes, hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo y social. Como también es fundamental la proximidad y la orientación de los padres y docentes, como un buen recurso para ayudar a los jóvenes a entender cómo mantener una experiencia positiva en el uso de las redes, aprovechándolas al máximo para encontrar la mejor información de consulta, amigos y diversión, sin exponer su privacidad.

El celular también es una pantalla de portar a cualquier lugar de forma personal y aún más para estos jóvenes quienes mantienen encendido sin excepción de tiempo ni lugar de estudio o descanso; está siempre disponible su móvil para recibir, enviar mensajes o llamadas a cualquier hora, este aparato cada vez va mejorando la capacidad y reduciéndose la pantalla; por lo que esta nueva generación, está siempre pendientes de la última tecnología para renovar. Esta pantalla pequeña al utilizarlo de forma correcta, brinda oportunidades y beneficios a sus portadores por su comunicación inmediata y servicios múltiples en sus actividades diarias.

3.2.2. Los riesgos que plantea las TIC's.

El principal riesgo que se corre en este aspecto es el mal uso metodológico de que muchas veces es objeto la tecnología, imperando en varias ocasiones fetichismo tecnológico, que no es más que el uso de herramientas tecnológicas, sin la necesidad de que medien orientaciones metodológicas, contribuya de por si a generar conocimientos.

Las TIC han surgido fuera del plano educacional y luego se ha incorporado a este, sin haber esclarecido previamente los problemas reales que podrían resolver, entonces se trata de comprender las ventajas que las nuevas tecnologías nos ofrecen de forma que estas sean facilitadoras del proceso. Es importante que la nueva generación aprenda a tener conocimientos y metodologías correctas al acceso y de esta forma evitar riesgos.

Los jóvenes mantienen conversaciones mediante el chat con amigos virtuales a solas, a veces existe la posibilidad de concertar una cita en la vida real la misma que representa riesgos. En este servicio se conectan niños y jóvenes no seleccionados, por lo que se exponen a agresiones de personas de diferente índole negativa que se encuentran al otro lado de la red. Por otro lado el chat, también tiene múltiples aspectos positivos como el intercambio de conocimientos y la relación social, Todo esto conlleva a que los usuarios deben saber utilizar de manera correcta la red social.

Los riesgos para niños y adolescentes que son los que más exploran las páginas de internet ya sea desde sus hogares o lugares públicos, la mayoría lo hacen solos o con amigos, estos jóvenes a veces utilizan páginas inadecuadas con contenidos negativos, y otras veces ceden a dar datos personales a redes desconocidas. Los ciber centros son el refugio ideal de menores para el ocio y obtener la información a través de la red, tienen acceso a estas páginas no aptas y a veces, realizan copias piratas de videojuegos no aptos para su edad y convierten en más copias para sus amigos.

El teléfono móvil, es un instrumento muy importante de servicio, pero también tiene riesgo como: La adicción a los juegos de pantalla, mensajes con contenidos violentos, llamadas desconocidas entre otros; esto puede causar en el menor un cambio psicológico; algunos padres advierten a sus hijos, respecto a relacionarse con personas desconocidas

mediante el chat, llamadas por teléfono por el peligro de personas negativas que se encuentran al otro lado de esta red. Sin embargo, otros padres no advierten con el mismo nivel de supervisión y orientación esto conlleva a los menores a estar desprotegidos en conocimiento al utilizar la red de comunicación.

Durante la navegación de internet por los niños y jóvenes existe alarma ante la proliferación de videos que promueven actividades no saludables como la anorexia, la drogadicción, robo de información, el ingreso a áreas que no son apropiadas como la pornografía, la desinformación, áreas abrumadoras entre ellas está la violencia; y algo más primordial el tiempo que se invierte frente al computador, es tiempo que se resta al disponible para el desarrollo de las destrezas, la lectura, entre varias, además de fomentar la inactividad y sedentarismo.

La universidad de Columbia en el dos mil siete expone datos extraídos de la investigación realizada en Estados Unidos a niños y adolescentes de 678 familias, sobre el tiempo que pasan frente al televisor y los riesgos que produce. Este estudio ha constatado que los niños que ven mucha televisión dedican menos tiempo a la lectura y a hacer sus deberes en casa.

Establece una relación inversa entre el tiempo pasado ante el televisor y el éxito escolar, y señala con meridiana claridad que la televisión afecta en la atención y ocasiona dificultades escolares. Los datos⁹ que refleja el estudio son elocuentes: a los 14 años,

⁹ Castro O (2001). Impacto de la televisión en el rendimiento escolar. Artículo tendencias sociales. Chile. SONEPSYN. disponible en: http://www.tendencias21.net/Un-nuevo-estudio-confirma-el-impacto-de-la-televisión-en-el-rendimiento-escolar_a1690.html

una tercera parte de los adolescentes investigados pasaban más de tres horas al día delante del televisor. Un adolescente que ve la televisión al menos una hora al día, corre un riesgo mayor de presentar más adelante un déficit de atención y problemas escolares que los que ven menos de una hora al día. Estos problemas que se apreciaron a los 22 años van desde deberes no realizados a malas notas e incluso al fracaso académico.

El adolescente que consigue reducir su dosis de televisión de dos horas diarias a los 14 años a una hora a los 16 años, reduce a la mitad el riesgo de fracaso escolar. Sin embargo, la ecuación que establece el estudio es que el tiempo que se dedica a la televisión a los 14 años predetermina el tiempo que se le dedica a los 16 años y el fracaso escolar a los 22 años". Castro O (2001)

Este medio de entretenimiento para los menores, puede influir en su conducta de forma psicológica, si pasan varias horas frente al televisor con el control remoto, observando todo tipo de programas no acorde a su edad, al tener un televisor en su habitación es posible que tenga mayor libertad para permanecer con la televisión encendida y deje a lado sus tareas escolares, su descanso no sea completo, es un riesgo total para fracasar en sus estudios, como también puede traer cambios emocionales en su conducta. Esto puede darse cuando los padres pasan todo el tiempo fuera del hogar por varias razones. Pero es posible tratar de controlar y educar a los menores.

En los niños de hoy se está desarrollando rápidamente una "cultura de los medios digitales" especialmente por el uso de Internet. La informática lidera una nueva era de medios de comunicación, trayendo con ella grandes promesas y preocupaciones. Es necesario que estos jóvenes se preparen en conocimientos para ser más responsables frente a la utilización de los TIC's, que le permitan aprovechar al máximo las ventajas que

ofrece esta tecnología, y a la vez que contribuyan a protegerse contra los perjuicios a los que Internet puede exponerlos.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Hoy en día diversas instancias educativas se apoyan en las nuevas tecnologías en comunicación e informática y están descubriendo sus potencialidades para una mejor eficiencia en las estrategias pedagógicas, y un replanteamiento del proceso enseñanza aprendizaje con una mejor relación entre profesor, alumno y contexto.

La red de internet es un medio social de comunicación para todos, que puede llegar a cualquier lugar del mundo a una gran velocidad. Las redes internas facilitan el uso común de la información, dinamiza diversos procesos y interactiva el chat ofrece lugares virtuales con tópicos de conversaciones para hablar en grupo o en privado, no existe restricción de número de personas que puedan participar en cada canal ni del número de canales que puedan formarse, siempre existe la posibilidad de crear un canal propio para tratar intereses en común con las personas, Tiene rapidez en el tiempo con relación a envío y revisión de documentos, el chat posibilita la comunicación entre amigos de distintos lugares.

Las videoconferencias permite que existan la comunicación de larga distancia m mediante la red, esto ayuda en gran parte a la migración, dentro y fuera de su país, los niños y jóvenes que tienen a sus padres que viven en otro país o ciudad pueden conectarse cara a cara para dialogar en cualquier momento y de esta forma mantener la comunicación necesaria.

La red de comunicación e información es una gran ventaja para la educación a distancia, los estudiantes pueden comunicarse desde los lugares que se encuentren en salas aptas

a este servicio y equipamiento. Los profesores de educación a distancia mediante la teleconferencia pueden impartir la conferencia desde un auditorio a grupos distantes donde pueden hacer comentarios, intervenciones y recibir respuestas.

Entonces las nuevas Tecnologías han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes.

Las TIC, aplicadas en las actividades descritas en este estudio, contribuyen a generar habilidades que preparan a los adolescentes, y jóvenes, para aprovechar las oportunidades como futuros empresarios o empleados que ofrece el siglo XXI. En relación a ello las políticas y el Ministerio de Educación y otras instituciones, proyectan a brindar capacitación en la tecnología digital de forma profesional como en trabajos técnicos específicos con el objetivo de mejorar las oportunidades de empleo.

Las TIC en la educación es un gran factor igualador de oportunidades, esta potencialidad tiene oportunidades para acceder a materiales de alta calidad desde sitios remotos, accede a un aprendizaje interactivo de aprendizajes flexibles, desarrollar servicios para el aprendizaje que permiten superar la situación de acceso limitado a la información, generar mejor información sobre los progresos preferencia y una mejor capacidad de aprendizaje. Incrementar las tic para el mejoramiento de servicios y la eficiencia.

Dentro de los niveles educativos estas herramientas generan cambios en los procesos y estrategias didácticas- pedagógicas implementadas por los docentes, en la promoción de experiencias de aprendizaje más creativas y diversas y en la posibilidad de propiciar un aprendizaje independiente y permanente de acuerdo con las necesidades de los sujetos.

3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC'S.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

La protección del niño y del adolescente a través de la utilización correcta y técnicamente llevada con las TIC's, es una preocupación de todos los ecuatorianos, por las exigencias actuales de la sociedad en el campo cibernético. De allí nace la necesidad de estudios e iniciativas que se tienen que desarrollar, facultado y fundamentado en la nueva Ley Orgánica de Educación, que la Asamblea Nacional tiene como tarea, en el año 2011 y siguientes.

la enseñanza y aprendizaje de conocimientos sobre el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes a los estudiantes, con el objetivo de promover el uso de la Internet seguro para los niños y adolescentes y por otra parte fomentar la concientización de la responsabilidad de los padres en el acompañamiento durante la conectividad y utilizar estos recursos de conocimiento, para colaborar con otros compañeros, a hacerse protagonistas de su propio aprendizaje de uso correcto de estas herramientas tecnológicas. Los menores para que comprendan que se trata de aprender conocimientos útiles para la vida y valoren la información de estas redes para su vida productiva y adecuada.

Las iniciativas que se han dado en el ámbito de la regulación se refieren específicamente a las reglas que se deben considerar para evitar errores y promocionar en mejor forma el uso de las TIC en cualquier situación que fuera necesaria.

“el año dos mil diez comienza el funcionamiento del nuevo regulador paneuropeo que sustituye al anterior ERG/IRG. BEREC desarrollará sus competencias prestando asesoramiento regulatorio al mercado y a la Comisión Europea. El elemento central de la regulación en el mundo moderno es el fenómeno de convergencia de servicios. Todos los reguladores tratan sobre la gestión del espectro, la competencia de infraestructuras y la

regulación de los contenidos. Hay que tener en cuenta que en la actualidad los servicios de Televisión, radio y telecomunicaciones se pueden entregar por medio de una misma red IP, empleando un mismo espectro radio. Desde el punto de vista del usuario, el nacimiento de los servicios triple-play y quadruple-play suponen que los usuarios tienen una sola factura con un suministrador de servicios de naturaleza amplia: tanto telecomunicaciones como difusión y contenidos” Berec (2010).

En el pasado, la regulación de las telecomunicaciones era bien diferente de la difusión; esta última se centraba en normas sobre contenidos y la de telecomunicaciones en cuestiones relativas al acceso. Hoy en día son cuestiones inseparables y la regulación se hace eco de ello. En muchos países hay reguladores "convergentes" que se ocupan de las telecomunicaciones y de la difusión. Y en los países donde hay reguladores separados, como es el caso de España, Francia, Irlanda Polonia, Suecia y Holanda, se da una cooperación muy estrecha entre ambos reguladores.

GONZÁLEZ G. B. (2010), manifiesta: “Las nuevas¹⁰ tecnologías están asociadas a la innovación, no es nada nuevo. Por principio cualquier nueva tecnología persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, y por ende de las funciones que estas realizaban. Sin embargo esto no debe de entenderse como que a sus predecesoras las nuevas tecnologías vienen a superar, más bien las completan, y en algunos casos las potencian”.

Entonces la llegada de las Tics al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesor que enseña y el alumno que aprende o reproduce

¹⁰ GONZÁLEZ G. B. (2010). Tecnologías asociadas a la innovación. Gonzales G. Bárbara. Ponencia: tecnologías de la informática aplicadas a la educación infantil y juvenil. Cuenca, pág. de libro: 43.

lo que le ha enseñado el profesor, no es suficiente. Se ha producido un gran cambio en el objeto de la educación.

Así las TIC favorecen la formación continua al ofrecer herramientas que permiten la aparición de entornos virtuales de aprendizaje, libres de las restricciones del tiempo y del espacio que exige la enseñanza presencial. Las posibilidades se amplían al poder aprender ya sea formalmente a través de cursos on-line organizados por centros o, de forma más informal, participando en foros, redes temáticas, chats o comunicaciones de correo electrónico entre colegas nacionales o del extranjero.

Estas consideraciones desglosadas de la dialéctica de la sociedad, llevan a realizar cambios trascendentales, a continuación se analizará la propuesta realizada por GONZÁLEZ G. B. (2010), que entre otras importantes ponencias, plantea: Cambio en los objetivos educativos. "Los educadores¹¹ deben preparar a los alumnos para vivir en la Sociedad de la Información, en la Sociedad del Conocimiento. Para ello, deben potenciar desde muy pronto las habilidades necesarias para que los niños/as aprovechen al máximo las posibilidades de las TIC, que les permita:

- ❖ Crear conocimiento de valor.
- ❖ Aprender de por vida.
- ❖ Procesar la información efectivamente.
- ❖ Solucionar problemas eficazmente
- ❖ Usar la información responsablemente.

¹¹ GONZÁLEZ G. B. (2010). Tecnologías asociadas a la innovación. Gonzales G. Bárbara. Ponencia: tecnologías de la informática aplicadas a la educación infantil y juvenil. Cuenca, pág. de libro: 43,44

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Este capítulo discute el papel de compromiso de la familia en la educación con apoyo de las TIC's. Se identifican algunos cambios y se hacen recomendaciones específicas para lograr lo necesario y poder ayudar a todos los padres a participar en la educación mediada con los TICs, para el desarrollo integral de sus hijos. Cada familia puede tener un papel, involucrándose en actividades educativas con sus hijos en el hogar, comprometiéndose significativamente con la escuela o simplemente apoyando los esfuerzos de reforma de la educación en mediación de las TIC's.

Lo expuesto sobre la familia y su influencia es de trascendental y vital importancia, aunque en múltiples casos su realidad es otra, como se corrobora con la siguiente afirmación: "La tarea de crear esta red que apoye el aprendizaje mediado por las TIC's y el desarrollo de los niños en la sociedad del conocimiento, se hace cada vez más difícil; los cambios en la estructura social y el aumento de las presiones económicas, han reducido el tiempo y la energía que algunas familias pueden dedicar a comprometerse con la escuela: los padres separados con frecuencia tienen más de un empleo, en muchas familias donde están las parejas completas los dos trabajan fuera de casa. Es más, la configuración de muchos hogares ha ido cambiando, especialmente en los casos en que las familias extendidas se encargan de la crianza de los niños" Washington D. C. (1997).

Las tic han generado cambios positivos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros no presentes en la estructura de la familia mediante la comunicación. Es decir que las iniciativas en el ámbito de la mediación familiar tienen que ver con la comunicación de la misma.

Es indudable, que en la actualidad muchos centros escolares, con la ayuda de las TIC, han ampliado el entorno educativo al permitir que los padres y la familia participen en la dinámica de los centros. Para que frente a los tradicionales libros, juegos etc. Hoy

encuentren sustento los nuevos contenidos educativos creados con recursos tecnológicos permiten que presentar la información de otra forma. Así, los contenidos se hacen más dinámicos (interactividad) más atractivos (presentación simultánea de texto, sonidos e imágenes) y más variados. Estas nuevas prestaciones pueden facilitar el aprendizaje y permitir mejoras cognitivas sobre todo de los niños/as y jóvenes con dificultades, al aplicar metodologías más activas y menos expositivas.

Entonces, lo expuesto no tendría sustento si no se reforzará lo importante de tener en cuenta la colaboración y aportación de las familias en el proceso educativo, siendo fundamental su apoyo e implicación y empoderamiento, para poder llevar a cabo el proceso. Las familias aportan ideas, programas, computadoras, ayudan a comenzar con los más pequeños, ayudan a buscar información, a solucionar problemas que se presentan, son las primeras en ser alfabetizadas tecnológicamente, para comprender las dimensiones educativas y formativas de las tecnologías informáticas.

Lo más importante también radica en la consolidación del control y la puesta en marcha de reglas y horarios para que no se desvirtúe la calidad de estas tecnologías. Es indiscutible que las TIC son una poderosa herramienta que facilita la información y la comunicación, con posibilidades desconocidas anteriormente. Las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un papel decisivo en el ámbito social.

Por lo tanto la familia no queda ajena a estas transformaciones, muchos progenitores tienen una sensación de vértigo, desconocimiento, impotencia e incertidumbre sobre estas tecnologías digitales.

Las TIC satisfacen diversas necesidades dentro de las familias, por ejemplo navegar por Internet o dedicar tiempo de ocio a los videojuegos. Desde esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde las y los adolescentes acceden a las TIC y también adquieren, por interacción con sus progenitores y hermanos(as), pautas y criterios sobre su uso.

Existen significativas expectativas de los padres y madres respecto al uso de las TIC por parte de los hijos e hijas, el motivo principal de los padres y madres cuando compran un ordenador o deciden conectarse a Internet, es por el beneficio educativo de sus hijos e hijas por ser una herramienta útil para los estudios, pero ven que estos menores no aprovechan dichas ventajas y lo utilizan más o únicamente como ocio. Creen que Internet les hace los trabajos y ellos realmente no aprenden.

Un aspecto que influye de manera negativa en la visión de la familia, respecto al uso del teléfono móvil, es la terminología utilizada en los mensajes, el lenguaje SMS lleva abreviaturas, que aumentan el número de faltas ortográficas; por otra parte, las expectativas de padres y madres respecto al beneficio que pueden obtener sus hijos e hijas de las TIC, es un elemento que predice altamente las pautas de consumo de las y los adolescentes.

Los niños y los adolescentes son los que más utilizan en el hogar los TIC. Y auto aprenden solos en el acceso como a redes, esto puede tener un efecto negativo, ya que algunos padres tienen desconocimiento del manejo de estas tecnologías. Por otro lado, tiene un efecto positivo, debido a que se convierte en un elemento que puede aumentar la colaboración y la comunicación entre la familia y adolescentes.

3.3.3. Alfabetización en las tic´s (iniciativa sobre la media literacy)

La alfabetización de las TIC´s está enfocada en dos puntos:

- ❖ El punto de partida de la incorporación de las TIC a la enseñanza implica hablar de equipamiento e infraestructuras. Efectivamente, los centros, ya sea para educar sobre TIC (es decir, para alfabetizar digitalmente), o ya sea para educar con TIC, necesitan estar dotados de computadoras y tener conexión a Internet y/o ambientes muy bien acondicionados docentes con una nueva visión, misión, capacitados, preparados y dispuestos latitudinalmente a dar estos trascendentales pasos a la verdadera educación del siglo XXI

- ❖ Como lo hemos expuesto, en la sociedad en la que vivimos, la información y el conocimiento tienen cada vez más influencia en el entorno laboral y personal de los ciudadanos; sin embargo, los conocimientos tienen fecha de caducidad. La velocidad a la que se producen las innovaciones y los cambios tecnológicos exige actualizar permanentemente los conocimientos. Entonces, el proceso educativo ha cambiado. Antes, una persona pasaba por las distintas etapas del sistema educativo (Educación Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional o universitaria) para formarse y poder iniciar su vida profesional. A partir de ahí, a excepción de algunos cursos de actualización ofrecidos en su ambiente profesional, se consideraba que ya estaba preparada. En la actualidad, si no quiere quedarse obsoleta, debe continuar su aprendizaje a lo largo de toda su vida, si no quiere convertirse en un analfabeto informático más.

Ecuador lo consideramos dentro de las iniciativas sobre la media literacy. Puesto que, a muchas personas, incluso preparadas y profesionales, se les escucha decir: soy un analfabeto en la utilización de las TIC, de ahí la importancia de tomar en consideración el análisis de esta temática. Se crea también la necesidad de plantear un diagnóstico al respecto y evaluar estos aspectos, para tomar las decisiones del caso. Así mismo, no

solamente refiere a las personas adultas, sino también a las de menor edad, para lograr en todos un cambio a mejorar su conocimiento para ser personas autónomas, reflexivas y responsables al tratar la información y comunicación.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Partiendo del enfoque y fundamentación epistemológica, según el problema del trabajo investigativo, la metodología, el proceso de investigación; se orientó por el paradigma cuantitativo, que permitirá: Privilegiar las técnicas cuantitativas, buscar las causas y la explicación de los hechos que se estudian, medición controlada, enfoque universalista orientado a la comprobación de los objetivos, independientemente del contexto y asumiendo la realidad del problema. A través del diseño de investigación podremos conocer qué individuos serán estudiados, cuándo, dónde y bajo qué circunstancia.

El presente estudio tiene las siguientes características:

- No experimental: Ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- Transeccional (Transversal): Investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- Exploratorio: Se trata una exploración inicial en un momento específico.
- Descriptivo: Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernandez. R. (2006)

Se utiliza el diseño mixto ya que es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio. El enfoque metodológico será complementado con el análisis descriptivo- explicativo, en caso de la descripción su objetivo es identificar aspectos relevantes de la realidad, y buscar explicaciones al comportamiento de las variables.

Dimensiones de la investigación:

Para el desarrollo del estudio se han considerado las siguientes dimensiones:

- Caracterización sociodemográfica: Contexto sociocultural y biológico del niño, Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y Contexto sociocultural (económico) y biológico del joven.
- Redes sociales y pantallas: Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo, uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo, uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.
- Redes sociales y mediación familiar: relación de las tecnologías con el entorno familiar, pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar, tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia, relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.
- Redes sociales y ámbito escolar: conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar, uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar, tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.
- redes sociales, riesgos y oportunidades: regulación y uso de las tecnologías, mediación familiar en relación a la tecnología, acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.
- La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica.

La presente investigación se realizó en las Instituciones Educativas como son: El Instituto Tecnológico Fiscal Francisco Febres Cordero, Colegio Nacional Técnico República de Israel y en la Escuela Fiscal Mixta Manuel Muñoz Cueva. Están ubicadas en la ciudad de Cuenca perteneciente a la provincia del Azuay. Los centros educativos hacen referencia a una educación global el mismo que se fundamenta en una visión humana y social, con propósitos y objetivos relacionadas con la capacidad de transformación y cambio ante las demandas que la sociedad exige en lo económico, social y cultural para

ello ha implementado todos los servicios de una educación moderna de mejorar la calidad, calidez y una eficaz educativa.

4.2. Participantes de la investigación

La población se considera que reúne las características o cualidades que nos interesan estudiar, debido a la complejidad de recoger datos a un universo total se toma una muestra que sea representativa. Para este proceso investigativo se ha considerado como población al total de los estudiantes tomados como muestra un paralelo de cada institución como son del Quinto, Décimo y Tercero de Bachillerato; las Instituciones nombradas, se detallan a continuación:

Estudiantes de las instituciones nombradas

INSTITUCIÓN	GRUPO	ESTUDIANTES
MANUEL MUÑOZ CUEVA	1	32
REPÚBLICA DE ISRAEL	2	30
FRANCISCO FEBRES CORDERO	3	22
TOTAL		84

4.3 Técnicas de instrumentos de la investigación

Para afianzar el proceso investigativo, se utilizaron materiales de investigación como libros, revistas, libro guía de la Universidad Técnica Particular de Loja, conferencias y documentos curriculares. También se manejaron materiales tecnológicos como la computadora, misma que permitió obtener información de algunas páginas Web a través del Internet.

4.3.1 Las Técnicas utilizados para la recolección de información sobre: Las Generaciones en Ecuador; está la encuesta y la observación directa planificada y aplicada.

La encuesta es una de las técnicas que consiste en obtener información sobre la investigación de campo, a través de ella se pueden seleccionar muestras pequeñas de una población numerosa, de forma que permita generalizaciones hacia esa población pudiendo recoger información creíble a un coste relativamente bajo.

4.3.2 Instrumento utilizados en la investigación es el cuestionario previamente elaborado por la Universidad con preguntas concretas que permitieron obtener respuestas precisas.

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

4.4. Recursos

4.4.1 Humanos

Para llevar a efecto la presente investigación se contó con la con la colaboración de:

- Director, Rectores, Inspectores de los establecimientos investigados.
- Niños del Quinto Año de Básica.
- Adolescentes de Décimo Año de Básica.
- Jóvenes de Tercer Año de Bachillerato de Electrónica y consumo
- Niños y adolescentes voluntarios (ILFAM)

4.4.2 Institucionales

En cuanto a las instituciones participantes, en primer lugar la Universidad Técnica Particular de Loja, dentro del programa nacional de investigación: como instituciones educativas que se realiza la investigación están: La escuela fiscal “Manuel Muñoz Cueva”, El colegio nacional “República de Israel” y el instituto tecnológico “Francisco Febres Cordero”.

4.4.3 Materiales

Los recursos materiales están centrados en los instrumentos de investigación elaborados por la universidad que se detallan a continuación:

- ✓ Carta de ingreso a instituciones educativas
- ✓ Cuestionario para niños de 6 a 9 años.
- ✓ Cuestionario para adolescentes y jóvenes de de 10 a 18 años.
- ✓ Cuestionario dirigido a niños y adolescentes elaborado por el ILFAM.
- ✓ Plantillas

4.4.4 Económico

Los recursos económicos fueron asumidos por la investigadora como impresiones, copias.

4.5. Procedimiento.

En cuanto al procedimiento se recopiló y analizó la bibliografía correspondiente para elaborar el marco teórico, sustento fundamental, para la investigación, siguiendo el cronograma establecido por la Universidad Técnica Particular de Loja, se seleccionó tres instituciones educativas fiscales con jornada vespertina en la tarde, ubicadas en el sector urbano de la ciudad de Cuenca.

Para solicitar colaboración de los centros educativos se procede a la entrevista con los directivos de cada institución educativa que se detalla a continuación:

En la primera institución educativa se presenta la carta la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, al Msc. Romeo Vintimilla. Director de la escuela “Manuel Muñoz Cueva”, el mismo que autorizó muy gentilmente para realizar las encuestas.

De igual forma en la segunda institución se presentó la carta de ingreso enviada por la universidad al Rector del Colegio Nacional “República de Israel” el mismo que dio consentimiento para realizar la investigación requerida.

En la tercera institución, luego de presentar la carta de ingreso se realiza la entrevista con al Sr. Rector del Instituto Tecnológico Fiscal “Francisco Febres Cordero”, Ingeniero Jaime Guerrero Aguirre el mismo que autoriza para que realice las encuestas a los estudiantes.

En la entrevista con el inspector de cada institución, selecciona el paralelo del año de básica y la lista de los mismos, además se fija la fecha para el trabajo de investigación.

La entrevista con el Profesor de la hora clase y en acuerdo con el Inspector, se determina el horario para la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes. Luego de analizar los cuestionarios se prepara los mismos de acuerdo al número de niños y jóvenes. Se acude a los establecimientos a la hora y fecha señalada.

Se aplica los cuestionarios a los niños y jóvenes de los siguientes grupos: 5to Año de Básica "A", a los estudiantes del 10º Año de Básica paralelo" que llego a ser la segunda información y al 3er Año de Bachillerato de especialidad electrónica consumo.

Los cuestionaros del ILFAM se aplicó a adolescentes voluntarios que no entran en datos estadísticos.

Una vez aplicados los instrumentos de investigación se realizó la organización en tablas estadísticas (plantillas) siguiendo el orden se procedió al análisis e interpretación de los datos que presentan las tablas. Cumplida esta fase se pasó al procesamiento de la información a través de la discusión en la realidad observada y reflejada en los resultados obtenidos y las categorías conceptuales del marco teórico, lo cual facilitó la obtención de conclusiones y recomendaciones respectivas.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

La investigación realizada a niños, adolescentes y jóvenes de tres planteles educativos fiscales ubicadas en el sector urbano de la ciudad de Cuenca- Ecuador, ha sido representada en una muestra de 84 estudiantes entre niños y jóvenes, este estudio crea la necesidad de conocer la realidad de estas generaciones, para mejorar las condiciones de vida a través de una educación de calidad.

5.1.1. El Contexto socio cultural y biológica del niño

La Escuela Fiscal Mixta “Manuel Muñoz Cueva” de nivel primaria, está ubicado en la zona urbana dentro de la ciudad de Cuenca - Ecuador, tiene horario de función vespertino, en la tarde, Con la aprobación del Director de plantel, se seleccionó una muestra de 32 niños (as), pertenecientes a un solo año de básica, representando de forma general a su escuela. Participaron en el estudio del proceso de investigación, sobre: la utilización de las tecnologías por niños y jóvenes, para este estudio se les denominó como grupo 1. A quienes fueron aplicados treinta y dos cuestionarios los mismos que dieron los siguientes resultados que se presenta en las tablas estadísticas.

Tabla1: Curso, Edad, Sexo

P.1. ¿A qué curso vas?			P2 ¿Cuántos años tienes?			P3 Sexo		
Opción	Frecuencia	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No Contesta	0	0	No contesta	0	0	No contesta	0	0
4to de primaria	32	100	9 años	32	100	Masculino	21	65,62
						Femenino	11	34,38
TOTAL	32	100	TOTAL	32	100	TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los niños menores sin importar la clase social o religión asisten a la escuela a recibir educación para su formación.

Como se puede apreciar en la tabla 1, el 100% de los menores indican que cursan el Quinto Año de Básica. Los 32 niños responden que tienen 9 años de edad. En cuanto al sexo hay diferencia: el 66% son de sexo masculino y el 34% de sexo femenino.

La escuela es una gran oportunidad para aprender y está especialmente orientada a la gestión del conocimiento por los profesores que son los principales, trabajadores del conocimiento en la formación de los niños, quienes se encuentran aprendiendo y formándose como ciudadanos del presente y el futuro.

TABLA 2: Personas que viven con el niño

P.4. ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	Frecuencia	%
Padre	26	28,57
Madre	27	29,67
Un hermano o hermana	15	16,48
2 herm.	11	12,09
3 herm.	1	1,1
4 herm.	1	1,1
5 herm.	1	1,1
Mi abuelo/la	6	6,59
Otras personas	3	3,3
TOTAL	91	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los niños y niñas viven con sus padres en hogares completos. De acuerdo a los datos que muestra la tabla 2, El 29,7% vive con su madre; el 28,6% vive con su padre; el 16,5% vive con un hermano; mientras que el 12% menciona tener dos hermanos; el 1% señala que vive en hogares numerosos de 3 a 5 hermanos; en cuanto al 6,6% vive con la abuelos; el 3% con otras personas.

“La población ecuatoriana, asciende a 14.483.499 habitantes, teniendo el 56.5 habitantes por km², Se estima que para el próximo censo que sería en el año 2020 la población ecuatoriana sería de 17.0 a 17.5 millones de habitantes” (Wikipedia, 2011).

Los menores viven más con sus padres, por su edad necesitan afecto y estar protegidos de sus progenitores, estos aspectos son importantes en su desarrollo y formación.

TABLA 3: Preferencias después de cenar.

P.5.¿Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	4	12,5
Navegar	11	34,38
Leer, estudiar	6	18,75
Hablar con mi familia	11	34,38
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los niños en la actualidad en sus horas libres optan por entretenerse en el internet mediante la navegación. Los resultados obtenidos en la tabla 3, con relación: que prefiere hacer después de cenar, se puede apreciar que el 34% señala dos opciones de preferencia: navegar en internet y hablar con su familia; en cambio que el 18.8% optan por leer o estudiar; mientras que el 12.5% manifiesta irme a mi habitación.

La mayoría de los niños después de cenar prefieren pasar más tiempo con su familia mientras que otro igual porcentaje decide navegar en internet. La comunicación familiar proporciona a los niños seguridad, valores en su formación que contribuye a un mejor rendimiento académico.

TABLA 4: El ordenador

P.6. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	14	43,75
Si	18	56,25
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

INEC (2010) con respecto a la provincia del Azuay informa “el 37.50% tienen computadora en el hogar de ellos el 16.6% se conectan a internet”

De acuerdo a los datos de la tabla 4, el grupo 1 de los niños de 9 años, afirman el 56% tener ordenador en casa, mientras que el 43.8% no disponen de esta herramienta.

En este caso la mayoría de niños manifiestan tener una computadora en casa, esto quiere decir que los hogares que poseen el ordenador están equipados con la tecnología actual, la misma que es de gran ayuda para realizar las tareas de la escuela y de esta forma tienden a impulsar a un mejor desarrollo en la educación.

Tablas 5: Donde está el Ordenador

P.7.¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	14	43,75
En mi habitación	7	21,88
Habitación de un hermano	2	6,25
Habitación de mis padres	3	9,38
En la sala de estar	1	3,13
En un cuarto de trabajo	5	15,63
Es portátil	0	0
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El ordenador es un objeto muy atractivo y aún nuevo para varios de los niños, varios de ellos tienen en diferentes lugares para utilizar en sus actividades de interés.

La ubicación del ordenador en el hogar también es un dato importante, de acuerdo a la tabla 5, muestra que un 21.8% de estos menores manifiestan que el ordenador está en su habitación; mientras que el 15,6% responde que está en el cuarto de trabajo; el 9% declara que está en la habitación de los padres; en datos inferiores como el 6% y el 3% señalan que están en la habitación del hermano y la sala de estar.

Los niños que mantienen el ordenador en su habitación, lo usan para ayudarse con sus deberes, o para entretenimiento en su tiempo libre.

TABLA 6: Conexión de internet en casa

P.8. ¿Hay conexión de Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	21	65,63
Si	11	34,38
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto a la provincia del Azuay en Ecuador, que el 37.50% tienen computadora en el hogar de ellos el 16.6% se conectan a internet según INEC (2010).

La tabla 6 que el 34% de los menores afirman que tienen conexión de internet en casa; mientras que el 65.6% no posee internet.

“Argentina se destaca sobre la media regional con un 46% de afirmaciones positivas a la opción de uso de Internet desde el hogar por los menores Taller enfócate (2010)

Los menores que tienen internet en casa tienen más facilidad para informarse y comunicarse y en especial ayudarse con su estudio. Los niños que no disponen de internet en casa, tienen menos facilidad de acceder a la información de la red, por lo que afecta a estos niños mejorar su evolución educativa.

TABLA 7: Lugares de acceso a internet

P.11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (navegar, chat, e-mail)?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	11	31,43
En el colegio	0	0
En un cibercafé	5	14,29
En un lugar público	9	25,71
En casa de un amigo	3	8,57
En casa de un familiar	7	20
TOTAL	35	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración Rosario Agudo

La preferencia por conectarse a internet es importante para los niños en la actualidad, esta red de fácil acceso está disponible en varios lugares públicos, o privados.

Como podemos apreciar en la tabla 7, que el 31 % pueden navegar desde su casa, en tanto que el 25.7% navega en un lugar público; mientras que el 20% navega desde la casa de un familiar; el 14% navega en un cibercafé; el 8% navega desde la casa de un amigo.

Esta generación navega en internet la mayoría desde la casa, a pesar que algunos niños no disponen de esta red en casa, de acuerdo a la tabla, en gran parte acuden a otros lugares como públicos o familiares, para obtener información o poderse comunicar electrónicamente.

TABLA 8: Acompañado de alguien para utilizar internet.

P.12. La mayoría de veces que utilizas internet sueles estar...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	23,81
Con amigos/as	7	16,67
Con hermanos/as	9	21,43
Con mi padre	2	4,76
Con mi madre	5	11,91
Con otros familiares	5	11,91
Con un profesor/a	4	9,52
TOTAL	42	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

En el posible cambio de las estructuras de aprendizaje se puede observar a las nuevas generaciones, que tempranamente se ven expuestas al uso de la tecnologías digitales y esto crea nuevas formas de habilidades en manejar información y construir nuevos aprendizajes.

En la tabla 8 se puede observar que el 23.8% navega solo; mientras que 21% esta con sus hermanos (as), el 16,7% navega acompañado con sus amigos (as); el 11,9% navega con su madre o con otros familiares, el 9% está acompañado de un profesor, en un inferior porcentaje 4% está acompañado de su padre.

En cuanto se refiere al resultado positivo, se confirma la compañía de familiares al respecto de la consulta al internet. Lo cual quiere decir que los niños/as, consultan internet y satisfacen su necesidad, de acuerdo a las exigencias de trabajos y tareas enviadas por profesores/as o también, por la curiosidad que tienen de averiguar determinados temas de su interés.

TABLA 9: Utilización de teléfono o celular

P.13. ¿Utilizas algún teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	7	21,9
Si, el mío	12	37,5
Sí, el de otras personas	13	40,6
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Ecuador avanza con rapidez en la utilización de la nueva tecnología, en este caso el celular es un recurso que más utilizan desde los más pequeños.

De acuerdo a la tabla 9, los niños el 21.9% no utiliza ningún teléfono celular, en cambio el 37.5% responde con toda seguridad que utiliza el teléfono celular propio, mientras que el 40.6% dice que utiliza de otras personas.

La mayoría de los niños encuestados usan celular desde muy temprana edad estas generaciones utilizan el teléfono móvil, para comunicarse o para dar uso a sus múltiples servicios que tiene esta pequeña pantalla.

TABLA 10: Teléfono móvil

P.14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	18,8
Pedí que me lo compraran	4	12,5
Fue un regalo	10	31,3
Me lo dieron mis padres	12	37,5
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La pantalla pequeña como es el teléfono móvil, a cubierto la comunicación esto facilita la conexión entre padres e hijos, lo que ha logrado adquirir personas de toda edad este recurso de servicios múltiples.

Los datos de la tabla 10, muestra que el 18,8% de niños menciona que no utiliza celular; mientras que un 12% responde que pidió que lo compraran; el 31% manifiesta que fue un regalo; el 37.5% afirma que se lo dieron sus padres.

Resumiendo podemos decir que en este grupo de niños la mayoría utiliza celular para comunicarse y de esta forma permanecer en contacto familiar o les llama la atención los juegos para el entretenimiento que posee esta pantalla como uno de sus servicios.

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Las redes sociales cada vez son más comunicativas e inmediatas, esto facilita los intereses de las diferentes edades de forma social, científica, lúdico o de entretenimiento.

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

TABLA 11: Utilizar internet

P.9. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	12,5
Si	28	87,5
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La vivencia de los menores con varios dispositivos de la tecnología digital entre ellos el internet, se acopla a nuevas formas de invertir su tiempo.

Con respecto a la tabla 11, el 87.5% de los niños (as) si usan internet, indistintamente de que tenga o no el acceso de internet en su casa. Así mismo, el 12.5% responde no utilizar internet. Aunque es un porcentaje bajo; sin embargo, se manifiesta este resultado preocupante, por el hecho de que simplemente no lo utiliza.

La presencia e importancia de las nuevas tecnologías en la vida de los niños y adolescentes, como el internet, hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo y social. Como también es fundamental la proximidad y la orientación de los padres y docentes, como un buen recurso para ayudar a los menores a entender, cómo mantener una experiencia positiva

en el uso de las redes, aprovechándolas al máximo para encontrar la mejor información de consulta, amigos y diversión, sin exponer su privacidad.

TABLA 12: Uso de internet

P.10. ¿Para qué sueles usar internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pag Web	11	22,92
Videos	12	25
E-mail	5	10,42
Descargas	5	10,42
Chatear	5	10,42
Red Social	10	20,83
TOTAL	48	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El internet ocupa cada vez un espacio más amplio en la vida de los menores, quienes le dan utilización para sus múltiples necesidades escolares, sociales o de entretenimiento.

Se destacan ciertos datos en la tabla 12, con relación para que sueles usar internet: El 25% responde para observar videos; mientras que el 22,9% para consultar la Pago. Web; el tercer aspecto con 20,8% utiliza para la red social; El resto de respuestas como: E-mail, Descargas y Chatear, alcanzan cada uno un 10% de interés.

Las niñas (os) en su mayoría utilizan internet para videos también optan en busca de información en la página Web para ayudarse en sus tareas escolares. En parte pasan largo tiempo conectado a internet, para descargar música, videos, fotos, que son los favoritos para esta generación en su tiempo libre, o la conexión a redes sociales cuyo

interés es aceptable sobre todo como la comunicación de amistad entre los niños o familiares.

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

TABLA 13: tipos de videojuegos

P.19. ¿Cuál de estos juegos tienes?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	17	30,91
PlayStation 3	8	14,55
Xbox 360	6	10,91
Wii	5	9,09
PSP	5	9,09
Nintendo DS	3	5,46
GameBoy	6	10,91
Ninguna de las anteriores	5	9,09
TOTAL	55	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

De acuerdo a la tabla 13: el PlayStation2, es el que ocupa el mayor porcentaje con un resultado del 31%. PlayStation 3, ocupa el segundo lugar con un porcentaje del 14,6%; el 10% señala que tiene Xbox 360 y Game Boy.

Como se verá en el cuadro de resultados, el resto de opciones, ocupan un porcentaje que va desde el 5% hasta el 9%, igualmente son juegos audiovisuales que impactan en la personalidad de los niños/as, sobre todo en las reacciones que provocan su consumo.

Estos resultados, proyectan el estado cultural, social y económico de las familias de las cuales provienen los niños/as, Sin embargo, debe poner en alerta este resultado; ya que, se refiere específicamente a los juegos, en cuyas imágenes impactan la visión del niño/a el interés temático de armas de fuego, de acción violenta, que perjudica el ánimo y la personalidad normal de los mismos.

TABLA 14: El televisor

P.22. ¿Dónde está el televisor?		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	16	21,92
La habitación de un hermano	6	8,22
El salón o cuarto de estar	13	17,81
La habitación de mis padres	21	28,77
En la cocina	3	4,11
En un cuarto de juegos	6	8,22
la era Otros sitios	8	10,96
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La televisión sigue siendo la pantalla de entretenimiento e información en los hogares, y cada vez se va actualizando para ofrecer los mejores servicios.

Revela la tabla 14 que el 28,8% de los niños, tienen la televisión en la habitación de los padres; mientras el 21% afirman está en su propia habitación otro dato considerable de un 17.8% tiene en el salón de estar; el 11% manifiesta que la tv. está en otros lugares. En cuanto a los porcentajes desde el 4% al 8%, indican que está en la cocina y cuarto de juegos.

La televisión en los hogares es una herramienta visual que no suele faltar por sus programas de entretenimiento y de información, es la que más existe en las dependencias de los hogares. De acuerdo al resultado de las encuestas todos tienen televisión si comparamos con el ordenador esta pantalla televisiva aún sigue siendo de mayor uso en los hogares, los niños al tener este medio en su cuarto tienen acceso con libertad a ver diferentes programas.

En el hogar lo más importante es el control de los padres a los hijos a la hora de ver los programas de televisión, este medio no tiene programas malos, depende del uso que se dé.

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

TABLA 15: Dinero

P25 ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	2	3,92
Cuando necesito algo pido y me dan	14	27,45
En cumpleaños, fiestas, Navidad	15	29,41
Hago algún trabajo en casa	8	15,69
Hago algún trabajo fuera de casa	8	15,69
No me dan dinero	4	7,84
TOTAL	51	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 15 revela los resultados con relación a cómo consiguen su dinero. Los menores responden un 29% que lo obtienen como un regalo en su cumpleaños; otro dato que sobresale es el 27% expresan que cuando necesitan piden y les dan; mientras que el 16% declara en dos opciones: hago algún trabajo en casa y fuera de casa para conseguir dinero; en cambio el 3.9% indican que les pagan semanal; en caso de el 8% manifiesta que no les dan dinero para sus gastos.

El dinero es un complemento para los gastos personales de cada individuo, los niños no son la excepción, son los que más solicitan dinero en baja cantidad para sus diferentes necesidades, esto impulsa a algunos niños a conseguir dinero realizando trabajos dentro y fuera del hogar, para auto pagarse sus necesidades económicas.

TABLA 16: Frases

P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,13
Tengo más dinero del que necesito	2	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	9	28,13
Tengo menos dinero del que necesito	20	62,5
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto a la tabla 16, los resultados demuestran que el 62% de los niños (as) sostiene que tiene menos dinero del que necesita; mientras que el 28% indica tener suficiente dinero para sus necesidades; en cambio el 6% responde que tiene más dinero del que necesita.

Como se puede constatar en el cuadro, los niños se identifican con las frases para demostrar sus diferentes realidades económicas que influye en la calidad de vida, la mayoría dice no tener dinero suficiente para sus necesidades.

TABLA 17: Preferencia de pantallas.

P.27. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	18	56,25
Televisión	10	31,25
No lo sé	4	12,5
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El internet ha dado mayor impacto en las nuevas generaciones por sus múltiples servicios de comunicación e información.

La tabla 17, muestra los resultados sobre la preferencia de las pantallas que tienen los menores tanto en hombres como en mujeres: el 56% de los niños se interesan por internet; mientras que el 31% tiene preferencia por la televisión.

La pantalla de mayor preferencia por estos menores es el internet, dejándolo en segundo lugar a la televisión, quien no ha perdido su popularidad, mientras que un bajo número de niños no se deciden a elegir entre estas dos pantallas.

TABLA 18: Preferencia de pantallas

P.28 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	12	37,5
Teléfono móvil	17	53,13
No lo sé	3	9,38
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La preferencia que tienen estos menores por el teléfono móvil es por sus múltiples servicios que posee y es de fácil acceso portar a cualquier lugar.

La preferencia de las pantallas que muestra la tabla 18: indica que el 53% opta por el teléfono móvil; mientras que el 37,5% se interesa por internet; el 9% contesta no lo sé.

Los niños (as) muestran mayor interés por el teléfono móvil, mientras que para internet le dan un segundo lugar, número menor de niños no se deciden a elegir entre estas dos pantallas.

TABLA 19: Preferencia de pantallas

P.29. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	21	65,63
Televisión	8	25
No lo sé	3	9,38
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Entre videojuegos y pantallas, la preferencia son los videojuegos que son utilizados en su tiempo de entretenimiento. En la elección de mayor interés según los resultados de la tabla 19, señala que el 65,6% elige quedarse primero con videojuegos; el 25% elige la televisión, el 9% responde no lo sé.

Los niños encuestados en su mayoría eligen como preferencia los videojuegos, dejándolo como secundario la televisión, mientras que tres de los menores continúan sin saber que elegir.

Los videojuegos para las nuevas generaciones son de preferencia, por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción y entretenimiento, competición, reto, resultados inmediatos)

TABLA 20: Preferencia de pantallas

P.30. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	19	59,38
Televisión	11	34,38
No lo sé	2	6,25
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria que participa en chats y mensajes, se mantiene en contacto permanente con las personas que son importantes para ellos.

De acuerdo a la tabla 20, los datos muestran las preferencias de los niños por las pantallas: el 59% prefiere el teléfono móvil en primer lugar; en segundo lugar eligen la televisión; el 6% no sabe que pantalla elegir.

Los niños tienen preferencia por la pantalla pequeña del móvil por las oportunidades y beneficios que brinda a sus portadores como la comunicación inmediata y servicios de interés para los niños de 9 años.

TABLA 21: Preferencia de pantallas

P.31. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	4	12,5
Videojuegos	25	78,13
No lo sé	3	9,38
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 21 revelan que el 78% de los niños (as) de 9 años eligen como primordial los videojuegos; le dan un segundo lugar para el teléfono móvil, mientras que el 9% no sabe que pantalla elegir.

La nueva tecnología cambia la forma de vida de los individuos, la mayoría de estos niños pasan gran parte de su tiempo frente a las pantallas, como podemos apreciar en su inclinación de preferencia por los videojuegos.

Los menores que invierten parte de su tiempo en los videojuegos de acción violenta es preocupante, tanto para padres de familia como de profesores por el acceso que tiene a ello y no hay control establecido en los hogares ya que gran parte de sus padres están fuera del hogar.

5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

La relación entre los menores y padres en el uso de las redes

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

TABLA 22: Jugar con videojuegos o juegos del ordenador

P. 17. Juegas con videojuegos o juegos del Ordenador		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	9	28,13
Si	23	71,88
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Varios niños se recrean con los juegos, algunos de los mismos, son positivos en su tratamiento de atención, habilidades y más.

Los datos de la tabla 22 que corresponde a la pregunta “juegan con videojuegos o juegos del ordenador”: el 72% afirma que si juega frente al 28% que responde que no juega.

Los niños (as) encuestadas le dan importancia a los juegos, los menores buscan la forma de satisfacer su tiempo libre en entretenimiento visual y auditivo en los video juegos.

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

TABLA 23: Aparatos de juegos

P.18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	18	28,13
PlayStation 3	8	12,5
Xbox 360	6	9,38
Wii	7	10,94
PSP	4	6,25
Nintendo DS	5	7,814
GameBoy	7	10,94
Ordenador	9	14,06
TOTAL	64	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los videojuegos más llamativos para los menores son de acción como se puede apreciar en los datos de la tabla 23 con relación a los juegos que utilizan, muestra que el 28% juega con PlayStation2; mientras que el 14% manifiesta que juega con los juegos del ordenador; el 12,5% juega con PlayStation 3; el 10,9% señala dos juegos que utiliza como: Wii y Game Boy. El resto de datos con un porcentaje inferior al 7%, en la tabla se puede observar la utilización de otros juegos, que el mercado actual lo proporciona, a través de los diferentes medios de propaganda.

Diego Levis (1997). Expone que hay un sinnúmero de video juegos de preferencia por niños y jóvenes que pasan gran parte de su tiempo concentrados en su mundo lúdico.

El PlayStation2 es utilizado por la mayoría de los menores esto se debe a Los atractivos que posee para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores.

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

TABLA 24: Televisión

P23. Cuando ves la televisión, sueles estar con...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	11	11,96
Mi padre	18	19,57
Mi madre	21	22,83
Algún hermano/a	23	25
Otro familiar	7	7,61
Un amigo/a	6	6,52
Otras personas	6	6,52
TOTAL	92	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La televisión ha unido a las familias por su entretenimiento durante desde tiempo atrás.

De acuerdo a la tabla 24, destaca datos interesantes con respecto a con quien ven la televisión los niños. El 25% de los niños responden ven la televisión con sus hermanos; el 22,8% responde que ve en compañía de la madre; el 19% está la presencia del padre como compañía; en el caso del 12% afirman que ven solos la televisión; es decir sin ningún control, a no ser que el niño/a tenga su propia responsabilidad recibida de sus padres anticipadamente. El resto de porcentajes que va desde el 6% hasta el 7%, informan de la presencia de otro familiar, de un amigo u otra persona.

Resulta interesante saber el tiempo que dedican los niños a ver la televisión y la relación entre los miembros familiares, con quienes comparten momentos de felicidad y afecto, en la tabla se destaca la compañía de un hermano (a), se puede deber a una confianza fraternal como también por los intereses visuales y auditivos similares que tienen.

5.3.4 Relación de “Poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.

TABLA 25: Televisores

P21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	1	3,13
Uno	8	25
Dos	12	37,5
Tres	4	12,5
Cuatro o más	7	21,88
TOTAL	32	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los hogares de estas generaciones, están equipados electrónicamente, niños y adolescentes manifiestan que todos tienen televisión, este medio sigue influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten los menores aunque consuman pantallas múltiples para entrenamiento y tareas escolares, así lo podemos constatar en esta investigación realizada.

Respecto a los datos que presenta la tabla 25, el 37% de los niños en su mayoría con responden tener 2 televisores; el 25% señala tener 1; mientras que el 21.9% señala tener cuatro o más televisores en su hogar; y el 12,5% indica tener tres.

De los 32 menores un niño señala no tener televisión en su hogar. La televisión es la pantalla que más está presente en los hogares y es la más utilizada por sus telespectadores.

5.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

Las redes sociales facilitan el uso común de la información, dinamiza diversos procesos y reduce el tiempo en la entrega y revisión de documento, el mal uso de las mismas pueden tener errores.

5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías

TABLA 26: Uso del móvil

P.15. Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	23	34,33
Enviar mensajes	12	17,91
Jugar	20	29,85
Navegar	3	4,48
Otras cosas	9	13,43
TOTAL	67	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los múltiples servicios que ofrece la pantalla pequeña del celular es el más utilizado por las generaciones actuales los mismos que son beneficiados en la comunicación y otros servicios que son de su interés personal.

Como se puede apreciar en la tabla 26 con relación a la utilización del móvil: el 34% utiliza para hablar con otras personas; Para juegos el 29,8%; para enviar mensajes el 17,9%; para la navegación en un 4%; y para otras cosas el 13%.

Este tipo de dispositivo otorga múltiples oportunidades y beneficios entre ellos favorecen el contacto con sus miembros de familia. El celular es el de mayor consumo en la mayoría de niños/as y puede satisfacer las necesidades tanto de tipo individual como

social, en cuanto a riesgos, este medio tiene juegos y su utilización puede consumir el tiempo, la distracción puede ocasionar descuido en las tareas, como también llamadas o mensajes de personas desconocidas.

5.4.2 Mediación familiar en relación a la tecnología

TABLA 27: Comunicarse con el móvil

P16. ¿Con quién sueles comunicarte con él móvil?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	19	30,16
Con mi padre	17	26,98
Con mis hermanos	10	15,87
Con otros familiares	10	15,87
Con los amigos/as	7	11,11
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a los datos de la tabla 27 con relación a la comunicación con el móvil: El 30% se comunica con la madre; mientras que el 27% es con su padre; el 16% señala dos opciones como comunicarse con: sus hermanos y con otros familiares; el 11% se comunica con los amigos.

De acuerdo al marco referencial se afirma que las tic generan cambios en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contacto con miembros no presentes en la estructura de la familia mediante la comunicación.

La mayoría de los menores utiliza el celular para comunicarse con sus padres o familiares, demostrando de esta manera una comunicación constante con sus progenitores.

TABLA 28: Jugando con los videojuegos

P20. ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	13	26
Con mi madre	6	12
Con mi padre	6	12
Con mis hermanos	16	32
Con los amigos	6	12
Con otras personas distintas	3	6
TOTAL	50	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los menores juegan con sus hermanos en un mayor porcentaje, se debe a que, constituye el inmediato contacto social con quienes por su edad tienen intereses comunes.

La compañía de juegos de los niños se destaca en los datos de la tabla 28, que el 32% juega con sus hermanos; el 26% responde que juega solo; mientras que con su padre y madre señalan un 12%; con otras personas 6%.

El niño para el juego se relaciona en el ámbito familiar por el aspecto afectivo fraternal, paternal y maternal, El hecho de que un niño/a juegue solo, debe preocupar, esto puede deberse a la no presencia de sus padres, debido a diferentes causas no averiguados.

5.4.3 Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

TABLA 29: Preferencia de pantallas

P.24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tienes en casa.		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	12	6,8
Impresora	11	6,3
Scáner	10	5,7
Web cam	4	2,3
MP3/MP4/iPod	9	5,1
Cámara de fotos digital	20	11,4
Cámara de video digital	16	9,1
Televisión de pago	16	9,1
Equipo de música	28	15,9
Teléfono fijo	13	7,4
DVD	28	15,9
Disco duro multimedia	7	3,9
Ninguna de estas, tengo otras	2	1,14
TOTAL	176	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

En la tabla 29 se puede apreciar los siguientes datos: el 15.9% tiene DVD y equipo de música; Mientras que el 11% responde tener cámara de fotos digital; el 9% tiene televisión y cámara de video.

Los siguientes porcentajes con menores valores, sin embargo importantes para la investigación, como son: el teléfono fijo (7%), ordenador portátil (6.8%), impresora (6%), Scáner aproximadamente (6%),MP3/MP4/iPod (5%), Disco duro multimedia (3.9%), Webcam (2%).

En la investigación de nuestro marco teórico referencial, analizamos resultados de los países Iberoamericanos; comparados con los resultados de tabla, resulta más alto el equipamiento de los hogares en argentina y chile y para otros países desarrollados con respecto a la tecnología digital , mientras que en Ecuador su resultado es menor, pero avanza rápidamente en su acceso.

Los hogares de estas generaciones, están equipados con los dispositivos de las TIC's, en la actualidad la tecnología ha avanzado; la mayoría de niños y adolescentes manejan el internet y la televisión en la pantalla pequeña de móvil y el resto de herramientas de las TIC que pueden satisfacer necesidades en forma individual como social, aportando a la generación actual nuevos contextos de relación social e interacción personal.

5.4.4 Generación Interactiva en Ecuador e Iberoamérica

El estudio realizado a 32 niños de 9 años en una institución educativa en Cuenca Ecuador, se manifiesta un uso precoz de las pantallas con respecto a la tecnología digital por parte de esta generación.

El marco referencial indica sobre generación interactiva en Iberoamérica, resulta que la nueva generación por igual, se van constituyendo en grandes consumidores de información en los nuevos medios digitales, que son intensamente utilizados como instrumentos de relaciones sociales.

En los países como Brasil, México, Ecuador y otros estados, las redes sociales alcanzan enorme popularidad, lo que significa, una cierta exposición a riesgos del mal uso o de malas influencias en el ambiente digital. En vista de ello se proyecta la regulación por identidades gubernamentales y no gubernamentales vienen creando, poco a poco, instrumentos de mayor control y vigilancia sobre lo que ocurre en los nuevos medios digitales, con la intención de resguardar a los menores de los peligros de la explotación que se puede sufrir en Internet y en la televisión, el móvil y en lo emocional los videojuegos no aptos para los niños pequeños.

Es importante mejorar la educación en Ecuador, comenzando con el cambio de mentalidad positiva de los sujetos, como también invirtiendo mayor inversión en la educación, El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, junto al Ministerio de Educación, proyectan mejorar mediante cambios los procesos educativos a través de la correcta utilización de las TIC, mediante la capacitación de la comunidades educativas, para obtener una escolarización de calidad y en consecuencia fortalecer el uso positivo de la tecnología con políticas que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red.

En diversos países de Iberoamérica actualmente propicia el programa Enlaces, es la de integrar gradualmente las tecnologías digitales en el aula a partir de situaciones más conocidas y cómodas para los profesores. Ejemplo: un proyector y un computador portátil o una pizarra digital. El profesor es el portador de la portátil en la que prepara sus clases.

El docente con base en los requerimientos pedagógicos de la clase y de sus estudiantes, decida cuándo, cuánto y cómo usar la tecnología. Sin embargo, en este caso, hay un importante desafío para la formación inicial de los docentes, necesitan tener más conocimiento generalizado.

En los docentes ecuatorianos en lo que se refiere a las clases de aula en los escolares es menor la utilización de tecnología digital. Una gran parte de docentes tienen bajo conocimientos sobre los componentes y el uso de internet.

Por ello requiere la capacitación constante en conocimiento y metodologías sobre el uso de las TIC's.

Las TIC son herramientas efectivas de información para los menores, y de gran ayuda en las labores prácticas de tareas escolares y su alcance social que llega a formar parte de la vida en las nuevas generaciones presentándoles mejores oportunidades.

5.1.2 Contexto Sociocultural, familiar y biológico del adolescente

El colegio Nacional Técnico “República de Israel” femenino, está ubicado en la zona urbana dentro de la ciudad de Cuenca - Ecuador, tiene horario de función vespertino, en la tarde para el colegio. Con la aprobación del Rector de la institución, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes mujeres, pertenecientes a un solo año de básica, representando de forma general a su colegio, que participaron en el estudio del proceso de investigación, sobre: la utilización de las tecnologías por niños y jóvenes, para este estudio se les denominó como grupo 2, a quienes fueron aplicados cuestionarios y se pudo obtener los resultados que se presenta mediante un análisis de carácter estadístico.

TABLA 1: Datos personales

P1 ¿En qué curso estás?			P2. ¿Cuántos años tienes?			P.3. Sexo		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%	Opción	F.	%
2do. De ESO	0	0	14 años	12	40	Masculino	0	0
3ro. De ESO	30	100	15 años	18	60	Femenino	30	100
TOTAL	30	100	TOTAL	30	100	TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

UNESCO (2007). Informa: “El total de la población entre mujeres y hombres, en Ecuador, con respecto a la educación entre los 5 y 19 años, en el año 2005 es de 4'181.645, la matrícula del año lectivo 2004 -2005 es de 3'290.746 en todos los niveles.

De acuerdo a la tabla 1, las encuestas fueron aplicadas a 30 estudiantes, quienes responden de forma clara: el 100%, señalan que están en el Décimo Año de Educación Básica. En cuanto a la edad se diferencia: un 40% tienen 14 años, y el 60% alcanzan los 15 años de edad. De la misma forma señalan, el 100% que pertenecen al sexo femenino.

La educación es un derecho, y obligación para los menores, que puedan estudiar y prepararse para mejorar el futuro del país y su propia persona.

TABLA 2. Personas que viven con las adolescentes.

P4 ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	19	18,8
Mi madre	30	29,7
Un hermano/a	14	13,9
2 Hermanos/as	10	9,9
3 Hermanos/as	7	6,9
4 Hermanos/as	4	3,96
5 Hermanos/as o más	2	1,98
Mi abuelo/a	7	6,9
Otras personas	8	7,9
Total	101	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo Riera

De acuerdo al marco referencial, la pirámide poblacional en la actualidad, tiene una tendencia cada vez más perpendicular, lo que denota, menor número de hijos por pareja a consecuencia de la situación económica del país

En cuanto a la vivencia de las adolescentes, la tabla 2 muestra en datos: el 30% dice vivo con mi madre; el 19%, viven con su padre, en cambio en las siguientes opciones de hermanos con sus variables, sus porcentajes fluctúan desde el 2% hasta 14% es decir que algunos hogares son numerosos de cuatro o más de cinco hermanos en la que indican seis niños de los 30 encuestadas; mientras el 8% viven con otras personas; en cambio el 7% vive con el abuelo/a.

Según los datos demuestran que las niñas viven en hogares monoparentales, cabe destacar que es un porcentaje mayor las que viven sólo con su madre, con el padre es menor.

TABLA 3: Profesión de sus padres

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?			P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Está desempleado	0	0	Está desempleada	1	3,33
Es jubilado	0	0	Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	2	6,67	Trabaja en el hogar	19	63,33
Desempeña un oficio	16	53,33	Desempeña un oficio	5	16,67
Realiza un trabajo técnico	1	3,33	Realiza un trabajo técnico	3	10
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	Realiza un trabajo de nivel universitario	1	3,33
No lo sé/otro	11	36,67	No lo sé/otro	1	3,33
TOTAL	30	100	TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Las familias ecuatorianas optan por buscar mejores fuentes de trabajo con mayores salarios y remuneraciones, para mejorar su calidad de vida económica y de esta manera pueda satisfacer las múltiples necesidades de su familia.

Respecto a la situación laboral del padre (tabla 3), el 53% desempeña un oficio; el 3% realiza un trabajo técnico; el 7% trabaja en el hogar, el 37% dice no tener conocimiento.

En cuanto a la situación laboral de la madre indican, el 63% trabaja en el hogar; en cambio que el 16.6% desempeñan un oficio; 10% realiza un trabajo técnico; 1 de las treinta encuestadas indica que su madre realiza un trabajo de nivel universitario; otra encuestada contesta que está desempleada, mientras una de ella dice que sabe.

El cuadro informa que existen más mujeres (4 madres) que ejercen una vida profesional, mientras que solo 1 de los padres ejerce su profesión. Es decir que falta un cambio de mentalidad de superación en la mayoría de los ecuatorianos.

TABLA 4: Móvil propio

P.54. ¿Tienes móvil propio?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	6	20
Sí	23	76,67
No, pero uso el de otras personas.	1	3,33
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El celular es una de las pantallas preferidas por la nueva generación a nivel mundial, por sus múltiples servicios que ofrece este medio.

Los resultados de la tabla 4 demuestra que el 20% no tiene celular; el 77% afirma tener y el 3% responde que utiliza de otras personas.

El celular es una herramienta importante de portar a cualquier lugar de forma personal y aún más para las chicas quienes mantienen encendido sin excepción de tiempo ni lugar

de estudio o descanso. Es decir que el móvil es una herramienta primordial para la mayoría de adolescentes que necesitan comunicarse o utilizar sus servicios para sus actividades diarias.

TABLA 5: Edad de obtener el móvil.

P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	20
A los 8 años o menos	0	0
A los 9 años	0	0
A los 10 años	0	0
A los 11 años	1	3,33
A los 12 años	4	13,33
A los 13 años	6	20
A los 14 años	8	26,67
A los 15 años	5	16,67
Con más de 15 años	0	0
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La nueva generación opta por tener el celular desde muy temprana edad, como se puede observar en el cuadro cinco con respecto a la edad que obtienen el celular: el 20% no contesta; mientras que a los 11 años obtuvieron el 3%; a los 12 años el 13%; de 13 años el 20%; a los 14 años el 27% y a los 15 años el 17%.

Se comprueba en este análisis que el 80% de estas adolescentes tiene acceso a celular, en su mayoría desde los 11 a los 15 años de edad; y que por las diferentes posibilidades que pueden ser económicas u otro factor no identificado un grupo menor no contesta.

El móvil se ha familiarizado con la juventud actual, ya que desde muy pequeños en edad utilizan este dispositivo de comunicación para beneficiarse de sus múltiples servicios.

TABLA 6: El primer móvil.

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	20
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	2	6,67
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	5	16,67
Me los compraron otros familiares	2	6,67
Me lo compré yo mismo	3	10
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	6	20
Lo heredé de otra persona	6	20
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La obtención del teléfono móvil es de gran insistencia por parte de los menores a sus padres, de acuerdo a la tabla 6; las adolescentes manifiestan, el 6% que lo compraron sus padres sin pedirlos; el 17% compraron sus padres, porque se los pidió; el 6% indican que se lo compraron otros familiares; el 10% responde me lo compré yo misma; el 20%, señala dos opciones: que fue un regalo de cumpleaños y dicen haber heredado de otras personas.

La consecución del uso del móvil es una realidad en nuestro medio. Estos criterios comparados con Iberoamérica, parece que Ecuador es un país que está ingresando a la utilización de los TIC's en forma acelerada; es decir, que a la familia, al magisterio y

autoridades les debe preocupar para tomar las decisiones más acertadas del caso, ya que estos instrumentos digitales en manos de adolescentes, pueden tener aspectos positivos de su utilización así como también aspectos negativos de la misma.

TABLA 7: El tipo de móvil y quien lo paga.

P.57. ¿Qué tipo de teléfono tienes?			P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	23,33	No contesta	6	20
Comprado nuevo	14	46,67	Yo mismo	13	43,33
De segunda mano	9	30	Mis padres	5	16,67
			Otros	6	20
TOTAL	30	100	TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Como se puede apreciar la mayoría de las encuestadas utiliza el teléfono móvil conocido como el medio de comunicación rápido y otros servicios indispensables. La adolescencia adopta la tecnología con rapidez y esto reduce la brecha digital entre los mismos, por lo que se van acercando a sus contemporáneos en otros países.

Con respecto a la tabla 7; muestra los datos sobre el tipo de teléfono que poseen las adolescentes las adolescentes, las mismas que manifiestan que el tipo de teléfono que tienen en un 46.6% dicen es nuevo y el 30% utiliza de segunda mano, mientras que 7 niñas que corresponde al 23% no contesta.

Se puede apreciar los resultados en relación a quien paga habitualmente el gasto del móvil. Las chicas en un 43%, manifiestan que se pagan con su propio dinero; el 17%

dicen que financian sus propios padres y un inferior porcentaje de 20% señala que lo financian otros.

En estas encuestada optan en su mayoría pagar por sí mismas, es a veces necesario que las propias menores asuman la responsabilidad del costo excesivo del consumo de su móvil, como también sobre el horario adecuado del uso.

TABLA 8: Tipo de medio de pago para el móvil.

P.59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes al móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	20
Es de tarjeta	12	40
Es de contrato	1	3,33
No lo sé	11	36,67
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La Realidad del medio en cuanto a la economía son bajas, por lo tanto es necesario el control de horario de consumo de esta pantalla, mediante la propia responsabilidad de las adolescentes.

Respecto al tipo de medio de pago, que utilizan para el teléfono móvil, la tabla 8 muestra que el 40% de las menores usa tarjeta; mientras que el (3%) utiliza contrato; en cambio un 37% dice no saberlo; el 20% no responde.

La mayoría opta por la tarjeta, como un medio de mayor facilidad para el consumo y adquisición en cualquier lugar.

Tabla 9: Gastos en el móvil.

P.60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil.		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	20
No lo sé	14	46,67
5 dólares o menos	4	13,33
Entre 5 a 10 dólares	2	6,67
Entre 10 y 20 dólares	0	0
Entre 20 y 30 dólares	1	3,33
Más de 30 dólares	3	10
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La mayor parte de gastos del celular que son consumidos por los adolescentes está a cargo de los padres u otras personas allegadas.

De acuerdo a la tabla 9 se puede apreciar los valores que invierten en el móvil estas menores: 5 dólares o menos gastan el 13%; otra cantidad es de 5 a 10 dólares en un 7%; del 3: al 10% consume de 20 a 30 dólares al mes, mientras que el 46.7% no sabe cuánto gasta.

El mantenimiento de la comunicación u otros programas de este medio implica un gasto mensual de dinero, como señalan en las diferentes opciones del cuadro, en algunos genera un gasto para los padres o quién está a cargo de la tarifa. Es necesaria la orientación de los padres con relación los gastos que efectúan permanentemente las menores ayudaría a tener un mejor control.

TABLA 10: Obtención de juegos pirateados

P91. ¿Cómo los consigues los juegos pirateados?		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	28,57
Los grabo de un amigo	3	42,86
Los compro en una tienda o en la calle	2	28,57
TOTAL	7	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La facilidad de conseguir juegos pirateados, de cualquier manera ha facilitado a varios menores optar por tener estos recursos para su tiempo libre de distracción.

Observando los resultados de la tabla 10 podemos dar cuenta de que las chicas de 14 a 15 años obtienen juegos no originales, descargándolos de internet en un 29%; compran en una tienda el 28%; mientras que el 43% declara que lo graba de un amigo.

Es un bajo porcentaje de las niñas adolescentes que consiguen de varias formas juegos ilegales, algunas de ellas los descargan de internet, esto demuestra que tienen la capacidad de generar sus videojuegos para su tiempo de ocio.

TABLA 11: Lugares del televisor en casa.

P.101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	15	24,59
En la habitación de un hermano/a.	7	11,46
En la habitación de mis padres	17	27,87
En la sala de estar	17	27,87
En la cocina	4	6,56
En un cuarto de juegos	1	1,64
TOTAL	61	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La televisión es la pantalla que ha conquistado desde años atrás los hogares y aún permanece estática en su lugar.

Los datos que muestra la tabla 11, indica que la televisión sigue siendo la pantalla dominante en los hogares de esta ciudad de Cuenca; el 25% de las encuestadas manifiestan que la televisión está en su propia habitación; en cambio con el mismo porcentaje del 27.9% contestan que está en la habitación de los padres y en la sala de estar; en menores porcentajes indican un 11% que la televisión está en la habitación del hermano, del 2% al 6% señala que tienen en el cuarto de juegos y en la cocina.

La mayoría de los adolescentes contestan tener ésta pantalla en varios lugares de su casa entre ellos está en su habitación, es posible que tenga más libertad para su entretenimiento tienen televisión, este medio sigue influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten las menores aunque consuman pantallas múltiples para su entrenamiento.

TABLA 12: Hogares Equipados con complementos de la tecnología.

P.115. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	14	9
Impresora	16	10,3
Scanner	7	4,5
Webcam	1	0,65
USB o disco duro externo	8	5,16
Mp3/ Mp4/iPod	3	1,94
Cámara de fotos digital	9	5,81
Cámara de video digital	6	3,87
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	22	14,19
Equipo de música	26	16,77
Teléfono fijo	13	8,39
DVD	27	17,42
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	2	1,29
Ninguna de estas tengo otras.	1	0,65
TOTAL	155	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a los datos que presenta la tabla 12, las adolescentes, afirman poseer: tanto DVD como equipo de música con un resultado estadístico del 16.8%; televisión en un 14% respectivamente.

La familia, de nuestro medio ecuatoriano y de acuerdo a sus ingresos económicos, lo primero que adquiere como aparatos electrónicos para el hogar son el equipo de música, el DVD, la televisión; también debido a los créditos y facilidades de pago que presentan el mercado financiero de la localidad.

Los siguientes porcentajes con menores valores estadísticas en las encuestadas, sin embargo importantes, también para la indagación científica, son los siguientes: impresora (10%); ordenador portátil (9%); teléfono fijo 8%; cámara digital 5.8%; USB o disco duro externo 5%; Scáner (4.5%); cámara de video (3.9%); MP3/MP4/iPod (2%), Disco duro multimedia 1%, Webcam tienen el mismo porcentaje del 1%.

Se puede deducir una serie de aspectos socioeconómicos que repercute en nuestra sociedad ecuatoriana, entre ellos, la posibilidad de no obtener la mayor parte de las familias, el acceso a adquirir implementos electrónicos (TIC's) para sus hogares y ponerlas en beneficio de la educación de sus hijos. En algunos hogares falta mejorar su equipamiento con respecto a la tecnología actual para mejorar la comunicación y la información.

TABLA 13: Las adolescentes consiguen su propio dinero.

P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	6	12,77
Cuando necesito algo pido y me dan	16	34
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	8	17
Hago algún trabajo en casa.	8	17
Hago algún trabajo fuera de casa	6	12,77
No me dan dinero	3	6,38
TOTAL	47	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 13 con relación de cómo consigue su propio dinero, las menores de 14 y 15 años: manifiestan el 34%, cuando necesito algo pido y me dan; con un mismo porcentaje del 17% señalan que lo obtienen como un regalo de cumpleaños o cuando

hacen algún trabajo en casa; mientras que el 12.8% indica dos opciones: me pagan semanal y hago algún trabajo fuera de casa, un número menor de porcentaje 6% declara que no le dan dinero.

La falta de mejores ingresos en cuanto a salarios y remuneraciones por parte de los padres de familia en el trabajo hace que, las adolescentes realicen trabajos para beneficio de sus propias necesidades económicas.

TABLA 14: frases

P. 117. ¿Con cuál de éstas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Tengo más dinero del que necesito	2	6,67
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	33,33
Tengo menos dinero del que necesito	17	56,67
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 2 (14 - 15 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Las frases descritas en la tabla 14 indica que un 56.7% se relaciona con la frase: tengo menos dinero del que necesito; mientras que el 33% se identifica: tengo el dinero suficiente para mis necesidades; él 6.7% señala que tiene más dinero del que necesita, mientras que el de las niñas (3%) estaba indecisa que no se decidió a seleccionar ninguna frases.

Las tendencias de buscar lo mejor en cuanto a salarios y remuneraciones, en el trabajo que realiza el ecuatoriano, para mejorar su calidad de vida económica y de esta manera pueda satisfacer las múltiples necesidades económicas personales y la de su familia.

Las frases que señalan esta relacionadas a la realidad de su economía personal en cuanto a sus necesidades diarias de estas adolescentes.

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

El Instituto Tecnológico “Francisco Febres Cordero” de género mixto, ubicado en la zona urbana en el centro histórico de la ciudad de Cuenca Ecuador. Tiene horario de función vespertino, en la tarde para el colegio. Con la aprobación del Rector de la institución, se seleccionó una muestra de 22 estudiantes varones, pertenecientes al tercer año de bachillerato de especialidad Electrónica, quienes representaron de forma general a su colegio, al participar en el estudio del proceso de investigación, sobre: la utilización de las tecnologías por niños y jóvenes de nuestro país, para este estudio se les denominó como grupo tres, a quienes fueron aplicados cuestionarios y se pudo obtener los resultados que se presenta mediante un análisis de carácter estadístico.

TABLA 1. Datos personales

P.1. ¿En qué curso estás?			P.2. ¿Cuántos años tienes?			P.3. Sexo		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%	Opción	F.	%
1ro. Bach.	0	0	17 años	8	36	Masculino	22	100
2do. Bach.	22	100	18 años o más	14	64	Femenino	0	0
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

UNESCO (2007). Informa: El total de la población con respecto a la educación entre los 5 y 19 años, en el año 2005 es de 4'181.645, la matrícula del año lectivo 2004 -2005 es de 3'290.746 en todos los niveles, el nivel de deserción es de un promedio de 5.85%.

De acuerdo a la tabla 1; se puede observar los siguientes datos: son aplicadas a 22 estudiantes, quienes responden con seguridad con el 100% que cursan el Tercer Año de Bachillerato.

En cuanto a la edad hay diferencia: el 36% tienen 17 años; mientras que el 63.6% tiene 18 años. Con respecto al género el (100%) son de sexo masculino.

Es importante la culminación de estudios de media en los jóvenes el derecho a la educación es importante, para mejorar la calidad de vida tanto en conocimiento y oportunidades para seguirse preparando en el futuro.

TABLA 2: Personas que viven con los adolescentes

P4 ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	14	21,21
Mi madre	21	31,82
Un hermano/a	7	10,61
2 Hermanos/as	8	12,12
3 Hermanos/as	3	4,51
4 Hermanos/as	1	1,52
5 Hermanos/as o más	2	3,03
Mi abuelo/a	7	10,61
Otras personas	3	4,51
Total	66	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo al marco referencial, la pirámide poblacional en la actualidad, tiene una tendencia cada vez más perpendicular, lo que denota, menor número de hijos por pareja a consecuencia de la situación económica del país

Respecto a las personas que viven con estos jóvenes, indican en un mayor porcentaje de 31.8% viven con la madre, mientras que el 21 % vive con su padre; está demostrado que los adolescentes tanto en hombres como en mujeres viven más con la madre que con el padre; por otra parte en las opciones de hermanos con sus porcentajes variables fluctúan desde el 1.5% hasta 12% es decir que algunos hogares son numerosos de cuatro o más de cinco hermanos; mientras que el 4.5% viven con otras personas; en cambio la convivencia con los abuelos es el 10.6%.

Según los datos demuestran que los jóvenes viven en hogares monoparentales, cabe destacar que es un porcentaje mayor los que viven sólo con su madre, con el padre es menor.

TABLA 3: Profesión de tus padres

P.5. ¿Cuál es profesión de tu padre?			P.6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	9,09	No contesta	0	0
Está desempleado	0	0	Está desempleado	1	4,55
Es jubilado	0	0	Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	1	4,55	Trabaja en el hogar	12	54,55
Desempeña un oficio	8	36,36	Desempeña un oficio	3	13,64
Realiza un trabajo técnico	4	18,18	Realiza un trabajo técnico	3	13,64
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	Realiza un trabajo de nivel universitario	2	9,09
No lo sé/otro	7	31,81	No lo sé/otro	1	4,55
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Respecto a la situación laboral del padre según informa la tabla 3: el 36% desempeña un oficio, y el 18% realiza un trabajo técnico; el (4.6%) responde que su padre trabaja en el hogar; mientras el 32% no sabe el tipo de trabajo que realiza su padre.

En cuanto a la labor de la madre, el 54.5% manifiesta que trabaja en el hogar, en cambio los porcentajes del 13.6% fluctúan entre el desempeño de un oficio o un trabajo técnico, y solo 9% señala que realiza un trabajo de nivel universitario; mientras que un 4.5 manifiesta que está desempleada.

De acuerdo al marco referencial: en la actualidad en el Ecuador las familias, optan por buscar nuevas tendencias de trabajo y un mejor desarrollo en su vida profesional para que de esta forma haya mejor estabilidad económica en el hogar

De acuerdo a los datos que ofrece el cuadro, los padres necesitan una mejor preparación educativa, para orientar de manera más eficiente a sus hijos y poderles ofrecer una mejor calidad de vida. Las mujeres son las que más se preparan como profesionales como se puede apreciar en la tabla.

TABLA 4: móvil propio

P.54. ¿Tienes móvil propio?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	22	100
No, pero uso el de otras personas.	0	0
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El acceso constante de niños y adolescentes a las diferentes pantallas digitales, demuestra que el consumo es cada vez mayor, estas nuevas generaciones, gran parte de su tiempo libre invierten frente a estos medios de comunicación tecnológica entre ellos está el celular.

El 100% de los chicos adolescentes declaran tener móvil propio, es decir que estos jóvenes están familiarizados con la tecnología de este servicio en su totalidad.

El celular es una herramienta primordial para la mayoría de adolescentes que necesitan comunicarse o utilizar sus servicios múltiples para sus actividades diarias.

TABLA 5: Edad de tener mi primer móvil

P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
A los 8 años o menos	1	4,55
A los 9 años	1	4,55
A los 10 años	2	9,0
A los 11 años	1	4,55
A los 12 años	3	13,64
A los 13 años	3	13,64
A los 14 años	5	22,72
A los 15 años	4	18,2
Con más de 15 años	2	9,09
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

En la actualidad la tecnología ha avanzado; la mayoría de adolescentes y jóvenes desde los más menores de edad manejan la pantalla pequeña de móvil por lo tanto las TIC pueden satisfacer necesidades en forma individual como social, aportando a la generación actual nuevos contextos de relación social e interacción personal.

Las edad de tener su primer móvil, en los sujetos entre 17 y 18 años son tan precoces en la utilización de esta pantalla; según nos muestra la tabla 5: los porcentajes que fluctúan entre las opciones (4.5%). Su acceso tuvo lugar, a partir de los 8, 9, 11 años de edad, y el 12.6% fluctúa entre las edades de 12 y 13, el 10% tuvo a los 10 años de edad, mientras que la mayoría la edad que marca una pauta a la hora de conseguir el celular, aproximadamente 23% adquiere a los 14 años, los demás adolescentes como el 18% a los 15 años y el 9% más de los 15 años.

La importancia de consumo sobre el teléfono móvil que adquieren a esta edad, para entrar a formar parte de su uso y estilo de vida del grupo, demandan con insistencia la adquisición de este medio, lleva a sus padres a comprar

TABLA 6: Mi primer teléfono móvil

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	18,18
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	4,55
Me los compraron otros familiares	0	0
Me lo compré yo mismo	5	22,73
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	13,64
Lo heredé de otra persona	9	40,91
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 1 (6-9 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Estos jóvenes dicen haberlo conseguido su primer móvil de diferentes formas, esta herramienta es de interés primordial del joven por sus servicios múltiples que brinda. De acuerdo a la tabla 6: el 40.9% que es su mayoría dice haberlo heredado de otra persona, otro dato importante que sobresale un 22.7% dice me lo compré yo mismo, mientras que un 18% manifiesta que lo compraron sus padres sin pedirlo; un 13.6% dice que fue un regalo de cumpleaños; solo 1 chico (4%) señala que pidió a su padres que lo compraran.

La razón principal para la adquisición por parte de los padres, es el interés por la localización permanente y el control de sus hijos, esto contempla una inversión de seguridad mutua; como también la preferencia de poseer por estos jóvenes este móvil en su vida diaria.

TABLA 7: Tipo de teléfono

P.57. ¿Qué tipo de teléfono tienes?			P.58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Comprado nuevo	11	50	Yo mismo	13	59,09
De segunda mano	11	50	Mis padres	7	31,82
			Otros	2	9,09
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El celular es una herramienta primordial que utilizan los jóvenes los mismos que portan a cualquier lugar de forma personal.

La tabla 7 con relación al tipo de celular que poseen, la mitad de los jóvenes encuestados (50%) manifiestan que tienen celular nuevo, y el otro 50% dicen utilizar de segunda mano. En cuanto al pago habitual del gasto móvil, un 59% que corresponde un número mayor, financia el celular con medios propios, mientras que 31.8% son los padres que financiadores habitualmente el gasto; en cambio el 9% responde que pagan otras personas,

Los jóvenes encuestados son los mayores consumidores del teléfono móvil, todo el tiempo lo portan, como una herramienta indispensable de comunicación y en su mayoría reconocen que se autofinancian su propio gasto del móvil, demostrando de esta forma su responsabilidad.

TABLA 8: Medio de pago para el móvil.

P.59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para él teléfono?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Es de tarjeta	11	50
Es de contrato	6	27,27
No lo sé	5	22,73
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

El acceso constante de niños y adolescentes a las diferentes pantallas digitales, demuestra que el consumo es cada vez mayor, estas nuevas generaciones, gran parte de su tiempo libre invierten frente a estos medios de comunicación tecnológica uno de ellos y de mayor utilización es el móvil.

El medio de tipo de pago que utilizan para el teléfono móvil, el 50% de adolescentes contesta que usa tarjeta, por otra parte un 27% responde es por contrato, el menor porcentaje (23%) dice no saber.

La mayoría opta por la tarjeta, como un medio de mayor facilidad para el consumo y adquisición en cualquier lugar. La importancia de consumo sobre el teléfono móvil que adquieren a esta edad, es para entrar a formar parte de su uso y estilo de vida del grupo de esta manera se sienten aceptados en la intercomunicación con sus iguales.

TABLA 9: Gastos mensuales en el móvil.

P.60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No lo sé	3	13,64
5 dólares o menos	9	40,91
Entre 5 a 10 dólares	5	22,73
Entre 10 y 20 dólares	3	13,64
Entre 20 y 30 dólares	2	9,09
Más de 30 dólares	0	0
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La mayor parte de gastos del celular que son consumidos por los adolescentes está a cargo de los padres u otras personas allegadas

La tabla 9 informa mediante datos sobre los Gastos mensuales en el móvil que consumen los jóvenes: el 13.6% no sabe cuánto gasta mensualmente en el móvil; para el 40.9% gasta 5 dólares; mientras que el 22.7%, de 5 a 10 dólares; en cambio el 13% paga entre 10 a 20 dólares; en tanto que el (9%) consume de 20 a 30 dólares.

El consumo ilimitado del móvil, llevan a facturas altas en este punto es la necesidad paterna apremiante de controlar la utilización del móvil de sus hijos para evitar pagos excesivos.

TABLA 10: Obtención de Juegos pirateados

P.91. ¿Cómo los consigues los juegos pirateados?		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	10,53
Los grabo de un amigo	2	10,53
Los compro en una tienda o en la calle	15	78,95
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los juegos pirateados son fáciles e inmediatos de conseguir en lugares públicos o tiendas para el entretenimiento de los jóvenes.

De acuerdo al tabla 10 la mayoría de estos chicos tienen fácil acceso a conseguir juegos pirateados. Un alto porcentaje de estos adolescentes (78.9%) dicen que es más fácil comprar en una tienda o calle; con el mismo porcentaje 10.5% manifiestan que los descargan de internet y los graban de un amigo.

Un alto porcentaje de jóvenes los consiguen de varias formas juegos ilegales, algunas de ellas los descargan de internet, esto demuestra que tienen la capacidad de generar sus videojuegos para su tiempo de recreación, aunque la mayoría de los chicos los compra.

TABLA 11: El lugar del televisor en casa

P.101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	14	24,56
En la habitación de un hermano/a.	9	15,79
En la habitación de mis padres	15	26,32
En la sala de estar	15	26,32
En la cocina	2	3,51
En un cuarto de juegos	2	3,51
TOTAL	57	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Los consumidores de este medio han adquirido múltiples de estos aparatos para su hogar, llegando a cubrir algunas dependencias de la casa desde sus propios dormitorios.

Como podemos apreciar en la tabla 11, los jóvenes responden en un 24.5%: el televisor está en mi habitación; otro lugar con mayor prioridad a este medio es la recámara de sus padres con el 26%, con este mismo porcentaje la televisión está en la sala de estar; otro sitio para el televisor es la habitación del hermano con el 15,8%; mientras que el 3.5% dicen que la tv está en la cocina y en el cuarto de juegos. Todos estos lugares se convierten en un lugar habitual de consumo.

Estos datos obtenidos de la encuesta realizada, definen el propio dormitorio de estos jóvenes es el lugar de preferencia, donde habitualmente ven el televisor, incluso por encima del cuarto de estar, esto motiva a que dispongan el manejo de esta pantalla sin límite de horario

Otro dato de lugares que ocupa esta pantalla es sitios para la reunión familiar en el entretenimiento, que ha generado durante décadas esta herramienta como centro de expectación.

TABLA 12: Lista de cosas tecnológicas en casa

P.115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	13	7,93
Impresora	17	10,37
Scanner	10	6,09
Webcam	12	7,32
USB o disco duro externo	11	6,71
Mp3/ Mp4/iPod	11	6,71
Cámara de fotos digital	14	8,54
Cámara de video digital	9	5,49
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	7	4,27
Equipo de música	18	10,98
Teléfono fijo	16	9,76
DVD	22	13,42
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	4	2,44
Ninguna de estas tengo otras.	0	0
TOTAL	164	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

Varios de los hogares de estas generaciones, están equipados con la tecnología actual en comunicación, con los dispositivos de la tecnología, estos medios siguen influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten los menores aunque consuman pantallas múltiples para entrenamiento, así lo podemos constatar en esta investigación realizada.

Los jóvenes adolescentes en la encuesta muestran un elevado interés y familiarización con las tecnologías visuales y auditivas, como se puede apreciar en la tabla 12, es así que el 13% tiene DVD en casa; en segundo lugar el equipo de música con

aproximadamente 11%; en tercer lugar ocupa la impresora y el teléfono fijo con un mismo porcentaje del 10% en aproximación del teléfono; y continúa en el hogar las ubicaciones de estos complementos tecnológicos. En las siguientes opciones, responden aproximadamente 8% que tienen computadora portátil y el 8.5% cámara de fotos digital; así mismo señalan con el mismo porcentaje 6,7% tener USB o disco duro externo y Mp3/ Mp4/ iPod, otro 7% declara tener Webcam, mientras que en menores porcentajes se ubica en el hogar scanner (6%), cámara de video (5%), televisión de pago (4%), disco duro multimedia (2%),

Este tercer grupo es el mayor equipado en comparación con el primero y el segundo grupo. La situación económica en nuestro país, en vías de desarrollo con nuevas tendencias de buscar lo mejor en cuanto a salarios, educación para satisfacer las necesidades de las nuevas generaciones con visión a un mejor futuro.

TABLA 13: Obtención de dinero

P.116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	1	2,33
Cuando necesito algo pido y me dan	15	34,88
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	5	11,63
Hago algún trabajo en casa.	9	20,93
Hago algún trabajo fuera de casa	13	30,23
No me dan dinero	0	0
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 13, los jóvenes obtienen dinero de la siguiente forma : el 34.8% responde que cuando necesito algo pido y le dan; mientras que un 30% declara que

hace algún trabajo fuera de casa para conseguir dinero; en cambio el 20.9% indica que hace algún trabajo en casa, mientras que el 11,6% dice obtener dinero en su cumpleaños; en cuanto al 2% le pagan semanal.

Ciertos jóvenes se ven en la necesidad de obtener dinero para sus diferentes necesidades, recurriendo hacer un trabajo fuera del hogar o dentro del mismo, de esta forma satisfacen en parte su necesidad financiera.

TABLA 14: Frases que se relacionan económicamente con el joven.

P.117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	9,09
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	45,46
Tengo menos dinero del que necesito	10	45,46
TOTAL	22	100

Fuente: Encuesta aplicada al grupo 3 (17- 18 años de edad)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 14 de acuerdo a sus datos sobre las frases señala que el 45% señala: tengo dinero suficiente para mis necesidades y con el mismo porcentaje manifiesta que tiene menos dinero del que necesita; el 9% se limita a contestar.

Las frases se relacionan con la vida real de estos jóvenes, quienes optan por demostrar las necesidades económicas diarias mediante la elección de estas frases.

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Las redes sociales cada vez son más comunicativas e inmediatas, esto facilita los intereses de las diferentes edades de forma social, científica, lúdico o de entretenimiento.

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

TABLA 15: Actividades que realiza después de cenar

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	12	40	8	36,36
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	30	5	22,73
Leer, estudiar, irme a dormir	4	13,33	3	13,64
Hablar con mi familia	5	16,67	6	27,27
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los jóvenes en la actualidad prefieren pasar más tiempo frente a las pantallas en sus horas libres, entre ellos está la navegación en la red para realizar diversas actividades.

Como se puede apreciar en la tabla 15, sobre que les gustaría hacer después de cenar; la mayoría de las adolescentes (40%) de 14 a 15 años y de chicos (36%) de 17 a 18

años, su preferencia por ir a su habitación, para poder navegar con libertad, desde su habitación, leer algo interesante, sin ser interrumpidos; también resulta llamativo ver que a las chicas en un 30%, se interesan por el ocio como jugar con sus hermanos, ver la tele en compañía de la familia además de navegar; mientras que los chicos con el 22.7% con menor indicador dan preferencia a realizar las mismas actividades con la familia; el (27%) de los varones optan por lo social como hablar con los padres, hermanos; en cambio las chicas les dan menos preferencia en un 16.6% en la comunicación con los padres, En un mismo menor porcentaje las chicas y los chicos (13%) optan por leer, estudiar sus tareas después de la cena o descansar.

Tanto en mujeres como en hombres adolescentes después de cenar prefieren, estar frente a las pantallas como los videojuegos, la televisión, el internet para el chateo. Según se puede apreciar en la tabla, la comunicación con sus padres, por parte de los adolescentes es menor, ya que optan la mayoría por irse a su habitación esto se debe por su edad y la soledad que prefieren tener para realizar sus propias actividades de interés.

TABLA 16: ¿Que lecturas leen los adolescentes y los jóvenes?

P.8. ¿Qué lees?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4,55
Nada	1	3,33	3	13,64
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	23,33	4	18,18
Otras lecturas: libros, revistas o comics	22	73,33	14	63,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La lectura impresa va perdiendo interés por la generación actual, la lectura digital en las pantallas es lo más utilizado por los jóvenes en la actualidad.

Si analizamos los datos de la tabla 16, en relación a lo que leen los adolescentes del segundo y tercer grupo, en la mayoría de porcentaje, de un 76% de chicas y 63% de chicos que dicen tener fascinación por leer libros, revistas o comics; mientras que menos de la mitad de cada grupo (23% de las adolescentes) y (18% de jóvenes), manifiesta que solo estudia las lecturas obligatorias del colegio, en cuanto a los porcentajes inferiores dicen no leer.

Varios adolescentes dedican tiempo a la lectura de pasatiempo, esto hace que vaya perdiendo interés a los textos impresos, y vaya superando la lectura digital, esta generación vive con los audiovisuales y crece el gusto por la lectura digital.

TABLA 17: Las horas que realiza la tarea escolar de lunes a viernes.

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia
No contesta	0	0	1	4,55
Nada	0	0	1	4,55
30 minutos	5	16,67	2	9,09
Entre 30 minutos y una hora	10	33,33	6	27,27
Entre una y dos horas	9	30	6	27,27
Entre dos y tres horas	3	10	0	0
Más de tres horas	3	10	6	27,27
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Destaca la tabla 17, la importancia del tiempo que estos jóvenes invierten en realizar sus tareas académicas entre la semana; para ello podemos comparar y diferenciar entre los dos grupos con los datos que se observa en las opciones de la tabla nueve, las menores en mujeres entre la semana usan el tiempo para estudiar; el 30% utiliza de una hora a dos para la tarea; el 33% invierten de 30 minutos a una hora; el 16.6% una media hora; con el mismo porcentaje del 9% la utilización del tiempo es entre dos horas y más de tres horas.

Con respecto a los chicos con el mismo porcentaje 27% eligen tres opciones de tiempo que invierten para realizar sus tareas escolares desde los 30 minutos a 1 hora o de una hora a dos horas o más de tres horas; mientras que un porcentaje inferior de un 9% dicen ocupar 30 minutos para sus tareas.

Por lo expuesto, en la educación es importante el avance y el desarrollo de nuevos modelos, nuevas técnicas y nuevas metodologías que hacen que el saber enseñar y el aprender, repercutan directamente en nuevos procesos que redunden en beneficios de los nuevos actores de la educación

El tiempo que utilizan los jóvenes para realizar sus tareas académicas son de vital importancia para su formación, La tecnología como la informática actual es una gran ayuda para realizar sus trabajos.

TABLA 18: Estudio los fines de semana

P.10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17 – 18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	3,33	1	4,55
30 minutos	3	10	2	9,09
Entre 30 minutos y una hora	9	30	11	50
Entre una y dos horas	13	43,33	5	22,73
Entre dos y tres horas	2	6,67	2	9,09
Más de tres horas	2	6,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El tiempo que consumen los adolescentes para realizar sus tareas académicas son de vital importancia para su formación personal y social, esto dará mejores resultados en sus calificaciones, mientras que la baja preocupación ocasiona bajos rendimientos.

Las adolescentes de 14 a 15 años el (43%), dedican de una a dos horas para sus tareas; y un 30% cerca de una hora; mientras que los varones alternan las mismas opciones superiores incluso menos tiempo de dedicación a sus tareas: 50% estudia de treinta minutos a una hora, aproximadamente el 23% de estos chicos usan de una a dos horas en realizar sus tareas académicas. Mientras que los porcentajes inferiores dedican más tiempo al estudio,

La mayoría de adolescentes, dedican menos tiempo a la lectura y hacer sus deberes en casa, esto puede causar un fracaso escolar, en parte se debe a que los padres pasan mayor tiempo fuera del hogar.

TABLA 19: El ordenador o internet en las tareas.

P.14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No contesta	6	20	6	27,27
Si	23	76,67	16	72,73
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Estas generaciones, no relacionan la computadora con actividades de aprendizaje y estudio, sino que la consideran una herramienta de búsqueda y de apoyo para sus clases, y que el internet fortalece sus aspiraciones y gustos. Los programas que más utilizan son: enciclopedias Encarta, la Suite Microsoft Office, internet y programas educativos.

Las tabla 19 que responden sobre el ordenador y el internet en su utilidad para ayudarse en sus deberes y estudio, establece los siguientes resultados.

El 76.7% de las mujeres del segundo grupo, se ayuda del ordenador o internet para sus tareas. Mientras que los chicos del tercer grupo, manifiestan en mayoría aproximadamente de un 72,7% dan uso al ordenador para hacer sus tareas.

De acuerdo con las necesidades e intereses de los estudiantes, utilizan el internet y las enciclopedias para sus tareas, programas de Word, Excel, programas de inglés, etc. Solo para elaborar tareas, lo que no significa que estudian.

TABLA 20 Tipo de herramienta para las tareas

P.15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	18	48,65	16	55,17
CD interactivo	0	0	1	3,45
Enciclopedias digitales	2	5,41	3	10,35
Word, Power Point, Excel, etcetera.	17	45,95	9	31,03
TOTAL	37	100	29	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El ordenador y el internet ofrecen un gran servicio para ayudar al estudiante, en sus tareas; en el segundo grupo de las mujeres el 48% se ayuda del internet con buscadores y las páginas web, mientras que aproximadamente el 45.9% utiliza el ordenador para trabajar en Word, Power Point, Excel, y en una muy baja minoría de un 5% utilizan enciclopedias digitales.

Por otro lado los chicos del tercer grupo en gran parte el 55% se valen de internet para entrar a las páginas web, en los buscadores; mientras que el 31% de los varones al igual que las chicas utilizan Word, power Point, Excel; En lo que respecta a las enciclopedias digitales solo utiliza un 10%; y un 3% de los chicos el CD interactivo

Los estudiantes a través del uso de la WEB obtienen información para ayudarse en sus tareas académicas, mediante la información, por este motivo no se puede desconocer que esta nueva forma de acercarse a la realidad que ofrecen los recursos tecnológicos influyen sobre la educación, su alcance social y al formar parte de la vida de los individuos desde el momento que nacen los convierte en una variable que condiciona los procesos de aprendizaje, ya que genera distintos hábitos perceptivos, diferentes actitudes y expectativas ante la aproximación del conocimiento. La informática es una potente herramienta en las horas clase, tareas escolares.

El avance de este medio como es el ordenador con conexión a internet, se muestra una herramienta valiosa y poderosa en la actualidad que ha incidido profundamente en el desarrollo de la educación, como también es de gran ayuda a los estudiantes en diferentes niveles al realizar sus trabajos, investigaciones, y otros temas de interés científico.

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

Tabla 21: El móvil y sus servicios múltiples.

P.61. El móvil te sirve principalmente para....				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17 – 18 años (Aplicado al 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	24	13,71	22	11,06
Enviar mensajes	21	12	21	10,55
Chatear	14	8	13	6,53
Navegar por Internet	3	1,71	6	3,02
Jugar	14	8	14	7,04
Como reloj o como despertador	18	10,29	19	9,55
Ver fotos y /o videos	10	5,7	14	7,04
Hacer fotos	5	2,86	10	5,03
Grabar videos	10	5,71	16	8,04
Como agenda	12	6,86	15	8,04
Como calculadora	19	10,86	20	10,05
Escuchar música o la radio	14	8	19	9,55
Ver la televisión	3	1,71	7	3,56
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	8	4,57	3	1,51
TOTAL	175	100	199	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria con la pantalla encendida en forma constante, participa en chats y mensajes, se mantienen en contacto permanente con las personas que son importantes para ellos. A través del chat el joven se instala en su lugar de pertenencia, un espacio de referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común adolescente..

Los adolescentes como en mujeres portan el teléfono móvil de forma permanentemente. Los datos que muestra el cuadro 61, sobresalen varias opciones entre ellas la comunicación. En primer lugar las adolescentes femeninas en un aproximadamente 14% utilizan este medio para hablar con familiares y amigos, el 12% envía mensajes, el 8% inferior a los dos porcentajes anteriores utilizan para el chateo.

En cuanto a los varones que representan el 11% usan el móvil para hablar, otra utilización que le dan para el envío de mensajes la mayor parte de estos chicos con el 10% alternando con el número de las chicas que están en messenger y baja el chateo en un 7%.

También tienen otras preferencias de uso multifuncional en la pequeña pantalla del celular como el uso de la calculadora y el reloj que lo utilizan un mismo 10% tanto en chicas como en chicos; otros servicios que utilizan un 6% de las mujeres para fotos, videos, la agenda. Por otro lado el 8% de hombres dicen utilizar la agenda, grabar videos con el mismo porcentaje las chicas utilizan para los juegos de ocio, escuchar música, los chicos en un 7% juegan en la pantalla del celular y el 10% escucha música, con relación a las demás opciones de navegación, descargas, televisión la utilización es bajo.

El móvil es una herramienta necesaria que utilizan los adolescentes y jóvenes de nuestra encuesta lo usan por múltiples servicios que esta tecnología digital les facilita para realizar sus actividades diarias.

TABLA 22: El Móvil en la comunicación

P.62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	6	7,41	14	16,09
Con mi madre	18	22,22	13	14,94
Con mis hermanos/as	10	12,35	15	17,24
Con mis familiares	13	16,05	10	11,49
Con mis amigos/as	18	22,22	19	21,84
Con mi novio/a	16	19,75	16	18,39
TOTAL	81	100	87	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil ha llegado a ser una herramienta útil en la vida de cada joven por facilidad de servicio y por ser una pantalla portable.

Según los resultados de la tabla 22: las adolescentes mujeres en un 22% se comunican con su madre y sus amigos. Mientras que el 15% de los varones se comunican con la madre; el 21.8% con sus amigos. Esto quiere decir que los chicos reconocen utilizar más el celular para hablar con sus pares.

Las chicas declaran en un 12% que hablan con sus hermanos; el 16% con sus familiares; el 20% habla con su novio y en un inferior porcentaje el 7% dice hablar con su padre; mientras que los chicos el 16% hablan con su padre, el 11% con sus familiares, el 18% con la novia y el 17% con los hermanos.

Poseer o utilizar un celular multiplica las posibilidades de establecer comunicaciones con personas cercanas, ya sean familiares o amigos. Según la investigación realizada, se establece una transición en la frecuencia de dichas comunicaciones desde el ámbito familiar al ámbito social.

El porcentaje establecido anteriormente de contacto de adolescentes mujeres y varones, en donde las mujeres hablan menos que los varones, quiere decir que no se ha establecido un clima de confianza entre el padre y la hija, debido asimismo a la idiosincrasia de nuestro medio que predomina un sistema “machista”.

TABLA 23: Jugar con videojuegos

P.70. Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	17	56,67	2	9,09
Si	13	43,33	20	90,91
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos. De acuerdo a la tabla 23, nos muestran los datos con relación si suelen jugar con los videojuegos: él 43% de las chicas de 14 a 15 años, afirman que juegan con los videojuegos y juegos del ordenador; en caso de los chicos varones de 17 a 18 años, declaran en un 91%, que es su mayoría, manifiestan que si juegan con los dos.

Según Levis D. (1997) en España. Expone que hay un sinnúmero de video juegos de preferencia por niños y jóvenes que pasan gran parte de su tiempo concentrados en su mundo lúdico. Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción (competición, colorido, reto, resultados inmediatos).

Los videojuegos, se definen como el espacio lúdico o de entretenimiento por excelencia para esta generación, los jóvenes varones utilizan mayormente tipos de juegos de acción.

TABLA 24: ¿Qué consola tienes?

P.71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	7	30,43	15	34,09
PlayStation 3	4	17,39	6	13,64
XBox 360	2	8,70	6	13,64
Wii	1	4,35	1	2,27
PSP	0	0	4	9,09
Nintendo DS	2	8,70	3	6,82
GameBoy	5	21,74	6	13,64
No tengo ninguna	2	8,70	3	6,82
TOTAL	23	100	44	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La importancia que adquiere el juego en el tiempo de ocio y entretenimiento de carácter lúdico y también eminentemente social, va en aumento en ambos sexos, tanto chicos como chicas que demuestran interés por los videojuegos.

Observando los resultados de la tabla 24, con respecto al grupo 1 y 2 las mujeres señalan que el 30% tienen PlayStation 2; en un aproximadamente 21.7% poseen GameBoy; el 17% tiene PlayStation 3, y en un mismo porcentaje inferior aproximadamente del 8.7% indican que tienen Nintendo DS, Xbox 360 y solo uno de ellos señala tiene Wii.

En caso de los varones todos responden que tienen juegos como son : 34% PlayStation 2; con un mismo 13.6% señalan tener PlayStation 3, Xbox 360, GameBoy, y algunos chicos desde el 1 al 4% dicen tener Wii, Nintendo DS, PSP.

Como podemos constatar en las tablas, los hombres en su mayoría se dedican más al entretenimiento con los videojuegos, donde invierten su tiempo en ocio frente a las pantallas de juegos.

TABLA 25: Juego con PlayStation 2

P.72. ¿Juegas con la PlayStation 2?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	19	63,33	4	18,18
Si	11	36,67	18	81,82
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, y resultados inmediatos.

De acuerdo a la tabla 72 y 73 que solicita acerca de los Juegos con la PlayStation 2 y sus detalles respectivamente, las chicas adolescentes en aproximadamente 36.7% reconocen que juegan con la PlayStation 2.

Con respecto a los varones en la mayoría aproximadamente 81.8% declaran que tienen preferencia por jugar con PlayStation 2, existe una diferencia al saber que las mujeres juegan menos que los hombres.

Se recrean con videojuegos, algunos de estos juegos son positivos en su tratamiento de atención, habilidades y más.

TABLA 26: Juegos de PlayStation 2

P.73. PlayStation 2 ¿tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	15,79	11	16,42
Fifa 08	2	10,53	8	11,94
Need of speed: Pro Street	0	0	6	8,96
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	11	16,42
Fifa 09	3	15,79	8	11,94
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	15,79	9	13,43
God of War II Platinum	0	0	8	11,94
Los Simpson: el videojuego	5	26,32	3	11,94
Singstar: canciones Disney	1	5,26	2	2,99
Ninguno	2	10,53	1	1,49
TOTAL	19	100	67	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los adolescentes en su mayoría, mantienen esta opción de ocio, estos jóvenes tienen una preferencia muy elevada por los videojuegos.

Los resultados de la tabla 26 muestran que las adolescentes del grupo 2, con el 26% tienen los Simpson; mientras que con el mismo porcentaje del 15.8% posee ProEvolution Soccer 2009, Grand Theft Auto, Fifa 09; mientras que el 5% y 10.5% que son los bajos, tienen Singstar: canciones Disney, Fifa 08.

Con respecto a los videojuegos que poseen los jóvenes de 12 a 18 años, señalan la mayoría que tienen todos estos juegos para sus momentos de ocio.

Entre ellos nos indican con un mismo porcentaje de 16% tienen Pro Evolution Soccer 2008, Pro Evolution Soccer 2009, así mismo con igual porcentaje del 11.9% declaran tener Fifa 08, Fifa 09, God of War II Platinum; Los Simpson a un 13% le gusta tener Grand Theft Auto: San Andreas Platinum; en cuanto a un aproximadamente 8% tiene Need of speed: Pro Street; otros juegos en bajo tener son del 2% Singstar: canciones Disney.

Si observamos que los video juegos que utilizan estas generaciones, son proclives a crear dependencia y sobre todo, el aspecto ético, de valores no está controlado por los padres y por lo tanto, en vez de ser un beneficio para la juventud resulta contraproducente para su normal desarrollo psicológico. Los videos de luchas y peleas son de mayor preferencia de estas generaciones, seguido de carrera de autos y estrategias simples.

TABLA 27: Juegas con la PlayStation 3

P.74. ¿Juegas con la PlayStation 3?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	24	80	14	63,64
Si	5	16,67	8	36,36
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Para los resultados de la tabla 27 sobre PlayStation 3, estableciendo una comparación con los resultados anteriormente descritos, se nota una diferencia de su uso, tanto en mujeres como en varones, que el PlayStation 2, es más usado que el PlayStation 3, en una diferencia porcentual aproximada del 16.6% para las mujeres y del 36% para los varones.

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto y resultados inmediatos.

TABLA 28: juegos del PlayStation 3

P.75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	12,5	6	20
Call of Duty: Modern Warfare	2	12,5	5	16,67
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	1	3,33
FIFA 09	2	12,5	5	16,67
Assasins Creed	0	0	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	6,25	0	0
Prince of Persia	3	18,75	4	13,33
Metal gearsolid 4: guns of the patriots	1	6,25	1	3,33
Pro Evolution Soccer 2008	2	12,5	4	13,33
Grand Theft Auto IV	1	6,25	3	10
Fifa 08	2	12,5	1	3,33
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

La tabla 28, sobre los juegos que poseen el sexo femenino el 18.7%, corresponde a Prince of Persia; el 12.5% indica tener varios juegos, como son: Pro Evolution Soccer 2009, Call of Duty Modern Warfare, FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2008 y Fifa 08.

En cambio para los juegos que posee el sexo masculino, sus resultados son 20% para Pro Evolution Soccer 2009, el mismo 16.6% para: Call of Duty: Modern Warfare y FIFA 09; el mismo 13% tanto para Prince of Persia como para Pro Evolution Soccer 2008; el 10% señala que tiene Grand Theft Auto IV.

Los resultados inferiores a los porcentajes estudiados, no los describimos porque hemos dado relevancia a los superiores, debido a su influencia de uso.

El análisis establecido para, sobre PlayStation 2 es similar dentro de su estudio de resultados interpretativos, en relación con PlayStation 3, debido a que son juegos utilizados por estos adolescentes y que tienen su influencia en la utilización del tiempo libre y el establecimiento social de amistad.

TABLA 29: juega con Xbox 3600

P.76. ¿Juegas con la Xbox 3600?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	26	86,67	13	59,09
Si	4	13,33	9	40,91
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 29 que presenta los datos sobre si juegan o no con la Xbox, los resultados son los siguientes: Las mujeres en un porcentaje del 13% responden afirmativamente que si utilizan Xbox 3600 para jugar; frente a los varones con un 40.9% que también juegan con este lo hacen afirmativamente. Asimismo: el 86.6% aproximadamente de las mujeres, frente al 59% de los hombres, corresponde a la respuesta negativa.

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto y resultados inmediatos.

Llama la atención el resultado de las chicas que no le dan importancia mayor a este juego, mientras que los varones si lo hacen.

TABLA 30: Poseer juegos con Xbox 3600.

P.77. Xbox 3600 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	25	3	9,09
Gears of warclassics	0	0	4	12,12
Hallo 3	0	0	3	9,09
Pro Evolution Soccer 2009	1	25	6	18,18
FIFA 08	0	0	4	12,12
Call of duty: modernwarfare	0	0	6	18,18
Assasin's creed	0	0	1	3,03
Lost Odyssey	1	25	2	6,06
Soul Calibur IV	0	0	2	6,06
Ninja Gaiden II	0	0	2	6,06
Ninguno	1	25	0	0
TOTAL	4	100	33	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los juegos Xbox 3600 son los más fascinantes para los chicos por sus contenidos de acción.

De acuerdo a la tabla 30, el 25% de las chicas de 14 a 15 años, responde que tiene a: Grand Theft Auto IV, Grand Theft Auto IV, Lost Odyssey, ; observándose que esta última respuesta, corresponde a que ninguna posibilidad les satisface. Así mismo, hay respuestas de 0% para las demás opciones establecidas, lo cual significa ninguna importancia al respecto.

Para los varones adolescentes, los resultados diferencian específicamente con los de las mujeres, analizados en párrafos anteriores. Es así que el 18% se establece para dos variables: Pro Evolution Soccer 2009 y Call of duty: modernwarfare, respectivamente; Así mismo, coincidencia de porcentaje del 12% para Gears of warclassics y FIFA 08; Semejanza alternativa del 9% para: Grand Theft Auto IV y Halo 3; Coincidencia porcentual del 6% para LostOdyssey, SoulCalibur IV y Ninja Gaiden II. Finalmente el 3% que corresponde para la opción: Assasin's creed.

Estos juegos de influencia visual para la personalidad de los educandos, debería ser de mucha preocupación para los educadores y sobre todo para los padres de familia, quienes posiblemente ignoran la utilización de los mismos, tal vez en casa y fuera de ella.

TABLA 31: Juegos con Nintendo Wii

P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	27	90	17	77,27
Si	3	10	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El Análisis de las tablas 31, cuyos resultados se destacan de la siguiente manera:

El tipo de juego con Nintendo Wii, no es apreciado por las mujeres puesto que en un 90% confirman su no utilización; apenas un 10% afirma utilizarlo.

En cambio los varones, el 23% afirma su utilización mientras que el 77% no lo usa para el juego.

Este tipo de video juego es más utilizado por los varones en su tiempo libre, por sus atractivos y aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto y resultados inmediatos.

TABLA 32: Juegos del Nintendo Wii

P.79. Nintendo Wii: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	0	0	0	0
Mario Kart	2	22,22	4	30,77
Wii Fit	1	11,11	0	0
Super Mario galaxy	2	22,22	3	23,08
Supersmashbrosbra wl	0	0	1	7,69
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	2	22,22	2	15,39
Big Brainacademy	0	0	1	7,69
Triiivial	0	0	1	7,69
Link'scrossbow training + Wii Zapper	0	0	0	0
Mario Party 8	2	22,22	1	7,69
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	9	100	13	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos,

La tabla 32, arroja los siguientes resultados: para las mujeres hay una coincidencia de cuatro opciones, con un 22%, correspondiendo a: Mario Kart, Super Mario galaxy, Mario y Snic en los juegos Olímpicos y Mario Party 8 y el 11% tiene Wii Fit.

Los resultados de los chicos es el siguiente, una coincidencia de cuatro variables, con un 7.6% aproximadamente y éstas son: Supersmashbrosbrawl, Big Brainacademy, Triiviial y Mario Party 8. Con el 30.7% que constituye el mayor porcentaje de opción es para: Mario Kart y el 23%, a continuación para: Super Mario galaxy, para finalmente un resultado del 15% para Mario y Snic en los juegos Olímpicos

Los videojuegos, se siguen extendiéndose cada vez más, por todos los mercados, que son de mayor interés por los menores y jóvenes para su tiempo libre.

TABLA 33: Juego con PSP

P.80. ¿Juegas con la PSP?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	28	93,33	15	68,18
Si	2	6,67	7	31,82
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Referente a los datos que presentan las tabla33, sobre los juegos PSP con el uso y la adquisición en el grupo 2 y 3, Podemos destacar algunas opciones que sobresalen en los porcentajes. Las menores en 6.7% declaran que juegan con PSP y el 93% dicen no utilizar este juegos.

En cambio los hombres, el 68% no tienden a jugar con el PSP y el 31.8% si lo usan para jugar.

Actualmente, existen una gran cantidad de investigaciones que avalan los beneficios de su uso como el estímulo, la coordinación; mientras que, por otro lado, numerosos pueden tener consecuencias negativas como el tiempo que invierte y el tipo de juego que utiliza entre otros.

TABLA 34: Juegos de PSP

P.81. ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	2	40	4	15,39
FIFA 08	1	20	2	7,69
Grand Theft Auto: Vice City StoriesPlatinum	0	0	4	15,39
Tekken: Dark ResurrectionPlatinum	0	0	3	11,54
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	20	5	19,23
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	1	3,85
FIFA 09	1	20	2	7,69
Los Simpsom – el Videojuego	0	0	1	3,85
God of war: Chains of Olympus	0	0	3	11,54
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	1	3,85
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	5	100	26	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

Con respecto a la adquisición la tabla 34: Las mujeres dicen tener en un 40% Pro evolution Soccer 2008; el 20% de similar porcentaje corresponde a: FIFA 08, WWE Smackdown! vs Raw 2008, FIFA 09, que tiene estos juegos.

En el caso de los varones que tienen juegos de PSP, se dan los siguientes porcentajes: el 19% WWE Smackdown! vs Raw 2008; El 15% la opción de dos variables para: Pro evolution Soccer 2008 y Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum; con dos variables y el 11% para Tekken: Dark Resurrection Platinum, God of war: Chains of Olympus; con el 7% con dos variables: FIFA 08 y FIFA 09 y con el 3%, tiene tres variables que corresponden a: Final Fantasy VII: Crisis Core, Los Simpsons – el videojuego y Buzz! Concurso de bolsillo.

Estos juegos de preferencia de las adolescentes y los jóvenes, tiene diferentes modalidades, entre ellas historias de ciudades, novedades del futbol y resultados de la FIFA, Fantasías, los dibujos animados de los Simpsons, datos de la guerra y otros, cuyo estudio de influencia, necesita ser orientado su utilización por un perito o técnico en la materia, para cultivar los valores en nuestros encuestados y que no signifique lo contrario, en perjuicio de los futuros ciudadanos, quienes tendrán en sus manos enrumbar al país.

TABLA 35: Nintendo DS

P.82. ¿Juegas con la Nintendo DS?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato Masculino)	
Opción			Frecuencia	
No contesta	0	%	Frecuencia	%
No	24	0	0	0
Si	6	80	19	86,36
TOTAL	30	20	3	13,64

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Las preferencias de los jóvenes y adolescentes de diferente sexo por estos juegos varían, según las tablas 35.

El segundo grupo femenino responde el 80% que no utiliza este juego; y el 20% afirma que si usa este tipo de juego. El tercer grupo de sexo masculino, el 86% informa que no juega con este elemento, en cambio el 14% aproximado dice que si usa el Nintendo DS.

Actualmente, una las maneras más extendidas de ocupar el espacio de ocio es mediante los Videojuegos en este caso un mayor número chicas juegan, mientras que los chicos son menos que juegan con el Nintendo DS.

TABLA 36: Juegos de Nintendo DS.

P.83 Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	2	13,33	1	20
Cocina conmigo	3	20	0	0
Magia en acción	0	0	1	20
42 juegos de siempre	0	0	1	20
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	3	20	0	0
Mario Kart DS	4	26,67	2	40
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	6,67	0	0
Imagina ser mamá	2	13,33	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	15	100	5	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 36 revelan la preferencia del grupo 2 y del grupo 3 de tener estos videojuegos en casa. En mujeres el 26,7% tiene el juego Mario Kart DS; con un mismo porcentaje del 20%, poseen el juego Cocina conmigo, Mario y Sónico en los juegos Olímpicos; asimismo con el 13% repiten dos opciones como: New Super Mario Bross e Imagina ser mamá; el último porcentaje inferior es aproximadamente el 6,7% señala a Guitar Hero: On Tour.

En cuanto a los hombres parecen tener menos preferencia por este juego según sus resultados en la tabla. Con un mismo 20% señala las siguientes opciones: New Super

Mario Bross, Magia en acción y 42 juegos de siempre; mientras que el 40% dice tener a Mario Kart DS.

Según la tabla demuestra que las chicas tienen más juegos de Nintendo DS que los chicos, socializan su feminidad a estos electrónicos como son: Cocina conmigo, Imagina ser mamá, Mario Kart DS, y Mario y Sónico en los juegos Olímpicos. Mientras que los chicos botan menos por estos juegos.

Actualmente nuevas generaciones están implicadas en el uso de los videojuegos, y eso trae consigo la renta o demanda de nuevos juegos que satisfaga tipo de entretenimiento. Hoy en día es común que las niñas tengan preferencia por los juegos, de igual forma hoy hablar de videojuegos es normal, ya que en cualquier sitio o establecimiento existen estas máquinas, a las que pueden acceder.

TABLA 37: Juegos Gameboy?

P.84. ¿Juegas con los Gameboy?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	23	76,67	17	77,27
Si	7	23,33	5	22,72
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 37, con relación al juego Gameboy tanto en uso como en la adquisición de este juego por parte de los adolescentes encuestados, refleja una cifra relativamente media alta teniendo en cuenta los siguientes porcentajes: el 76,7% de las jóvenes femeninas declaran que no usan Gameboy; el 23% afirman que utilizan este juego.

En cuanto a los varones se manifiestan en un 77% que no utilizan este tipo de juego antes mencionado; y aproximadamente el 22.7% afirman que si juegan.

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

De acuerdo a los datos analizados, los juegos Gameboy son más preferidos por las chicas, que por los hombres, optan por utilizarlos de acuerdo a su edad, sexo e interés.

TABLA 38: Adquisición de juegos Gameboy

P.85. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachiller) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	6	40	4	26,67
Boktai: TheSunIsYour Hand	0	0	0	0
PoKémonYellow	1	6,67	2	13,33
Final FantasyTacticsAdvance	0	0	1	6,67
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	4	26,67	2	13,33
DragonBall Z	2	13,33	2	13,33
Asterix y Olbelix	0	0	1	6,67
Los Sims toman la calle	2	13,33	1	6,67
Pokémon Esmeralda	0	0	1	6,67
Ninguno	0	0	1	6,67
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

El estudio realizado sobre este videojuego, mediante los resultados que exponen la tabla 38, en lo que respecta a la adquisición de este videojuego: Las chicas de 14 a 15 años responden tener en un 40% Super Mario Bros; el 26,7% aproximado Mario Tennis; el 13% de similar porcentaje corresponde a: Dragon BallZ , Los Sims toman la calle y el 6,7% aproximadamente, dice tener PoKémonYellow.

En lo que respecta a los varones que poseen juegos de GameBoy, se presentan los porcentajes correspondientes: el 26,7% Super Mario Bros ; 13% la opción de tres variables como son: PokémonYellow, Mario Tennis y DragonBall Z; el 6,7% la opción de cinco variables como se señala seguido: Final FantasyTacticsAdvance, Asterix y Olbelix, Los Sims toman la calle y Pokémon Esmeralda.

Los videojuegos, son muy solicitados por los adolescentes y jóvenes de ambos sexos para su consumo en el tiempo de entretenimiento, que emplean como recreación u ocio. Si el chico o la chica pasa varias horas frente a los juegos, pueden traer consecuencias, como, bajo rendimiento escolar, problemas emocionales por el tipo de juego que utiliza y el tiempo que invierte en ello. Esto se debe a veces a la falta de comunicación con sus padres y la orientación.

TABLA 39: Jugando con el ordenador

P.86. ¿Juegas con el ordenador?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	20	66,67	8	36,36
Si	10	33,33	14	63,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de juegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos y emoción.

Con relación a los datos que presentan la tabla 39 referente si el adolescente juega con el ordenador, y si tiene juegos en el mismo. Las menores contestan con un 66.6% que no usan el ordenador para jugar; mientras que el 34% reconoce que si juega.

En cuanto a los varones el 36% dice que no utiliza esta herramienta para jugar; en cambio aproximadamente el 64% responde que sí. Los jóvenes de 17 a 18 años sobresalen en preferencia por la utilización de juegos del ordenador, mientras que las chicas, de 14 a 15 años es menor su uso.

Los videojuegos son positivos y negativos, entre los educativos se encuentra, los que estimulan la coordinación viso motora, el razonamiento deductivo, son buenos para la memoria a corto y largo plazo, mejoran el razonamiento abstracto, así como la atención y el autocontrol. El problema surge cuando se hace un mal uso en cuanto a tiempo, dedicación o contenidos no apropiados para la edad del usuario.

TABLA 40: Juegos del ordenador

P.87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	2	12,5	5	12,82
Los Simsmegaluxe	2	12,5	2	5,13
World of Warcraft	1	6,25	5	12,82
World of Warcraft – theBurningCrusade	0	0	3	7,69
Los Sims: cocina baña- accesorios	2	12,5	5	12,82
Call of Duty: Modern Warfare	1	6,25	4	10,26
Activa tu mente	3	18,75	6	15,39
Sacred 2: Fallen Angel	1	6,25	0	0
BrainTrainer 2	3	18,75	0	0
World of Warcraft- BattleChest	0	0	6	15,39
Ninguno	1	6,25	3	7,69
TOTAL	16	100	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El manejo de los juegos es una práctica más común entre los chicos, las chicas utilizan poco para el juego. La mayoría de los videojuegos están elaborados para un imaginario masculino.

Con respecto a la tabla 40, los datos muestran, que el 18.7% de las adolescentes, responden con dos opciones que tienen los juegos: Activa tu mente, BrainTrainer 2; el 12.5% indican que tienen: Los Sims 2 y sus hobbies, los Sims mega luxe y los Sims: cocina baña-accesorios; en cuanto al 6% se repite en cuatro opciones que son las siguientes: World of Warcraft, Call of Duty: Modern Warfare, Sacred 2: Fallen Angel y Ninguno.

En caso de los jóvenes de sexo masculino declaran que tienen los siguientes juegos: el 15% con opción de dos variables que son: Activa tu mente, World of Warcraft-BattleChest; el 12.8% responden que tienen: Los Sims 2 y sus hobbies, World of Warcraft, y Los Sims: cocina baña-accesorios; mientras que el 10% dice tener Call of Duty: Modern Warfare; el 7.7% responde tener: World of Warcraft - theBurningCrusade entre estos está la opción de Ninguno y el 5% que es un dato bajo dicen poseer a Los Simsmegaluxe.

Los juegos que estas generaciones posee y lo utilizan no todos son perjudiciales, algunos son para mejorar la mentalidad, la atención y otros beneficios más; así también hay juegos que contiene violencia. Con respecto a su utilización es necesario el control de sus padres, y la orientación de sus maestros en las instituciones educativas.

TABLA 41: Uso de los videojuegos de lunes a viernes

P.88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
Menos de una hora	5	16,67	6	27,27
Entre una hora y dos	5	16,67	8	36,36
Más de dos horas	1	3,33	3	13,64
No lo se	2	6,67	3	13,64
Nada	0	0	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En cuanto a la tabla 41, sus resultados muestran la temática de la utilización del tiempo semanalmente y sobre todo los últimos días de la misma. Las adolescentes de 14 a 15 años en un 56.7% no utilizan; mientras que el 16.7% señalan entre dos opciones: “menos de una hora” y “entre una hora y dos horas”. Es curioso el resultado del 6.7% aproximadamente que afirma que “no sabe”. Así mismo que utilizan más de dos horas para estos juegos, corresponde al 3%.

Manifiestamente estos resultados de las niñas preocupan en el sentido de que no saben el horario utilizado para estos juegos, lo que supone un diálogo posterior para investigar su causa al respecto.

En cuanto a los varones, en ese mismo tiempo de lunes a viernes y de las horas que utilizan para videojuegos, se presenta los siguientes resultados: 36% entre 1 a 2 horas diarias; el 27% menos de 1 hora; el 13,6% señala entre dos opciones: más de 2 horas; y “no lo sabe” y el 9% no contesta. La opción no lo sabe, nos preocupan en el mismo sentido que se argumentó para las mujeres.

No existe un horario reglamentado para que en determinado momento los menores y jóvenes estudiantes puedan hacer uso de este entretenimiento y esto puede llegar a afectar su rendimiento escolar ya que muchas veces son muy fuertes las emociones que dejan los videojuegos que no perciben que han perdido un gran tiempo y han dejado de lado las actividades y responsabilidades escolares como: tareas, asistir a clases, hacer deporte, etc.

TABLA 42: Uso de los videojuegos en sábado y domingo

P.89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
Menos de una hora	3	10	5	22,73
Entre una hora y dos	3	10	4	18,18
Más de dos horas	3	10	7	31,82
No lo se	1	3,33	2	9,09
Nada	3	10	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El interés en los videojuegos hace permanecer a los chicos mayor parte de tiempo frente a la pantalla, su interés se da por sus aspectos motivadores, que como todo juego tiene acción, competición, reto, resultados inmediatos

En cuanto al tiempo que utilizan sábado y domingo, se puede apreciar en la tabla 42, que las adolescentes del grupo 2 señalan con un mismo valor porcentaje como el 10% consumen: menos de una hora, Entre una hora y dos, Más de dos horas; mientras que el 3% responde no saberlo y en un superior porcentaje de 56.6% no contesta.

En el caso de los jóvenes varones de acuerdo al cuadro, señala que consumen mayor tiempo el fin de semana, frente a los videojuegos como lo demuestra la continuación: el 31.8% utilizan más de 2 horas; el 22.7% menos de 1 hora; el 18% confirma el tiempo entre una hora y dos; el 9% responde: no lo sé el tiempo que utilizo y no consume nada.

Como muestran estos resultados referente al tiempo dedicado al uso de los videojuegos tiene poca diferencia entre semana y el fin de semana; los varones utilizan más tiempo en los videojuegos que las mujeres.

TABLA 43: Juegos pirateados.

P.90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	7	23,33	3	13,64
Sí, tengo alguno	6	20	8	36,36
Si, casi todos los que tengo	0	0	9	40,91
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los videojuegos pirateados son fáciles de conseguir para los adolescentes estos juegos están combinados con la relación social y búsqueda de ocio en el uso de las pantallas.

La tabla 43 con relación a la adquisición de juegos pirateados, exhiben los datos estadísticos de los resultados de las encuestas realizadas; el grupo femenino de 14 a 15 años: el 23% responde que no tiene juegos pirateados; mientras que el 20% afirma que si tiene algunos juegos pirateados; estas adolescentes en comparación con los varones consumen menos videojuegos.

En caso de los varones, se destaca más el uso de los juegos, como podemos constatar en la tabla. Los jóvenes reconocen el 36% que si poseen algún juego no original; el 40.9%

declara tener casi todos los juegos pirateados; mientras que el 13.6% responden no tener juegos ilegales.

Los jóvenes adolescentes tienen la facilidad de conseguir estos tipo de juegos no originales, para usar en su tiempo de ocio en las pantallas, en nuestro medio existe mayor tendencia a usar de forma comprada, grabada y con la capacidad y habilidad de estas nuevas generaciones que tienen para descargar todo tipo de juegos, fotos, videos y otros componentes que les interesa para su diversión solitario o grupal.

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

TABLA 44: Número de televisores en casa

P.100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	1	4,55
1	8	26,67	3	13,64
2	14	46,67	5	22,73
3	7	23,33	10	45,45
Más de tres 3	1	3,33	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La televisión es un medio muy influyente en el hogar; Las familias han optado por adquirir este equipo para su hogar.

Mediante la constatación de datos en la tabla 44 con relación a cuantos televisores funcionan en la casa de estos jóvenes; podemos interpretar los resultados siguientes. Las chicas adolescentes manifiestan en un 26.7%, que tienen una en la casa; en cambio el 47% dicen tener 2 televisiones; mientras que el 23% responden tener 3 televisiones; el 3% señala tener más de 3 televisores en casa.

En caso de los jóvenes de sexo masculino: el 45% dice tener 3 televisiones; mientras que el 22.7% reconoce que hay en casa 2 televisiones; el 13,6% indican en dos opciones haber adquirido una televisión y tener más de 3 televisores; el 5% manifiesta que no tiene televisor.

La mayoría de hogares de estos adolescentes están equipados por la televisión. Esta pantalla de información y entretenimiento vive en los hogares de nuestros jóvenes, quienes consumen gran parte de su tiempo frente a la televisión que se encuentra en los lugares de la casa más privilegiados a los que escapan los menores en su tiempo de ocio para ver los programas de su interés.

TABLA 45: Preferencias de pantallas

P.118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	19	63,33	17	77,27
Televisión	7	23,33	2	9,09
No lo se	4	13,33	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Desde el punto de vista de la preferencia y afinidad que presenta la tabla 45 sobre la elección de los gustos por las cuatro pantallas, entre chicas de 14 a 15 años y jóvenes varones de 17 a 18 años. Las menores optan el gusto por el internet en primer lugar y con el 23% dejan a la televisión en segundo lugar y el 13% de estas chicas están indecisas.

Mientras que los varones con el 63% están por el internet y llevan la competencia con las chicas; el gusto de estos jóvenes por la televisión es de un 9%, y los indecisos en los chicos son 13.6% más que las chicas.

La preferencia por la red se convierte en un vínculo entre estas generaciones de identidad y comunicación. Mientras que la televisión sigue siendo para algunos una pantalla de utilización primordial.

TABLA 46: Preferencia de pantallas

P.119.De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	15	50	14	63,64
Teléfono móvil	13	43,33	6	27,27
No lo se	2	6,67	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En la tabla 46. Las chicas siguen adelante con el internet en un 50%; y en segundo lugar le sigue el teléfono móvil con el 43%; mientras que el 6.7% no saben que elegir. En caso de los varones, coinciden con las chicas en el puesto de las pantallas.

El 63.6% de los hombres eligen internet y en segundo lugar el teléfono móvil con el 27%; el 9% no sabe que elegir.

El internet continúa siendo la pantalla preferida en primer lugar por esta generación tanto en hombres como en mujeres; en segundo lugar la pantalla pequeña del teléfono móvil que también tiene una gran acogida.

Así los niños y adolescentes tienen preferencia por las pantallas, estos jóvenes pasan frente a las pantallas; ya sea en el uso de red, que es una instancia de entretenimiento y una puerta de acceso al saber, el teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria con la pantalla encendida en forma constante, participa en chats y mensajes,

se mantienen en contacto permanente con las personas que son importantes para ellos. A través del chat el joven se instala en su lugar de identidad juvenil.

TABLA 47: Preferencia de pantallas

P.120. De cada pareja de cosas que te presentamos a Continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	19	63,33	8	36,36
Video juegos	4	13,33	11	50
No lo se	7	23,33	2	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los videojuegos y el internet compiten, los jóvenes de todas las edades optan más por los juegos. La tabla 47: muestra que las chicas vuelven a elegir internet en primer lugar con un 63%, dejando en segundo lugar a videojuegos con el 13%; y el 23% no sabe que elegir.

Con respecto a los varones en primer lugar optan por los videojuegos con el 50% y dejan al segundo lugar para la internet con el 36%; en cambio el 13.6 no sabe que elegir.

Entre el internet y los videojuegos, hay una diferencia en preferencia, el internet, sigue en primer lugar por aceptación de las chicas, dejándole un segundo lugar para los videojuegos; los chicos prefieren los videojuegos y en segundo lugar el internet.

TABLA 48: Preferencia de pantallas

P.121. De cada pareja de cosas que te presentamos a Continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	6	20	14	63,64
Televisión	19	63,33	6	27,27
No lo se	5	16,67	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Las adolescentes en la tabla 48, dan prioridad a la televisión con un 63%; dejándole en segundo lugar a los videojuegos con un 20%; el 16.7% no elige.

Mientras que los jóvenes de sexo masculino llevan los juegos en primer lugar con el 63.6%, dejándole a la televisión en segundo lugar con 27%; y el 9% no sabe que puede elegir.

Las adolescentes dan preferencia a la televisión en primer lugar y el videojuegos es aceptado por algunas como segundo lugar; Los varones optan por los videojuegos como primordial y la televisión en secundario.

TABLA 49: Preferencia de pantallas

P.122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
1. Teléfono móvil	23	76,67	14	27,27
2. Televisión	3	10	6	9,09
No lo se	4	13,33	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 49 muestra que las menores femeninas prefieren el teléfono con un 76.6 % y le dan el segundo lugar a la televisión con un 10% mientras que el 13% no sabe que elegir.

En caso de los chicos optan por el teléfono móvil en primer puesto con aproximadamente 64%; dando un segundo lugar a la televisión con el 27%; el 9% de chicos que no se deciden a elegir.

La preferencia por el teléfono móvil se da en los dos grupos, y la televisión en segundo lugar.

TABLA 50: Preferencia de pantallas

P.123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	20	66,67	15	68,18
Mp3/ Mp4/ iPod	7	23,33	6	27,27
No lo se	3	10	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En cuanto a la tabla 50, las chicas ubican en primer lugar el teléfono móvil con el 66.7%, le dan un segundo lugar a Mp3/ Mp4/ iPod con el 23%; mientras que el 10% no elige.

Para los jóvenes de 17 a 18 años el teléfono móvil es primordial con el 68%, el segundo lugar con 27% es para el Mp3/ Mp4/ iPod y aproximadamente el 4.6% no elige.

El teléfono móvil continua en primer lugar por la preferencia de los jóvenes y las adolescentes y el Mp3/ Mp4/ iPod para el segundo lugar.

El celular es una pantalla de mayor interés por los jóvenes que puede portar a cualquier lugar de forma personal y aún más para estos jóvenes quienes mantienen encendido sin excepción de tiempo ni lugar de estudio o descanso.

TABLA 51: Preferencia de pantallas

P.124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	25	83,33	14	63,64
Video juegos	3	10	7	31,82
No lo se	2	6,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto a la tabla 124, las adolescentes mujeres le dan un primer puesto al teléfono móvil con el 83%; el segundo lugar al video juegos; mientras que el 6.6% no se decide a elegir. Los varones de igual manera le dan un primer lugar al teléfono móvil con el 63.6%, y un segundo lugar al videojuegos con el 32% aproximadamente. Y el más bajo porcentaje 4.5% no sabe cuál opción elegir.

Los chicos y chicas demuestran inclinarse más a utilizar el móvil para la comunicación esto demuestra que la comunicación es importante en los grupos juveniles y su utilización para otros intereses. Optan por permanecer con la pantalla pequeña constantemente así compartieran otras actividades o pantallas.

Este estudio realizado sobre las preferencias de las pantallas, como nos indican las tablas: 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51; los jóvenes tanto en hombres y mujeres, utilizan las cuatro pantallas, en cierto modo dan más prioridad los chicos a los videojuegos al internet

y al celular seguido de la televisión en cambio las mujeres, prefieren más el internet, el celular, la televisión seguido finalmente los videojuegos. Es decir que hay diferencia entre los dos sexos tanto femenino y masculino; en la que compiten por preferencias en el uso de las pantallas.

TABLA 52: Preferencia de juegos

P.125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	9,09
Wii	3	10	1	4,55
PlayStation 3	6	20	10	45,46
No lo se	21	70	9	40,90
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto al tipo de juego que prefieren los adolescentes encuestados, cómo podemos apreciar en la tabla 52; las chicas en un 20% seleccionan PlayStation 3 como prioritario; y en segundo lugar con el 10% Wii; mientras que el 70% no sabe que seleccionar.

En caso de los chicos el 45% prefiere en primer lugar el PlayStation 3; en cuanto al Wii le dejan en segundo lugar con el 5% aproximadamente; en cambio 4.5% prefiere Wii; el 40.9% no sabe que elegir.

Los juegos que utilizan los jóvenes encuestados, en su mayoría son varones quienes tienen preferencia por PlayStation 3 que demuestran ser juegos con espadas en acción,

los mismos que deben ser controlados por sus padres por el uso de tiempo que consumen frente a este elemento.

TABLA 53: Preferencia de juegos.

P.126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación				
¿Qué te gusta más?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
PSP	0	0	7	31,82
Nintendo DS	3	10	5	22,73
No lo se	27	90	10	45,46
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos.

En relación a los datos de la tabla 53: Las chicas prefieren en un 10% el Nintendo DS, mientras que el 90% no tiene elección. En cuanto a los varones el 31% prefiere PSP en primer lugar; mientras que el 22.7% le da un segundo lugar al Nintendo DS y el 10% no decide que elegir.

Estas generaciones tienen diferentes gustos en los tipos de juegos, por diferencia de edad y sexo, como podemos ver en las tablas, los hombres prefieren los autos (PSP) en el juego y las mujeres la preferencia por el Nintendo DS, estos juegos que mantienen los adolescentes para el tiempo de ocio en sus pantallas.

5.3 Redes sociales y mediación Familiar

La participación familiar en los adolescentes y jóvenes son primordiales para mejorar la comunicación y la educación.

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

TABLA 54: Tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	17	56,67	19	86,36
Si	13	43,33	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los resultados de datos, que presentan las tabla 54 en relación al tipo de ayuda en las tareas que reciben los jóvenes en casa; muestra que el 56,6% de las chicas de 14 a 15 años responden no tener ayuda en sus tareas; mientras que el 43% afirma obtener ayuda en las mismas.

En caso de los chicos de 17 y 18 años, el 86% declara que no tiene ayuda; en cambio el 13,6% manifiesta que tiene ayuda.

El mayor porcentaje de encuestados tanto en hombres como en mujeres, señalan que no tienen ayuda al realizar sus tareas, es decir que lo hacen solos; en cuanto a los bajos porcentajes; más tienen ayuda las chicas, mientras que los varones lo tienen en un porcentaje más inferior. Las tareas del colegio que llevan los adolescentes dadas por los maestros al realizar en el hogar, son importantes para retroalimentar el conocimiento.

TABLA 55: Ayuda a la hora de hacer la tarea

P12 ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	1	6,67	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	7	46,67	3	100
Me ayuda mi padre	2	13,33	0	0
Me ayuda mi madre	5	33,33	0	0
TOTAL	15	100	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a los datos de la tabla 55, que trata sobre la ayuda que reciben estas generaciones a la hora de hacer la tarea; el 46.7% de las chicas, declaran recibir ayuda de sus hermanos; el 33%, responde que le ayuda su madre; mientras que el 13% señala a su padre; en un porcentaje menor del 6.7% dice tener un profesor particular.

En caso de los varones, con la frecuencia de tres de ellos, que corresponde al 100%, manifiestan que reciben ayuda de sus hermanos a la hora de hacer su tarea.

La familia y maestros son la llave académica del éxito, los padres involucrados, en la educación de sus hijos, alcanzan un mejor rendimiento académico y estos chicos se encuentran más motivados para hacer sus tareas. Los padres que se mantienen al margen de las tareas, estos jóvenes carecen de guía y apoyo.

TABLA 56: Lugar que hace la tarea.

P.13. Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	14	46,67	17	77,27
En la habitación de un hermano/a	2	6,67	0	0
En una sala de estudio	9	30	4	18,18
En la sala de estar	5	16,67	1	4,55
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Como podemos apreciar en la tabla 56: Que el 46.7%, dicen lo realizo en su habitación; el 30%, en una sala de estudio; el 16,7%, en la sala de estar; el 6.7% señala en la habitación del hermano/a.

En caso de los varones, el 77% que es la mayoría, responde hacer sus tareas en su habitación; en cambio, el 18% lo realiza en la sala de estudio y aproximadamente, el 4,5% en la sala de estar.

Los chicos y chicas de los grupos dos y tres, optan por elegir lugares de preferencia en la casa, para desarrollar sus trabajos del colegio, la mayoría de estos adolescentes, dedican hacer sus tareas en su propia habitación, por razones que algunos mantienen el ordenador, el internet en este lugar y otros lo hacen por estar de forma independiente; el segundo sitio de preferencia, es la sala de estudio. Algunos padres o hermanos mayores brindan parte de su tiempo para orientarles en sus tareas y le designan un lugar tranquilo de la casa para el estudio académico.

TABLA 57: Ordenador en casa

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	12	40	7	31,82
Si	17	56,67	15	68,18
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Pese a que la formación en el manejo de las TIC es una competencia cada vez más valiosa en la sociedad de la información, no solo escolares sino muchas personas, no cuentan con la información básica necesaria para su uso, por ello es fundamental incluir estrategias orientadas a estimular su uso por parte de profesores y estudiantes para tener un mejor acceso a este medio.

De acuerdo a los datos de la tabla 57 con relación si tiene ordenador en casa: el 56.7%, de las chicas afirman tener ordenador; mientras que el 40% dice no poseer.

En caso de los jóvenes varones, el 68% responde que si tiene ordenador en casa; el 31.8% expresa que no posee.

La mayoría de los jóvenes tanto en hombres y mujeres tiene ordenador en casa, como se puede constatar en la tabla, esta herramienta es de gran ayuda para realizar las tareas académicas o para otros intereses sociales.

TABLA 58: Lugar del ordenador

P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	43,33	5	22,73
En mi habitación	2	6,67	6	27,27
En la habitación de un hermano/a	1	3,33	2	9,09
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	7	23,33	2	9,09
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	0	0	1	4,55
Es portátil	7	23,33	6	27,27
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaborado por: Rosario Agudo

El acceso constante de niños y adolescentes a las diferentes pantallas digitales, demuestra que el consumo es cada vez mayor entre ellos está el ordenador que permanece en su hogar.

De acuerdo a la tabla 58, El grupo 2, de las mujeres, con un mismo porcentaje del 23% responde que el ordenador está en la sala de estar, y que es portátil; mientras que el 6,7% afirma que tiene el ordenador en su habitación; el 3% menciona que está en la habitación del hermano.

En caso del grupo 3 los chicos manifiestan en un 27%, que el ordenador está en su habitación, en coincidencia con este mismo porcentaje, indican que es portátil; en cambio el 9% señala que tiene en la habitación de un hermano y en la sala de estar; mientras que el 4% indica que está en la sala de estudio.

Al existir el ordenador en cualquier lugar de la casa, predice el éxito escolar y obtienen un mayor índice de aprobados en sus actividades; no obstante los adolescentes, necesitan orientación de sus padres para el uso correcto en relación al tema de estudio o tarea que desarrolla.

TABLA 59: Acceso a internet en el hogar

P20 ¿Tienes internet en tu casa?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	4,55
No	22	73,33	11	50
Si	7	23,33	10	45,46
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto a la provincia del Azuay nos informa que el 37.50% tienen computadora en el hogar de ellos el 16.6% se conectan a internet de este dato, el 33.50% lo utiliza para la enseñanza aprendizaje, el 20.40% son instituciones educativas con conexión a internet, estos datos del año anterior, muestran que la información de red está a nuestro alcance. INEC (2010)

La conexión de internet en los hogares de los adolescentes encuestados, tiene los índices bajos, como podemos constatar en las tablas 59. Las chicas responden en un 73% que no tienen internet en casa; en cambio el 23% menciona que si tiene acceso a internet.

En caso de los varones el 50% dicen no tener internet en casa, mientras que el 45% de la muestra afirma tener internet en el hogar.

Por lo tanto llama la atención, que los chicos tienen más acceso a internet en el hogar; mientras que las chicas es menor. Estas generaciones que tienen internet en el hogar están, equipadas tecnológicamente; mientras que los que no poseen, refleja la realidad de la economía y el bajo conocimiento de estas familias poseen en la información y comunicación con la tecnología actual.

TABLA 60: Sistema de protección

P21 Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa.				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	0	0	0	0
No lo sé	2	20	0	0
Sí, tengo un filtro	1	10	0	0
Sí, tengo un antivirus	5	50	10	100
Sí, pero no sé lo que es	2	20	0	0
TOTAL	10	100	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 60, muestra las respuestas con relación a la instalación de algún sistema de protección que mantienen los adolescentes: el 50% de las chicas que tienen internet declaran que poseen un antivirus; el 10% dice tener un filtro, mientras que el 20% con dos opciones variables dice si tener, pero no sabe que es y la otra opción contesta No lo sé.

En caso de los varones que usan internet; afirman con seguridad el 100% que si tienen un antivirus.

Es importante que los adolescentes que poseen computadora, tengan conocimiento de que es necesario mantener instalado un sistema de protección, en este caso un antivirus; cómo podemos apreciar en el cuadro 21, las chicas en su mayoría pueden tener o no conocimiento sobre los virus dañinos que existe en algunos programas que ingresan a los archivos de la computadora y otros los cuales traen problemas al utilizarlo; en cambio los jóvenes optan por interesarse en mantener a salvo su computadora mediante la instalación de un antivirus.

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

TABLA 61: Utiliza internet

P.22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	6,67	0	0
Si	28	93,33	22	100
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La integración de los medios de comunicación, primero con la llegada del cine, luego de la radio, posteriormente, y de forma estelar la televisión y hoy en la actualidad su expansión a través de las redes y los cables, suponen la consagración de la revolución mediática. Los medios de comunicación, en su conjunto, son el pilar básico de la sociedad de nuestros días entre ellos está el internet.

Los datos de la tabla 61 muestra que las chicas en un 93% si utilizan internet; mientras que el 6.7% no utiliza. En caso de los varones el (100%) utilizan internet.

En la actualidad esta generación tanto hombres y mujeres en su mayoría utiliza internet constantemente por varias necesidades e intereses en su vida diaria, por ello debe tenerse en cuenta el nivel de los educandos, la metodología que se posibilita para el uso, la interacción entre el programa y otras actividades relacionadas con sus intereses personales.

TABLA 62: Utilización de internet

P.28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	6	10,91	1	2,22
Amigos/as	4	7,27	3	6,67
Estudios	11	20	5	11,11
Deporte	4	7,27	3	6,67
Lectura	3	5,46	7	15,56
Televisión	11	20	10	22,22
Videojuegos	4	7,27	8	17,78
Hablar por teléfono	4	7,27	2	4,44
A nada	8	14,55	6	13,33
TOTAL	55	100	45	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 62, los datos indican que el 20% de las chicas al utilizar internet le han quitado tiempo a los estudios y a la televisión; mientras que el 10% a la familia; en cambio con el mismo porcentaje de un 7% señalan que les han quitado tiempo a los amigos, al deporte, al videojuegos, hablar por teléfono; mientras que el 5% menciona a la lectura; un porcentaje considerable de aproximadamente, el 15% responde que no le quita tiempo a nada.

En el caso de los varones: el 22% al utilizar internet le ha quitado tiempo a la televisión; el 17,8% dejan de lado los videojuegos; el 15% a la lectura; el 11% a los estudios; con el mismo porcentaje aproximadamente del 7%, le quita tiempo a los amigos y al deporte; en bajos porcentajes el 4% a hablar por teléfono; con el 2% a la familia; mientras que el 13% indica que no le quita tiempo a nada.

De acuerdo al marco referencial, los adolescentes y jóvenes, pasan largo tiempo conectado a internet, para descargar música, videos y los videojuegos juegos, otros más que podemos mencionar como favoritos para esta generación en su tiempo libre son el chateo que les mantienen frente a las pantallas, por lo tanto han quitado tiempo a varias actividades importantes como se puede apreciar en la tabla.

La mayoría opta por darse a conocer mediante el chateo con amigos virtuales, se vuelven internautas, resultando que aprenden solos a manejar la red de internet, si bien estos menores saben más que los adultos sobre el uso de las redes sociales es por el tiempo de consumo en la red.

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

TABLA 63: Situaciones

P.44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	14	31,11	1	8,25
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	9	20	4	15,39
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	5	11,11	7	26,92
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	4	15,39
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	4	8,89	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	4	8,89	1	3,85
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	3,85
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	2,22	1	3,85
No estoy de acuerdo con ninguna	8	17,78	7	26,92
TOTAL	45	100	26	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El mal uso de las redes sociales por parte de los jóvenes, es por falta de conocimiento por lo tanto es importante que la nueva generación aprenda a tener conocimientos y metodologías correctas al acceso y de esta forma evitar riesgos.

Los adolescentes están de acuerdo con algunas situaciones según se aprecia en los datos de la tabla 63. El grupo 2 de las chicas. En un 31% señalan de forma prioritaria “ me pongo nervioso”; el 20% Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet; el 11% Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet; con la mismo porcentaje del 8,9%, indican las chicas No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger y Es divertido hablar con desconocidos a través de internet; en cambio el 2% señala Alguien me ha perjudicado a través de internet, mientras que el 17,8% dice no estar de acuerdo con ninguna.

En cuanto a los hombres; el 26,9% con dos opciones variables indican: Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet y No estoy de acuerdo con ninguna; el 15% igualmente con dos opciones variables está de acuerdo en: Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet y No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal;

El 3,9% se repite en 4 opciones: Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar, Es divertido hablar con desconocidos a través de internet, He utilizado internet para perjudicar a alguien o alguien me ha perjudicado a través de internet.

Se analiza que varios adolescentes encuestados, no dan uso correcto a la red de internet. Las redes sociales no son malas, sino las personas que lo usan, estas redes pueden llegar a ser beneficiosas para cultivar la amistad y compartir intereses parecidos con los amigos. Sin embargo muchos de estos menores (colegiales), por su edad y falta de conocimiento varios de los jóvenes optan por ser populares en el mundo y tienden a subir fotos para darse a conocer, como también acceden a publicar sus datos personales en Facebook o en otras páginas para ingresar a nuevos grupos sociales, esto hace que se expongan a personas negativas que se encuentran al otro lado de la red, que son un peligro para ellos.

TABLA 64: Discute por el uso de internet

P.45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
No	17	56,67	18	81,82
Si	11	36,67	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Las tic han generado cambios positivos como problemáticos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros no presentes en la estructura de la familia mediante la comunicación, en ocasiones por el mal uso produciendo discusiones.

De acuerdo a los datos de la tabla 64 tabla el 56,6% de las chicas no discute con sus padres; mientras que el 36,6% acepta que si lo hace.

En cambio los varones el 81,8% dice no hacerlo, en tanto que el 18% confirma que si discute con sus padres.

Los adolescentes y jóvenes que discuten con sus padres sobre el uso de internet, es por el tiempo o el momento que utilizan, también por el mal uso que le dan a esta red en especial en las adolescentes de 14 a 15 años de edad.

TABLA 65: Motivos de discusión

P.46. ¿Por qué motivos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	8	61,54	3	100
Por el momento del día en que me conecto	3	23,08	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	2	15,39	0	0
TOTAL	13	100	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaborado por: Rosario Agudo

El motivo de discusión con sus padres, como se puede apreciar en la tabla 65 que el 61,5% de las menores de 14 a 15 años discuten por el tiempo que pasan conectados a internet; ; el 23% dice ser por el momento del día que se conecta; el 15% contesta que discuto por lo que hago mientras estoy conectada. En caso de los varones de 17 a 18 años, tres chicos que representa el 100%, reconoce discutir por el tiempo que pasa conectado.

Como se puede constatar en las tablas; las chicas en su mayoría discuten más frecuentemente con sus padres, se puede dar esta discusión por la edad. En cuanto a los varones es muy bajo el número de los que discuten.

El control de los padres y la guía de los mismos, debe manifestarse en los hijos sobre el tiempo de consumo de la red, el horario preciso y la importancia que se le debe dar a

esta tecnología en base al beneficio académico, conocimiento personal y al verdadero interés social; para que esta nueva generación se eduque de forma correcta.

TABLA 66: Premios y castigos por el uso de internet

P.47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	0	0
No	21	70	21	95,46
Si	6	20	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 66, muestran los resultados con relación te premian o te castigan con el uso de internet. Responde el 20% de las chicas del grupo 2 que sí; mientras que el 70% dice que no.

En caso de los varones el 95% contesta que no, mientras que el 4,5% dice que sí.

La mala utilización de internet por parte de estos jóvenes en especial las mujeres menores según los datos presentados, provoca en ciertos padres que opten por cancelarles esta red, ya que no encuentran otra opción para premiar o castigar determinadas conductas, para de esta forma llamarles la atención de que están haciendo mal y que puedan mejorar su comportamiento en relación al uso de esta pantalla.

TABLA 67: Mientras está conectado a internet

P.48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	16	34,78	13	37,14
Echan un vistazo	10	21,74	8	22,86
Me ayudan, se sientan conmigo	1	2,17	1	2,86
Están en la misma habitación	1	2,17	3	8,57
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	2	4,35	1	2,86
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	4,35	2	5,71
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	3	6,52	2	5,71
No hace nada	11	23,91	5	14,29
TOTAL	46	100	35	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaborado por: Rosario Agudo

La presencia e importancia de las nuevas tecnologías en la vida de los niños y adolescentes, hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo y social. Como también es fundamental la proximidad y la orientación de los padres y docentes, como un buen recurso para ayudar a los jóvenes a entender cómo mantener una experiencia positiva en el uso de las redes, aprovechándolas al máximo para encontrar la mejor información de consulta, amigos y diversión, sin exponer su privacidad.

De acuerdo a los datos de la tabla 67, el 34,8% de las chicas del grupo dos manifiestan: mis padres me preguntan qué hago mientras estoy navegando el 21,7% menciona que sus padres echan un vistazo; el 6,5% contesta me recomienda sitios para navegar en Internet; mientras que el 4% expresa miran mi correo electrónico y hacemos algo juntos; el 23,9% no hace nada; el 2% señalan Me ayudan, se sientan conmigo, están en la misma habitación

En caso de los hombres el 37% declaran mis padres me preguntan qué hago cuando estoy conectado a Internet; el 22,8% afirman que echan un vistazo; el 8,5% señala están en la misma habitación; el 5,7% manifiesta: Hacemos algo juntos y me recomienda sitios para navegar en Internet; el 2,8% señala: me ayudan, se sientan conmigo y miran mi correo electrónico; mientras que el 14% dice no hace nada.

En las opciones más destacadas que muestra la tabla indica que los padres están en comunicación con sus hijos (as). En algunas ocasiones, algunos padres y madres realizan una mediación o revisión educativa con respecto a los sitios de navegación que visitan sus hijos en el internet; Cómo también existen padres que no supervisan ni orientan el uso de la red.

TABLA 68: Navegando en internet

P.49. Cuándo navegas por internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	10	21,74	6	17,65
Chatear o usar el Messenger	2	4,35	0	0
Dar información personal	10	21,74	12	35,29
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	2	4,35	2	5,88
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0	1	2,94
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	2,17	0	0
Ver vídeos o fotos	2	4,35	2	5,88
Colgar videos o fotos	3	6,52	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	6	13,04	1	2,94
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	3	6,52	3	8,82
No me prohíben nada	7	15,22	7	20,59
TOTAL	46	100	34	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los riesgos para niños y adolescentes que son los que más exploran las páginas de internet ya sea desde sus hogares o lugares públicos, la mayoría lo hacen solos o con amigos, estos jóvenes a veces utilizan páginas inadecuadas con contenidos negativos, y otras veces ceden a dar datos personales a redes desconocidas.

El internet tiene una variedad de páginas, a las que acceden los adolescentes en el momento de navegar, como se puede apreciar en la tabla 68: las chicas de 14 a 15 años el 21,7% con dos opciones variables: no pueden comprar algo o dar información personal; el 13% responde enviar mensajes a teléfonos móviles; el 7,5% con dos opciones variables, menciona colgar videos, fotos y jugar; el 4% con tres opciones variables expresa chatear o usar messenger, suscribirse en algún boletín y ver videos o fotos; en un porcentaje inferior del 2% indica descargar archivos; mientras que el 15% dice que no le prohíben nada.

Con respecto a los chicos de 17 a 18 años, que acceden a las páginas de internet; el 35% dar información personal; el 16,7% les prohíben comprar algo; el 8,8% juegos no adecuados; el 5,9% con dos opciones variables como: suscribirse en algún boletín, ver videos y fotos; el 2,9% dice acceder a una red social y enviar mensajes a teléfonos móviles; mientras que el 21% dice “no me prohíben nada”.

Es evidente que el tiempo y las acciones de estos adolescentes que usan la red, solos, en completa libertad, implican y preocupan en mayor o menor de medida a sus padres. Internet no escapa a este principio y en ocasiones, el uso inadecuado de manera inconsciente por falta de orientación al utilizar páginas sociales u otros servicios de la red, puede tener consecuencias, como terminar en discusiones familiares o persona inescrupulosos que están al otro lado de la red se aprovechen de su falta de conocimiento de estos menores

TABLA 69: Tiempo de uso de videojuegos

P.98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	5	21,74	3	8,82
Amigos/as	1	4,35	4	11,77
Estudios	5	21,74	5	14,71
Deporte	6	26,09	4	11,77
Lectura	2	8,7	6	17,65
Televisión	2	8,7	3	8,82
Hablar por teléfono	1	4,35	3	8,82
A nada	1	4,35	6	17,65
TOTAL	23	100	34	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción (competición, reto, resultados inmediatos).

La tabla 69 presenta resultados con relación a qué le quitan tiempo al usar los videojuegos: el 26% de las chicas del grupo dos manifiesta al deporte; mientras que el 21,7% con dos opciones variables menciona a la familia y estudios; el 8,7% indica dos opciones: la lectura y la televisión; el 4% señala tres opciones: los amigos, hablar por teléfono y uno de ellos dice que no le afecta en nada.

En caso de los chicos del grupo tres: el 17,7% señala dos opciones: la lectura y a nada; el 14,7% responde al estudio; el 11,8% con dos opciones variables contesta amigos y deporte; el 8,8% con tres opciones variables señala la familia, televisión y hablar por teléfono.

Esta generación permanece gran parte de su tiempo, frente a la pantalla de los videojuegos, dejando actividades importantes como el deporte, tareas escolares, la comunicación familiar y otras necesarias.

5.3.4. Relación de “Poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.

TABLA 70: Lugares para ver la televisión

P.104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	15	38,46	14	37,84
En la habitación de un hermano/a.	2	5,13	2	5,41
En la habitación de mis padres	7	17,95	8	21,62
En la sala de estar	12	30,77	10	27,03
En la cocina	2	5,13	2	5,41
En un cuarto de juegos	1	2,56	1	2,70
TOTAL	39	100	37	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Como podemos constatar en la tabla 70, con relación en qué lugar ven la televisión. Las chicas de 14 a 15 años con el 38% dicen veo en mi habitación; mientras que el 31% en la sala de estar; el 18% en la habitación de mis padres; el 5% señala dos opciones: en la cocina y en la habitación del hermano; el 2.6% en el cuarto de juegos.

En caso de los varones, de 17 a 18 años, aproximadamente el 37.8% coincide con las chicas anteriores en porcentaje y preferencia de lugar de igual manifiesta en mi habitación; el 27% dice en la sala de estar; mientras que el 21.6% señala en la habitación

de mis padres; con el mismo porcentaje del 5%, dice suelo ver en la habitación de mi hermano y en la cocina; último lugar casi no deseado para ver televisión es el cuarto de juegos, tanto para chicas y chicos.

Si comparamos los porcentajes de preferencia de estos adolescentes, quienes la mayoría prefiere ver la televisión en su habitación, estos gustos coinciden según el marco referencial, con los menores de los otros países. Como Chile, Argentina que definen el propio dormitorio como lugar habitual para ver la televisión.

La mayoría de los menores disponen de computadora, televisión, esto motiva a que dispongan al manejo de estas pantallas sin límite de horario y puedan consumir con libertad los programas deseados y se duermen cada día más tarde.

Estas generaciones han manifestado que la televisión es la que más habita en su hogar y es el lugar donde mayoritariamente los menores acceden a los diversos contenidos televisivos.

TABLA 71: Compañía para ver la televisión:

P.105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	14	21,21	14	18,92
Con mi padre	4	6,06	9	12,16
Con mi madre	14	21,21	14	18,92
Con algún hermano/a	21	31,82	19	25,68
Con otro familiar	7	10,61	7	9,46
Con un amigo/a	6	9,09	11	14,87
TOTAL	66	100	74	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los resultados de la tabla 2, muestra que las chicas del de 14 a 15 años en un 31,8%, prefieren ver la televisión acompañada de algún hermano; el 21% señala dos opciones: ve con su madre y sola; el 10,6% ve con un familiar; el 9% ve con un amigo/a; y el 6% con su padre.

En caso de los varones, el 25,7% dice ver acompañado de un hermano; el 18,9% indica con su madre y solo; el 14,8% con un amigo, mientras que 12% ve con su padre; el 9% con otro familiar.

Los adolescentes tanto en hombres y mujeres le dan prioridad al hermano/a por ser una misma generación contemporánea que comparten intereses parecidos; la otra preferencia tanto en hombres como en mujeres es con la madre con quien comparten momentos de entretenimiento televisivo. Varios de los adolescentes optan por ver solos la televisión; no es muy recomendable, por la influencia que tienen ciertos programas no aptos para su edad.

TABLA 72: Televisión

P.106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la Taré a del colegio.	15	23,44	7	12,28
Comer	16	25	16	28,07
Navegar por internet	3	4,69	4	7,02
Hablar por teléfono	9	14,06	14	24,56
Leer	3	4,69	2	3,51
Dormir	5	7,81	5	8,77
Charlar con mi familia	9	14,06	7	12,28
Jugar	4	6,25	2	3,51
TOTAL	64	100	57	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los hogares de estas generaciones, están equipados electrónicamente, niños y adolescentes manifiestan que todos tienen televisión, este medio sigue influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten los menores aunque consuman pantallas múltiples para entrenamiento y tareas escolares, así lo podemos constatar en esta investigación realizada, a estos niños adolescentes quienes explican que al llegar al hogar tras salir del colegio es ver la televisión, mientras están desarrollando tareas escolares, hablando por teléfono, trabajando con el ordenador u otras actividades siempre está la pantalla de la televisión prendida .

La tabla 72 muestra que el 25%, de la chicas se, acompañan la televisión durante la comida; en cambio con un 23%, dicen ver televisión mientras estudian o hacen sus tareas; mientras que el 14% con dos opciones variables señalan veo tele mientras hablo por teléfono y charlar con mi familia; el 8% al dormir; el 6% jugar; mientras que el 5% navega por internet y juega.

En caso de los varones el 28% señala ver televisión mientras come; mientras que el 24,5% dice ver la tele, mientras habla por teléfono; el 12% con dos opciones variables contesta veo la televisión mientras estudio o realizo mis tareas académicas y charlo con mi familia; el 8,7% aproximadamente responde, mientras duermo; el 7% mientras navego por internet; con muy bajos porcentajes señalan leer y jugar con el 3.5%.

De acuerdo a las respuestas, estos jóvenes/as permanecen frente a esta pantalla encendida, mientras desarrollan múltiples actividades. La atención en la televisión y al mismo tiempo estudiar o hacer la tarea, el adolescente no puede tener una concentración verdadera en su estudio, el consumo de visión a este medio en mayor tiempo influye emocionalmente en estos menores, afectando en lo académico, por falta de concentración.

TABLA 73: Uso de la televisión

P.107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la televisión?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	21	70	17	77,27
Si	9	30	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla un 30% de chicas, dice discutir con sus padres por el uso de la televisión; mientras que el 70% responde no. Los chicos reconocen en aproximadamente el 23% afirma que si discute con sus padres; en cambio el 77% dice no.

La televisión puede influir en su conducta de forma psicológica, si pasan varias horas frente al televisor con el control remoto, observando todo tipo de programas no acorde a su edad y ocasionar discusiones familiares.

La mediación familiar desde su expresión como conflictos o discusiones entre padres e hijos, es posible tipificar los motivos principales de discusión. Así, para los que discuten, lo hacen de forma mayoritaria a causa del tiempo que pasan frente al televisor o programas Inadecuados.

TABLA 74: Motivos de discusión

P.108. ¿Por qué motivos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	8	72,73	2	25
Por el momento del día en el veo la tele.	1	9,09	2	25
Por los programas que veo	2	18,18	4	50
TOTAL	11	100	8	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Este medio de entretenimiento para los menores, puede influir en su conducta de forma psicológica, si pasan varias horas frente al televisor con el control remoto, observando todo tipo de programas no acorde a su edad, al tener un televisor en su habitación es posible que tenga mayor libertad para permanecer con la televisión encendida y deje a lado sus tareas escolares, esto llega ocasionar varias veces discusiones con sus padres, se puede darse cuando los padres pasan fuera del hogar por situaciones laborales.

Los motivos que lleva a la discusión, como se puede apreciar en los datos de la tabla 74: el 72,7% de las chicas, discuten por el tiempo que pasa viendo la tele; mientras que el 18% responden por los programas que veo; el 9% por el momento del día que veo la tele.

En caso de los varones el 50% declara que discute por los programas que ve; en un 25% para dos opciones con este mismo porcentaje, señalan por el tiempo que paso viendo la tele y por el momento del día que veo la misma.

El caso de la discusión por el tiempo de consumo se da con mayor frecuencia entre las chicas. Como ya hemos visto, con diferencia de los chicos que se da más por los tipos de programas que ven: los programas inadecuados y el consumo de tiempo, esto puede llegar a influir valores negativos y bajo rendimiento académico cambios emocionales.

TABLA 75: La televisión.

P.109. ¿Te castigan o te premian con la tele?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	25	83,33	19	86,36
Si	5	16,67	3	13,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Con respecto a las tablas 109, nos muestra los datos relacionados te castigan o te premian con la tele, las adolescentes del grupo dos responde: el 16.6% afirma que sí; mientras que el 83% responde que no. En el grupo 3 de hombres el 13.6%, declara que sí; en cambio el 86% indica que no.

Los conflictos o las discusiones que tienen los hijos que en su mayoría son las chicas de 14 a 15 años con sus padres por motivo del tiempo de consumo con respecto a la televisión, ciertos padres prefieren prohibir el acceso a esta pantalla, de esta forma aplican el castigo.

TABLA 76: Programas de la televisión

P.110. Cuando ves la tele en familia ¿Quién decide que programa mirar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	5	16,67	6	27,27
Mis hermanos/as	3	10	1	4,55
Mi padre	2	6,67	0	0
Mi madre	8	26,67	1	4,55
Entre todos, lo negociamos	12	40	14	63,64
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Cuando se sientan a ver la televisión en la familia, la pregunta es quién decide que programa mirar. Los datos de la tabla 76, indica que el 40% de las chicas manifiesta que entre todos negocian; en cambio el 26.6% menciona que la madre toma la decisión; mientras que el 16.6% son ellos mismos quienes deciden que programa se van a ver; el 10% son de los hermanos; mientras que el padre en la familia solo cuenta con el 6.6% para decidir.

En relación al grupo tres de los varones manifiesta que el 63,6% declara que entre todos negocian; el 27% dice yo mismo; y en un menor porcentaje de 4.6% señala dos opciones de mis hermanos y mi madre, mientras que el padre no tiene lugar.

En esta investigación que demuestra la mayoría de los encuestados tanto hombres como mujeres con relación quien decide qué programa mirar, se destaca la democracia y el acuerdo entre los miembros, para ver los programas de interés familiar.

TABLA 77: Programas que se prohíben

P.112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	15	50	15	68,18
Si hay programas que no me dejan ver	13	43,33	7	31,82
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los resultados de datos que presenta la tabla 77 con relación a la pregunta: hay algún programa que tus padres no te dejen ver: responde el 50%, “Me dejan ver todos los programas”; el 43% reconoce que “Hay programas que no me dejan ver”; en cambio el 6,6%, no contesta.

En cuanto al grupo 3 de los chicos de 17 a 18 años contestan, el 68%, que les dejan ver todos los programas de televisión; el 31,8% manifiesta que si hay programas que no le dejan ver.

La familia es la base importante en la educación de sus hijos, los padres tienen autoridad para la restricción en el acceso a determinados contenidos televisivos no aptos para sus hijos.

TABLA 78: Tipo de programas que sus padres no les dejan ver

P.113. ¿De qué tipo no pueden ver?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	9	36	2	28,57
Dibujos animados	1	4	1	14,29
Deportes	0	0	0	0
Series	4	16	0	0
Concursos	1	4	0	0
Documentales	3	12	0	0
Noticias	1	4	1	14,29
Programas del corazón	4	16	0	0
Reality Shows	2	8	3	42,86
TOTAL	25	100	7	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Como se puede apreciar en la tabla 78, el 36% de las chicas de 14 a 15 años, señala que sus padres no les dejan ver películas; otros programas como: con el 16% series y programas del corazón; el 8% Reality Shows; el 4% señala dibujos animados, concursos y noticias.

Los varones de 17 a 18 años manifiestan de 17 a 18 años declara que no le dejan ver Programas como el Reality Shows (42.8%); películas (28.5%); dibujos animados y noticias se presentan en igual porcentaje inferiores (14%).

De acuerdo al marco referencial, si comparamos a estos menores sobre la discusión por el consumo de la televisión con las generaciones contemporáneas a su edad de los países de Iberoamérica como: Perú, Argentina o Colombia, encontraremos que al igual reflejan estos menores conflictos con sus padres por el uso de esta pantalla.

El tipo de mediación familiar explorada a través de posibles motivos de discusión como consecuencia del uso de la televisión, son entre 14 y 15 años las que más conflictos tienen con sus padres. Por la televisión y la restricción en más tipos de programas, como podemos constatar en las tablas 77 y 78.

5.4 Redes Sociales y ámbito escolar.

La educación también ha sido influida por esta tecnología de hoy representada en las comunicaciones y la informática que permite llevar a la educación a cualquier lugar del planeta. Esto genera nuevos cambios positivos de comunicación en lo social, personal y mejora la educación formal y no formal.

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

TABLA 79: Asignaturas aprobadas

P.16. La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	9	30	15	68,18
Matemáticas	4	13,33	5	22,73
Lengua y Literatura	5	16,67	0	0
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	3	10	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	3	10	0	0
Otra	6	20	2	9,09
TOTAL	30	100	22	

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo.

Los datos que presenta la tabla 79, con relación a las asignaturas que aprobó la última vez que le dieron las notas; Las menores del grupo 2, responden en un 30% haber aprobado en todas; mientras que los chicos del grupo tres coinciden con las mujeres en su mayoría con el 68% declaran que aprobaron todas.

El 20% de las chicas mencionan otra asignatura; el 16,7% Lengua y literatura; el 13% matemáticas; el 10% señala idiomas y conocimiento de medio de ciencias. En caso de los varones 22,7% señalan matemática; el 9% menciona otra.

La mayoría de los encuestados aprueban todas las asignaturas, el resto de las asignaturas son menores, destacamos que las chicas en segundo lugar aprueban la Lengua y Literatura; mientras que los chicos la Matemática.

TABLA 80: Profesor que usa internet para explicar la materia

P.17.¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su Materia				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	9,09
No, ninguno	27	90	19	86,36
Si, algunos (menos de la mitad)	3	10	1	4,55
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En la actualidad, la formación didáctica-tecnológica en las TIC por parte del profesorado, es una necesidad urgente, debido a la evolución de la tecnología computarizada; ya que, este avance, implica que los docentes no solo se preparen para afrontar la situación

actual sino que significa estar actualizado constantemente y responder a las necesidades de la edad posmoderna que estamos viviendo.

De acuerdo a los datos de la tabla con relación a la pregunta: algún profesor usa internet para explicar su materia. Responde el 90% de las chicas del grupo 2 negativamente ninguno; mientras que el 10% contesta si algunos.

En caso de los varones del tercer grupo, el 86% responde que ningún profesor usa internet; el 4.5% dice sí algunos; mientras que el 9% no contesta.

La mayoría de los adolescentes encuestados indican que sus profesores no utilizan internet para dar la clase. El internet es un gran apoyo para la enseñanza aprendizaje en el aula, es necesario que el docente actual Utilice los recursos que ofrece la ciencia tecnológica en este caso "Internet" que es una potente herramienta para aplicar en las horas de clase.

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

TABLA 81: Utilización del internet de lunes a viernes.

P.23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Menos de una hora	7	23,33	4	18,18
Entre una y dos horas	11	36,67	8	36,36
Más de dos horas	3	10	8	36,36
Nada	0	0	0	0
No lo sé	7	23,33	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El tiempo de los adolescentes que pasan largo tiempo conectado a internet, para descargar música, videos y los videojuegos, son los favoritos para esta generación en su tiempo libre, el chateo les mantienen frente a las pantallas, varios adolescentes han descuidado sus tareas escolares, el deporte, la lectura. Para pasar más tiempo en los videojuegos o conectados a redes sociales, la mayoría opta por darse a conocer y al mismo tiempo chatear con amigos virtuales que no conocen se vuelven internautas, resultando que aprenden solos a manejar la red de internet, Si bien estos menores saben más que los adultos sobre el uso de las redes sociales es por el tiempo que consume en la red.

En los datos que presenta las tablas 81, se puede apreciar que las chicas del grupo 2, en un 36,7%, utilizan internet entre una y dos horas de lunes a viernes; el 23% señala dos opciones: utiliza menos de una hora y no lo sabe; el 10% contesta más de dos horas.

En caso de los jóvenes del grupo 3, con la misma porcentaje del 36% señala dos opciones: utilizar entre una a dos horas internet y más de dos horas; mientras que el 18% utiliza para internet menos de una hora; mientras que el 9% no saben el tiempo que pasan frente a la pantalla.

Los estudios en esta investigación realizada permiten definir a una juventud con gran potencial, para mantenerse interconectada/o, por el uso cotidiano que hacen a este medio, desde diferentes sitios.

TABLA 82: Utilización de internet el sábado y domingo.

P.24. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Entre una y dos horas	11	36,67	6	27,27
Más de dos horas	3	10	11	50
Nada	6	20	3	13,64
No lo sé	8	26,67	2	9,09
TOTAL	30	100	22	50

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos que sobresalen en las tablas 82, en relación al tiempo que utiliza diariamente en internet el sábado y el domingo; el 36.6% de las adolescentes del grupo 2, utiliza entre una hora y dos horas; el 10% señala más de dos horas; El 26,7% contesta no lo sé mientras que el 20% responde que no usa internet los fines de semana.

Los varones por su parte consumen más tiempo los fines de semana, tenemos que el 50% utiliza más de dos horas; y un 27% entre una a dos horas; por otro lado el 13.6% nada; mientras que el 9% no sabe.

La presencia e importancia de las nuevas tecnologías en la vida de los niños y adolescentes, hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo y social.

El tiempo de los adolescentes y jóvenes que pasan largo tiempo conectado a internet, para realizar sus actividades favoritas, demuestra que el consumo es cada vez mayor en la navegación de la red.

TABLA 83: Lugares que utiliza internet

P.25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, email)?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	7	11,67	10	17,24
En el colegio	10	16,67	7	12,07
En un ciber	23	38,33	15	25,86
En un lugar público	8	13,33	5	8,62
En casa de un amigo	3	5	12	20,69
En casa de un familiar	9	15	9	15,52
TOTAL	60	100	58	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 83, con relación a la pregunta, ¿en qué lugar sueles usar internet?, el grupo 2 de mujeres de 14 a 25 años manifiesta que el 38% usa internet en el ciber,

otros sitios secundarios que utilizan las chicas para navegar son: el colegio (16.6%); la casa de un familiar (15%); en un lugar público (13%); en su propia casa (11%); las casas de los amigos apenas el 5%

Con respecto a los varones del grupo 3, responde que el 25,9% recurren al ciber; otros lugares que concurren para navegar es: en casa de los amigos lo realizan el 20%; desde su casa el 17%; desde la casa de un familiar el 15:5%; desde el colegio el 12%.

La red del internet a evolucionado rápidamente, La facilidad de acceso a esta red es cada vez mejor, Los adolescentes y jóvenes que viven con esta tecnología se conecta desde diferentes lugares como son: sus casas o las de amigos, sus oficinas, desde los cibercafés o los kioscos de Internet que son equipamientos extendidos a nivel mundial, es típicamente lugares de encuentros juveniles de preferencia, de esta forma se desarrolla del ciberespacio de cambio social. Hoy en día el internet pasa a ser una herramienta primordial para desarrollar las diferentes actividades ya sea escolares, descargar información, programas, entrar a diferentes redes sociales.

TABLA 84: Acompañado en la conexión de internet

P.26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	21	36,21	20	32,26
Con amigos	15	25,86	18	29,03
Con hermanos	15	25,86	12	19,36
Con mi padre	0	0	2	3,23
Con mi madre	4	6,9	3	4,84
Con mi novio/a	3	5,17	6	9,68
Con un profesor/a	0	0	1	1,61
TOTAL	58	100	62	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Es importante el compromiso de la familia en la educación con apoyo de las TIC's. Se identifican algunos cambios y se hacen recomendaciones específicas para lograr los necesarios y poder ayudar a todos los padres a participar en la educación de sus hijos.

Se puede apreciar los datos de la tabla 84 con respecto con quien sueles utilizar internet responden los adolescentes del grupo dos y tres, reconocen con los porcentajes más altos, el 36% de chicas cuando utilizan internet suelen estar solas; el 25,9% están con sus amigos y hermanos; el 6,9 esta con su madre; el 5% con su novio.

En caso de los varones el 32% navega solo; el 29% con amigos, el 19% con hermanos; el 9% con el novio: del 3 al 4% mencionan con la madre; mientras que un encuestado pronuncia que está acompañado de un profesor.

Los datos de la tabla 84 indican que es un mínimo que se acompaña por sus padres y maestros al momento de usar internet. Los adultos no están implicados para guiar u orientar a la hora que se conectan a la Red los chicos/as. La preferencia de estas generaciones, es navegar en solitario esto parece ser la forma más frecuente de utilizar Internet entre los iguales, con total libertad; por otro lado aceptan estar acompañados por amigos y hermanos de su misma generación contemporánea, por tener sus mismos intereses a la comunicación.

TABLA 85: Manejo de internet

P.27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia		Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	26,47	20	80
Algún hermano/a	7	20,59	2	8
Mi novio/a	3	8,82	0	0
Algún amigo	4	11,77	1	4
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	11	32,35	2	8
TOTAL	34	100	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Como podemos constatar en la tabla 85; con respecto a la pregunta, quien te ha enseñado a manejar internet, las chicas del grupo dos manifiestan con un 32% algún profesor de colegio les enseñó; el 26%, responde que lo aprendí solo; el 20,6% algún hermano; 11,8% algún amigo; el 8,8% manifiesta que su novio.

Con respecto a los chicos, ellos declaran en un 80% que lo aprendieron solos, el 8% señala dos opciones: lo enseñó algún hermano y algún profesor; el 4% contesta algún amigo.

La mayoría de estos adolescentes en especial los varones se crean auto aprendices, ya que contestan lo aprendí yo solo; las chicas reconocen que sí tuvieron intervención de un profesor, como también tomaron en cuenta las otras opciones con menos respuestas.

La navegación solitaria por la mayoría de los jóvenes adolescentes de ambos sexos, que pasan largo tiempo conectados a la Red, se califican autónomos, ya que llegan a manejar la red por sí mismos.

TABLA 86: Para que se usa internet

P.29. ¿Para qué sueles usar internet				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	11	14,47	15	16,13
Envío de SMS	8	10,53	9	9,68
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	9	11,84	16	17,20
Para usar el correo electrónica (e-mail)	15	19,74	18	19,36
Televisión digital	2	2,63	3	3,23
Radio digital	2	2,63	1	1,08
Para usar programas	8	10,53	10	10,75
Para descargar música, películas o programas	17	22,37	13	13,98
Comprar o vender	0	0	1	1,08
Foros o listas de correo	3	3,96	3	3,23
Blogs	0	0	2	2,15
Fotologs	1	1,32	0	0
Hablar por teléfono	0	0	2	2,15
TOTAL	76	100	93	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La importancia de implementar recursos en TIC's en las instituciones para que la enseñanza y el aprendizaje sea efectiva y aprender a vivir de forma productiva en un mundo cada vez más digital, es fundamental la instalación de nuevos espacios educativos tanto en la planificación curricular como en la infraestructura escolar: el laboratorio o sala de computación. Este nuevo espacio de aprendizaje acoge a estudiantes para que aprendan utilizar estas herramientas de manera creativa, eficiente

en sus trabajos escolares y puedan desarrollar las competencias necesarias en una educación productiva.

Las respuestas emitidas en la tabla 86, sobre la utilización del internet, las chicas, emiten los siguientes criterios con sus respectivos porcentajes:

Para descargar música películas el 22%; para usar el correo electrónico aproximadamente el 19.7%; con la intención para visitar páginas Web el 14%; compartir videos fotos, 11,8% aproximadamente; envío de SMS y para usar programas, simultáneamente el 10,5%; para foros o listas de correo, aproximadamente el 4%; porcentajes inferiores del 2,6% al 1%: Fotologs, televisión digital y radio digital.

Con respecto al resultado para los jóvenes de sexo masculino, manifiesta, el 19% usa correo electrónico; el 17% comparte videos y fotos; el 16% visita páginas Web; el 14% descargan música, películas; el 10% usa programas; el 9,6% para envío de SMS; para dos opciones: con el 3%: televisión digital o foros o lista de correo; el resto de opciones desde el 2% para abajo se dan para Blogs, hablar por teléfono, comprar y vender y radio digital.

La preferencia de los chicos por el correo electrónico destaca claramente, que se debe a la intercomunicación que tienen tanto con el sexo masculino como femenino, programar reuniones o fiestas como también informarse sobre las tareas académicas.

TABLA 87: Tipos de consultas a la página Web

P.30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	6	9,38	12	16
Software e informática	6	9,38	6	8
Programación de televisión	4	6,25	3	4
Noticias	3	4,69	5	6,67
Educativos	2	3,13	5	6,67
Culturales	1	1,56	3	4
Juegos	13	20,31	10	13,33
Música	21	32,81	18	24
Humor	6	9,38	8	10,67
Concursos	2	3,13	2	2,67
Adultos	0	0	3	4
TOTAL	64	100	75	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Estas generaciones constantemente visitan las páginas web. Como se puede apreciar los datos que revelan la tabla 87, en los cuales se destacan: las chicas de 14 a 15 años responden el 32,8% para descarga música; el 20% juegos; el 9% con tres opciones variables, manifiestan: deportes, software e informática y humor, el 6% programación de televisión; el 4,7% noticias; el 3% educativos y concursos; y en un porcentaje inferior consulta culturales con el 1,6%.

En caso de los chicos de 17 a 18 años el 24% consulta música; el 16% deportes; 13% juegos; el 10,7% humor; el 8% Software e informática; el 6,7% Señala dos opciones

variables: noticias y educativos; y los menos consultados son: programación de televisión, culturales y adultos con el 4%; mientras que casi nulo es concursos con el 2.6%.

Los adolescentes encuestados, visitan sobre todo aquellas páginas que les proporcionan experiencias de ocio como juegos, música. La búsqueda del entretenimiento a través del consumo de contenidos relacionados con el ocio es mayor, como también está contrapuesto a la posibilidad de encontrar en la Red una fuente de conocimientos educativos y culturales que enriquezca su conocimiento.

TABLA 88: Comunicarse a través de internet.

P.31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Con chat	6	20	12	54,55
Con Messenger	10	33,33	2	9,09
Con las dos anteriores	8	26,67	8	36,36
Con ninguna de las anteriores	4	13,33	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En la actualidad la tecnología ha avanzado; la mayoría de adolescentes y jóvenes manejan el internet y la televisión en la pantalla pequeña de móvil por lo tanto las TIC pueden satisfacer necesidades en forma individual como social, aportando a la generación actual nuevos contextos de relación social e interacción personal.

Los jóvenes en la actualidad utilizan las redes sociales para comunicarse. Como podemos apreciar la revelación de datos en la tabla 88, las menores de 14 a 15 años en un 33%; responden que suelen comunicarse mediante Messenger; el 20% con chat; el 26,7% con los dos anteriores; el 13% responde, que no se comunica con ninguna.

En caso de los varones de 17 a 18 años: el 54,6% se comunican con el chat; el 9% con Messenger; mientras que el 36%, se comunica con las dos

El estudio realizado a estas generaciones, demuestra que los chicos y chicas se conectan a internet para comunicarse con sus amigos o iguales, mediante el chat, que es el de mayor preferencia por los jóvenes del grupo tres, otro tipo de comunicación es el Messenger, que es privilegio de las menores del grupo dos. Estos usuarios que día a día interactúan comunicación, por medio de la Red, suelen entrar en conflicto, cuando utilizan al mismo tiempo el chat o el Messenger.

TABLA 89. En el chateo y Messenger como se muestra.

P.32. Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
Siempre me muestro como soy	16	53,33	16	72,73
A veces finjo ser otra persona	6	20	4	18,18
Siempre finjo ser otra persona	2	6,67	2	9,09
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Son interesantes los datos, que muestra la tabla 89, con relación a esta inquietud.

El 53% de las chicas dice siempre me muestro como soy; mientras que un 20% de ellas, dice a veces finjo ser otra persona; el 6.7% admite fingir ser siempre otra persona.

En caso de los varones tiene coincidencia con las mujeres en frecuencia: aproximadamente el 72,7% responde, siempre me muestra como soy; el 18% afirma que a veces finge ser otra persona; en cambio el 9% reconoce que siempre finge ser otra persona.

La relación social es un medio de comunicación poderosa para varios jóvenes encuestados, reconocen que al estar en contacto mediante el Chat o el Messenger, se deben mostrarse como son en realidad, por otro lado existe algunos de estos menores que, fingen ser otra persona, quienes ocultan sus datos personales supuestamente a los amigos virtuales, esta demostración puede ser una medida de seguridad que les permite ocultar su verdadera identidad.

TABLA 90: Uso de webcam

P.33. Mientras chateas o estás en el Messenger... ¿usas webcam?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,67	0	0
Nunca	11	36,67	11	50
A veces	10	33,33	11	50
Siempre	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tecnología prima en las relaciones personales, de tal manera que los celulares, las redes sociales y el internet, aportan a que las conversaciones se dan a través de la videoconferencia, es una realidad en nuestro medio.

Los datos de la tabla 90 arrojan resultados en relación a la pregunta: Mientras chateas o estas en el Messenger ¿usas webcam? El grupo 2 de las menores de 14 a 15 años, contesta el 36.6% que nunca utiliza webcam; mientras que el 33% reconoce que a veces utiliza webcam; y el 3% que es inferior, dice que siempre.

En caso de los chicos de 17 a 18 años; son más claros y precisos, en declarar el 50% no usa webcam; mientras que el otro 50%, manifiesta que a veces usan webcam mientras están chateando.

Estas generaciones utilizan estos vínculos sociales como es la webcam, para comunicarse frente a frente en la pantalla, y de esta forma poder tener un dialogo visual, auditiva y escrito. Se hace necesario este componente para tener una comunicación

más cercana de los amigos/as, como también es de cuidado al tratar con personas desconocidas

TABLA 91: En el Chateo o Messenger con quien habla.

P.34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	23	48,94	22	50
Con mi familia	12	25,53	17	38,64
Con amigos virtuales	12	25,53	5	11,36
TOTAL	47	100	44	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En cierto modo el chat, también tiene múltiples aspectos positivos como el intercambio de conocimientos y la relación social, Todo esto conlleva a que los usuarios deben saber utilizar esta red.

De acuerdo a los datos de la tabla 91, el 48,9% de las chicas de 14 a 15 años responden que mientras chateo o estoy en el Messenger me comunico con mis amigos/as; el 25% con dos opciones variables dice me comunico con: mi familia y mis amigos virtuales.

En caso de los chicos de 17 a 18 años, prefieren comunicarse con sus amigos que corresponde a un 50%; mientras que con su familia se refiere un 38,6%; mientras que el 11% declara que tiene contacto con amigos virtuales.

La mayoría de los chicos que están en constante relación con las TIC's, se instalan en el salón del chat y el Messenger para tomar contacto con sus amigos de preferencia,

La comunicación con los amigos virtuales es la preocupación para los padres y maestros, por la identidad real de las personas que el menor no conoce y está en contacto.

TABLA 92: Conoce amigos virtuales.

P.35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
No tengo ninguno	8	26,67	10	45,46
Tengo, pero no los conozco	8	26,67	8	36,36
Tengo y he conocido alguno	8	26,67	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Es indiscutible que las TIC son una poderosa herramienta que facilita la información y la comunicación, con posibilidades desconocidas anteriormente. Las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un papel decisivo en el ámbito social como conocer a otras personas.

Como podemos apreciar en la tabla 32. Sobre si los chicos ya conocen en persona alguno de sus amigos virtuales, a esta inquietud responde las chicas del el grupo 2 con el 26% señalan tres opciones: No tengo ninguno, tengo, pero no los conozco y Tengo y he conocido alguno.

En caso de las jóvenes del grupo 2, el 45% dice, No tengo ninguno; en cambio el 36% responde, tengo, pero no los conozco; el 18% afirma que tiene y ha conocido alguno

Varios de estos jóvenes tanto en hombres y mujeres declaran que conocen en persona a sus amigos virtuales, para estos chicos es divertido hablar y conocer en persona a quienes han estado ocultos detrás del chat.

Es necesario que esta generación tome precauciones, y evitar tener citas con personas desconocidas.

TABLA 93: Usar internet para jugar red

P.36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
No	10	33,33	13	59,09
Si	18	60	9	40,90
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los atractivos de los videojuegos para las generaciones juveniles son por sus aspectos motivadores, que como todo juego tienen acción, competición, reto, resultados inmediatos, por lo tanto varios de ellos optan por entrar a la red a jugar en su tiempo libre.

Los jóvenes del grupo 2 y el grupo 3; como se puede constatar en la tabla 93, las chicas de 14 a 15 años con el 60%, reconoce que utiliza el internet para jugar en red; mientras que el 33% no utiliza. En caso de los varones de 17 a 18 años, con el 40,9% afirma que usa internet para jugar en red; en cambio el 59% no utiliza.

Las preferencias de los menores sobre los juegos de red confirman su especial importancia como apoyo para satisfacer necesidades de ocio.

Las chicas encuestadas tienen más preferencia de usar internet, para jugar en red; los chicos al igual le siguen en preferencia por los juegos de red.

TABLA 94: Tipo de juegos de la red

P.37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	7	18,92	1	4,55
Juegos de carreras (NeedforSpeed, DeathRace, Shangay Street Racer, etcétera)	7	18,92	6	27,27
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	3	8,11	4	18,18
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	4	10,81	8	36,36
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	6	16,22	1	4,55
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	4	10,81	1	4,55
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	4	10,81	1	4,55
A ninguno	2	5,41	0	0
TOTAL	37	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 94 informan sobre los tipos de juegos en red que han jugado últimamente estos jóvenes. Las chicas del grupo 2 responden con el 18,9% señalando dos opciones: Juegos de comunidad virtual y Juegos de carreras; mientras que el 16% lo ha hecho con Juegos de mesa y cartas; en cambio el 10,8% dice haber jugado con: Juegos de Deporte, Casinos, Juegos de rol, mientras que el 8% a usado Juegos de

estrategias y batalla, en cuanto a que no utilizan juegos es un mínimo porcentaje que corresponde a dos chicas.

En caso de los varones admite que el 36% ha usado Juegos de Deporte; en cambio el 27% señala Juegos de carreras; mientras que el 18% a usado Juegos de estrategias y batalla; también se manifiesta, una baja utilización de los demás juegos como son Juegos de comunidad virtual, Juegos de mesa y cartas; Juegos de rol y casinos con un 4,5%

La preferencia de los tipos de videojuegos, parecen interesar casi por igual a las chicas y chicos. Los juegos de red más sobresalientes son Juegos de comunidad virtual, como jugar con nuevos amigos de cualquier parte del mundo, en juegos de hotel, ciudad, etc. Juegos de carreras como los carros, caballos y otros y Juegos de Deporte que ya es conocido; estos son interesantes, porque atraen a estos menores al juego de ocio y muchas veces en solitario.

TABLA 95: Jugar con otras personas en red.

P.38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	4	20	6	60
Jugar en red te permite hacer amigos	8	40	2	20
No estoy de acuerdo con ninguna	8	40	2	20
TOTAL	20	100	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 95. Las chicas del grupo 2, responde el 20% Juego en red con mi grupo de amigos; el 40% señala do opciones “Jugar en red te permite hacer amigos y no estoy de acuerdo con ninguna”.

En caso de los varones, el 60% señala: Juego en red con mi grupo de amigos; y con el 20%, señala dos opciones secundarias: Jugar en red te permite hacer amigos y No estoy de acuerdo con ninguna.

Para estos jóvenes que están de acuerdo con las dos primeras opciones; el juego en red les permite socializarse con otras personas y esto les hace más interesante tener contacto con sus iguales. (Amigos/as)

TABLA 96: Redes sociales.

P.39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, Etcétera)?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
No	6	20	0	0
Si	22	73,33	22	100
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La presencia e importancia de las nuevas tecnologías en la vida de los niños y adolescentes, hace necesaria la formación en las oportunidades y ventajas que brindan las redes sociales una mejor comunicación inmediata social.

Los adolescentes con relación a la pregunta: sueles utilizar redes sociales, constamos en la tabla 96, que las chicas de 14 a 15 años, el (73%) contestan que sí; mientras que el 20% no visita estas páginas, el 6% no contesta. En caso de los jóvenes de 17 a 18 años el 100% afirma visitar estas páginas sociales.

El uso habitual de Internet por las chicas pero aún más por los jóvenes varones, parece influir significativamente en el uso de las redes sociales: tanto aquellos que navegan por Internet desde su casa, en el colegio o desde el cibercafé, al cual frecuenta la mayoría de los jóvenes/as.

TABLA 97: Redes sociales.

P.40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	21	51,22	22	43,14
Orkut	0	0	1	1,96
Hi5	10	24,39	9	17,65
Tuenti	1	2,44	5	9,80
MySpace	1	2,44	3	5,88
WindowsLive Space	3	7,32	3	5,88
LinkedIn	0	0	1	1,96
Sonico	0	0	5	9,80
Otras redes sociales	5	12,2	2	3,92
TOTAL	41	100	51	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de la tabla 97 revelan que las chicas de 14 a 15 años con el 51% responden que utilizan Facebook; el 24% Hi5; el 7% Windows Live Space; el 12% manifiesta otras redes sociales.

En caso de los varones el 43% visita Facebook; el 17% hi5; el 9,8% visita Tuenti y sónico; el 5,8% visita MySpac y Windows Live Space, el 3% opta por otras redes sociales, otras páginas existentes son visitadas por un inferior número de los encuestados.

El acceso a diferentes redes sociales por parte de los jóvenes en hombres y mujeres es frecuente, ha dado más facilidad para comunicarse o realizar actividades de interés personal como descargas de música, videos, compras o ventas entre otros.

Es común que en salas de chat, los jóvenes se juntan para charlar estos sitios son encuentros juveniles de preferencia, de esta forma se da el ciberespacio de interacción social por varias redes.

TABLA 98: Página web o algún blog

P.41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
No	15	50	14	63,64
Si	13	43,33	8	36,36
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En el cambio de las estructuras de aprendizaje frente a la tecnología se puede observar a las nuevas generaciones, que tempranamente se ven expuestas al uso de las tecnologías digitales y esto crea nuevas formas de habilidades en manejar información y construir nuevas formas para darse a conocer y crear.

Con respecto a los datos que muestra la tabla, 98, con relación si has hecho alguna página web o algún blog: Las chicas del grupo 2 responden el 43% que sí, mientras que el 50% dice que no. Los varones de 17 a 18 años, contestan el 36% que sí; en cambio el 63.6% dice que no.

Varios adolescentes crean su propia Página web o blog para de esta forma hacer conocer sus comentarios, y otros temas y de esta forma se dan a conocer socialmente.

TABLA 99: contenidos de Páginas creadas Web o blog

P.42. ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	3	11,54	4	14,82
Software e informática	4	15,39	1	3,70
Programación de televisión	0	0	1	3,70
Noticias	0	0	2	7,41
Educativos	2	7,69	1	3,70
Culturales	0	0	3	11,11
Juegos	6	23,08	3	11,11
Música	7	26,92	5	18,52
Humor	1	3,85	3	11,11
Concursos	0	0	2	7,41
Adultos	1	3,85	2	7,41
Historia personal	2	7,69	0	0
TOTAL	26	100	27	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En el cambio de las estructuras de aprendizaje frente a la tecnología se puede observar a las nuevas generaciones, que tempranamente se ven expuestas al uso de la tecnologías digitales y esto crea nuevas formas de habilidades en manejar información y construir nuevas formas para darse a conocer y crear.

Estos jóvenes de los dos grupos 2 y 3 que crearon alguna página o blog utilizaron algún contenido, como podemos apreciar los datos que más se destacan en la tabla 99: El 27% de la chicas utilizó música; el 23% juegos; el 15% Software e informática; el 11.5% deportes; el 7,7% educativos, historia personal.

En cuanto a los varones, reconocen haber utilizado el 18.5% música; el 14,8% deportes; el 11% culturales, juegos, humor; el 7% noticias, concursos, adultos.

Estas generaciones tanto en hombres como en mujeres que poseen página web y blog, la mayoría de ellos utilizan: Música, juegos, deportes, Software e informática y otros en menoría, con esta creación estos chicos y chicas cada vez se vuelven más expertos en la utilización de la tecnología y en la creación de sus propias páginas.

TABLA 100. Utilidad de tener una web o blog propia

P.43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	6	22,22	5	27,78
Compartir información con conocidos	0	0	3	16,67
Darme a conocer y hacer amigos	6	22,22	3	16,67
Escribir sobre lo que me gusta	4	14,82	5	27,78
Me sirve de desahogo	4	14,82	1	5,56
Ser útil para otros interesados en el tema	3	11,11	1	5,56
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	4	14,82	0	0
TOTAL	27	100	18	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a los datos que revelan en la tabla 100 con relación a la pregunta Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia:

Las chicas de 14 a 15 años señalan dos opciones con el 22%, Expresar mi opinión, Darme a conocer y hacer amigos; mientras que el 14% contesta con tres opciones: Escribir sobre lo que me gusta, Me sirve de desahogo y Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona; el 11% manifiesta: Ser útil para otros interesados en el tema.

En caso de los varones de 17 a 18 años, responden el 27% señalando dos opciones: Expresar mi opinión y Escribir sobre lo que me gusta; mientras que el 16% prefiere: Compartir información con conocidos, Darme a conocer y hacer amigos; en cambio el 5% señala Me sirve de desahogo y Ser útil para otros interesados en el tema.

Los jóvenes demuestran ser, los visitantes de Internet y creadores de sitios en la web o blog propia, quienes optan por relacionarse con las ideas de la tabla 100 los mismos que se diferencian por estar conectado a las páginas sociales y ser creadores de su blog propia, con libertad, y ser populares para tener más amigos.

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

TABLA 101: cómo te consideras respecto a la gente

P.50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Un principiante	8	26,67	1	4,55
Tengo un nivel medio	15	50	15	68,18
Mi nivel es avanzado	3	10	5	22,73
Soy todo un experto	2	6,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Estas generaciones son capaces de comunicarse, estudiar y divertirse por medio de una pantalla una de ellas es el Internet. Sus modos de comunicación han cambiado, su

manera de entretenimiento ha evolucionado y son capaces de vivir dentro de la virtualidad.

Con respecto a la tabla 50, se destacan los datos en relación a la pregunta cuándo utilizas internet como te consideras: las chicas de 14 a 15 años, con un porcentaje del 50% responden tener nivel medio; el 26.6% se considera una principiante; el 10% reconoce que su nivel es avanzado; el 6,7% señalan ser expertos.

En caso de los varones de 17 a 18 años, el 68% reconoce que tiene un nivel medio; mientras que el 22,7% se considera con un nivel avanzado; en cuanto a otras opciones existentes, muestran un porcentaje muy bajo.

Existen distintos grupos de usuarios de internet desde los mayores consumidores hasta los generadores de información. En esta generación los chicos con las chicas coinciden en calificarse que tienen un nivel medio con respecto al conocimiento de la red y su uso.

TABLA 102: Tiempo que ver la televisión de lunes a viernes

P.102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Menos de una hora	7	23,33	5	22,73
Entre una hora y dos	10	33,33	10	45,46
Más de dos horas	3	10	5	22,73
No lo se	8	26,67	2	9,09
Nada	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La mayoría de los menores disponen de computadora, televisión, celular en su propia habitación, esto motiva a que dispongan al manejo de estas pantallas sin límite de horario y puedan consumir con libertad los programas deseados y se duermen cada día más tarde, debido al uso de las mismas, esto provoca a que estos estudiantes se duerman en clases y baje su rendimiento

La tabla 102 revela datos interesantes en relación al tiempo que ven de lunes a viernes la televisión en casa. Las chicas de 14 a 15 años, reconocen en un 33% que ven la televisión entre una hora y dos; el 23% menos de una hora; el 10% más de dos horas; mientras que el 26.6% dice No lo sé.

Respecto a Los varones de 17 a 18 años. El 45% coincide con las chicas en frecuencia que ven la televisión entre una hora y dos; el 22,7% opta por dos opciones variables: Menos de una hora y Más de dos horas, en cambio el 9% menciona que no lo sabe.

Varios niños y adolescentes, pasan horas en el día frente a la televisión, esto puede ejercer una influencia muy poderosa en el desarrollo de valores que pueden ser positivos o negativo, todo depende del programa que observa, en este medio y el tiempo que consume.

TABLA 103: Tiempo que ve la televisión en sábado y domingo

P.103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	7	23,33	6	27,27
Entre una hora y dos	12	40	7	31,82
Más de dos horas	7	23,33	6	27,27
No lo sé	3	10	2	9,09
Nada	1	3,33	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

De acuerdo a la tabla 103, los datos revelan las horas que consumen los adolescentes para ver televisión de sábado a domingo: el 40% de las chicas de 14 a 15 años; utiliza entre una hora y dos; el 23% señala con el mismo porcentaje Menos de una hora y Más de dos horas; el 10% dice No lo sé el tiempo que utilizo.

En caso de los varones el 31,8% responden que consumen entre una hora y dos; el 27% utiliza menos de una hora y más de dos horas; el 9% menciona que no lo sabe.

Un adolescente que ve la tele al menos una hora al día, corre un riesgo mayor de presentar más adelante un déficit de atención y problemas escolares que los que ven menos de una hora al día. Estos problemas que se apreciaron a los 22 años van desde deberes no realizados a malas notas e incluso al fracaso en el instituto. El adolescente que consigue reducir su dosis de televisión de dos horas diarias a los 14 años a una hora

a los 16 años, reduce a la mitad el riesgo de fracaso escolar. Sin embargo, la ecuación que establece el estudio es que el tiempo que se dedica a la televisión a los 14 años predetermina el tiempo que se le dedica a los 16 años y el fracaso escolar a los 22 años". Castro O (2001)

El consumo de televisión por parte de los menores es mayor en el hogar, según los datos analizados, la mayoría han reconocido que consumen entre 1 hora a 2 horas de lunes a viernes; con este mismo tiempo ven la televisión, sábado a domingo, esto demuestra que consumen una cantidad de tiempo considerable en ver la televisión, como un entretenimiento cotidiano normal, varios de ellos sin supervisión de adultos.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

Las redes internas facilitan el uso común de la información, dinamiza diversos procesos y reduce el tiempo en la entrega y revisión de documentos, mediante el chat posibilita la comunicación interactiva siempre existe la posibilidad de crear un canal propio para tratar intereses en común con las personas seleccionadas o amigos. De la misma forma el mal uso puede causar errores.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

TABLA 104: Frases

P.51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”.				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	10	0	0
Poco	8	26,67	8	36,36
Bastante	11	36,67	6	27,27
Mucho	8	26,67	8	36,36
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Las iniciativas que se han dado en el ámbito de la regulación se refieren específicamente a las reglas que se deben considerar para evitar errores y promocionar en mejor forma el uso de las TIC en cualquier situación que fuera necesaria.

La tabla 104 presenta datos que se destacan con relación a la frase que están de acuerdo “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”. El 36,7% de las adolescentes del grupo 2, responden bastante; mientras que el 26,7% indica poco, y un mismo porcentaje señala mucho, el 10% menciona nada. En caso de los varones del grupo 3, el 36% responde poco, con un mismo porcentaje señala mucho; el 27% contesta bastante.

Las tic han generado cambios positivos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros no presentes en la estructura de la familia mediante la comunicación y de gran ayuda en los tareas académicas. Por lo tanto

No hay mucha diferencia entre los dos grupos con respecto a esta frase, porque las diferencias son mínimas. Hay que destacar que ningún porcentaje supera el 50%.

TABLA 105: Frases

P.52. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”.				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	7	23,33	6	27,27
Poco	14	46,67	6	27,27
Bastante	5	16,67	5	22,73
Mucho	4	13,33	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Dentro de los niveles educativos estas herramientas generan cambios en los procesos y estrategias didácticas- pedagógicas implementadas por los docentes, en la promoción de experiencias de aprendizaje más creativas y diversas y en la posibilidad de propiciar un aprendizaje independiente y permanente de acuerdo con las necesidades de los sujetos.

De acuerdo a los datos que destaca la tabla 105 con respecto a cuánto estás de acuerdo con la frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

El 46% de las chicas del grupo 2 contesta poco; el 23% señala, nada; el 16% bastante; el 13% mucho

En caso de los jóvenes del grupo 3, el 27% indica nada, con el mismo porcentaje señala poco; mientras que el 22,7% indica bastante, con un mismo porcentaje señalan mucho.

Varios de los jóvenes encuestados, han experimentado el enganche del internet, ya que a más temprana edad se va adquiriendo mayor dependencia tecnológica.

TABLA 106: Frases

OP.53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	14	46,67	12	54,55
Poco	13	43,33	3	13,64
Bastante	2	6,67	2	9,09
Mucho	1	3,33	5	22,73
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Las tic han generado cambios positivos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros y amigos no presentes en la estructura de la familia mediante la comunicación, para evitar el aislamiento de los jóvenes durante el uso de internet es necesario la formación y el uso correcto.

Los datos que revela la tabla 106, con respecto a la pregunta: estás de acuerdo con la frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”. A esto responde las adolescentes de 14 a 15 años en un 46,7% nada; el 43% poco el 6,7% bastante, 3% mucho. Los jóvenes de 17 a 18 años, responden el 54% nada; el 22% mucho; el 13,6% poco; 9% bastante.

Ciertos adolescentes que navegan en internet en soledad, por varias horas puede causar aislamiento. Un menor porcentaje de los encuestados admiten que bastante o mucho.

TABLA 107: Dos semanas sin móvil.

P.63. Si me quedara dos semanas sin móvil...				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	2	6,67	1	4,55
Mi vida cambiaría a peor	5	16,67	3	13,64
No pasaría nada	17	56,67	18	81,82
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 107, muestra los datos que destacan las opciones de acuerdo a la pregunta si me quedara dos semanas sin móvil, el grupo 2 de 14 a 15 años, el 56% afirma que no pasaría nada, el 16% manifiesta que su vida cambiaría a peor; el 6% responde que su vida cambiaría para mejor,

En cambio los jóvenes del grupo 3 de 17 a 18 años, responde el 81% no pasaría nada; el 13,6% contesta mi vida cambiaría a peor; mientras que el 4% dice mi vida cambiaría a mejor.

La mayoría los adolescentes en este estudio, dependen del móvil para comunicarse y sus múltiples servicios, pero manifiestan varios de ellos que no les afectaría quedarse sin este medio mientras que a otros si les afecta.

TABLA 108: Discusión por el uso del móvil.

P.64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
No	12	40	21	95,46
Si	12	40	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En la tabla 108, se puede apreciar los datos que revela, con relación a la pregunta: Discutes con tus padres por el uso móvil, el 40% de las chicas de 14 a 15 años, afirman que si discuten; mientras que con el mismo porcentaje anterior dice que no. Los jóvenes de 17 a 18 años, el 95% responde no; mientras que el 4% dice sí.

La mayoría de los jóvenes encuestados reconocen que no discuten por el uso del móvil, se sienten independientes con respecto a esta pantalla pequeña.

El teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria para participar en chats y mensajes, se mantienen en contacto permanente con las personas que son importantes para ellos. A través del chateo el joven se instala en su lugar de pertenencia, un espacio de referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común adolescente esto a veces ocasiona discusiones con sus padres por el exceso de uso que le dan a esta pantalla, el consumo de costo que resulta.

TABLA 109: Motivos de discusión por el uso del móvil

P.65.¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	4	30,77	1	100
Por el momento del día en que lo uso	3	23,08	0	0
Por el gasto que hago	6	46,15	0	0
TOTAL	13	100	1	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, es un instrumento muy importante de servicio, pero también tiene riesgo como: La adicción a los juegos de pantalla, mensajes con contenidos violentos, llamadas desconocidas entre otros y el tiempo que consume; puede causar en el menor cambios, como también traer discusiones familiares.

Se puede apreciar los datos de resultados en la tabla 109: el 46% de del grupo de 14 a 15 años, afirma que es por el gasto que hace; el 30,7% dice por el tiempo que usa; el 23% por el momento del día que usa.

En el grupo de 17 a 18 años 1 de ellos que representa el 100% afirman que discute por el tiempo de su uso.

Las adolescentes del grupo dos, admiten que son las que más discuten por diferentes causas en cuanto al móvil. Mientras que el tercer grupo muy bajo en conflicto.

TABLA 110: El móvil

P.66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
No	17	56,67	22	100
Si	7	23,33	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los datos de resultados que muestra la tabla 110 con respecto te castigan o premian con el uso del móvil. El 56% de las chicas del segundo grupo afirman que no tiene problema; mientras que el 23% que si le premian o castigan. Con respecto a los varones del grupo 3, el 100% afirma que no pasa nada.

Se sigue manteniendo en los jóvenes de 17 a 18 años la independencia familiar que tienen por eso no pasa nada, mientras que en el grupo 3 de 14 a 15 años en reducido porcentaje si tiene inconvenientes con su familia por el uso del móvil.

TABLA 111: Situaciones que apaga el móvil

P.67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	14	42,42	10	40
Cuando estoy estudiando	3	9,09	3	12
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	6	18,18	1	4
Cuando estoy durmiendo	4	12,12	1	4
No lo apago nunca	6	18,18	10	40
TOTAL	33	100	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, que es una herramienta necesaria en su vida diaria para la comunicación y sus múltiples servicios que brinda la tecnología en la actualidad, la pantalla permanece encendida, ya que ha llegado a ser una parte primordial en la vida del ser humano sin diferencia de clase social o edad.

Como se puede apreciar en los datos de la tabla 111 con respecto en cuál de estas situaciones apagas el móvil. El 42% de las chicas de 14 a 15 años del segundo grupo lo apaga cuando está en clase; mientras que el 18% con un empate en las dos opciones cuando esta con la familia y no lo apaga nunca; un 12% cuando ésta durmiendo; el 9% cuando está estudiando.

Estos valores son totalmente variables en el grupo 2 donde las opciones cuando está en clase y no lo apaga nunca tiene un 40%, un reducido 12% lo apaga cuando está estudiando y un 4% selecciono las opciones cuando esta con la familia y cuando duerme, se puede decir que a más edad como que necesitan más de tener el celular encendido por la variedad de usos que le dan.

TABLA 112: Llamadas y mensajes en la noche

P.68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
Nunca	1	3,33	0	0
Algunos días	14	46,67	14	63,64
Casi todos los días	4	13,33	7	31,82
Todos los días	5	16,67	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, es un instrumento muy importante de servicio, pero también tiene riesgo como: La adicción a los juegos de pantalla, mensajes con contenidos violentos, llamadas desconocidas entre otros; esto puede causar en el menor un cambio psicológico; algunos padres advierten a sus hijos, respecto a relacionarse con personas desconocidas mediante el chat, llamadas por teléfono por el peligro de personas negativas que se encuentran al otro lado de esta red.

En la tabla 112, muestra los datos de los resultados respecto a la pregunta Sueles recibir mensajes o llamadas de noche. El grupo dos de las chicas de 14 a 15 años afirma en un 46% que algunos días, el 16% que todos los días, un 13% casi todos los días y un reducido 5% que todos los días, esto es muy diferente a lo que ocurre con el grupo 3 de los chicos de 17 a 18 años, en donde el 63% afirma que algunos días, el 31% casi todos los días y el 4% todos los días. Se debe a la concientización que van adquiriendo de enviar mensajes en ocasiones necesarias y no solo para molestar como puede ocurrir en ambos grupos.

TABLA 113: Frases

P.69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	7	25	2	8,33
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	3,57	2	8,33
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	3	10,71	2	8,33
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	3,57	3	12,5
No estoy de acuerdo con ninguna	16	57,14	15	62,5
TOTAL	28	100	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El teléfono móvil, es un instrumento muy importante que facilita varios servicios en beneficio si se le da un buen uso.

De acuerdo a los datos que muestra la tabla 113 con relación a la pregunta si está de acuerdo con las siguientes frases: en el segundo grupo el 57% afirma no estar de acuerdo con ninguna frase; un 10% que conoce a personas que están enganchadas al móvil, el 25% que ha utilizado el móvil para enviar mensajes ofensivos; un reducido 3% ha seleccionado las dos opciones respectivamente: alguna vez me han perjudicado, He recibido mensajes obscenos.

A diferencia del grupo 2 que un 62% no está de acuerdo, un 12% ha recibido mensajes obscenos, y un empate del 8% por las otras opciones.

Lo que demuestra que a mayor edad hay mayor riesgo de mensajes ofensivos en el móvil, esto hace ver mala utilización de la tecnología y el bajo valor que se le brinda, llegando a utilizar las pantallas de comunicación en forma negativa, y no para un beneficio personal y social, esto se debe a la falta de capacitación, enseñanza y educación en la sociedad.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

TABLA 114: Jugo acompañado o solo

P.92. ¿Con quién sueles jugar?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	3	15	8	21,05
Con mi madre	0	0	0	0
Con mi padre	0	0	2	5,26
Con mis hermanos/as	9	45	11	28,95
Con los amigos/as	8	40	17	44,74
TOTAL	20	100	38	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 114 nos muestra que el grupo 2, juega un 45% con los hermanos, el 40% con los amigos y el 15% solo, a diferencia del grupo 3 que el 44% juega con los amigos, un 28% con los hermanos, el 21% solo y el 5% juega con su padre algo que no hace el grupo 2, puesto que ninguno ha manifestado jugar con su padre, se puede decir que a mayor edad les atrae más los amigos y estar solos.

El tiempo de las niñas (os) adolescentes que pasan largo tiempo conectado a internet, para descargar música, videos y los videojuegos, son los favoritos para esta generación en su tiempo libre, la mayoría de ellos siempre están acompañados con hermanos y amigos que comparten sus mismos intereses.

TABLA 115: Discusión por los videojuegos

P.93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	1	4,55
No	7	23,33	12	54,55
Si	6	20	9	40,91
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Es importante destacar en la tabla 115 con respecto, si discute con sus padres por el uso de videojuegos, en esta pregunta el grupo 2 de las chicas manifiesta el 20% si discute con sus padres por el uso de los videojuegos; mientras que el 23% no discute. En caso de los jóvenes de del grupo 3, el 40,9% admite que si discute; en cambio el 54% dice no lo hace.

Se puede apreciar que los jóvenes con respecto a esta pregunta admiten varios de ellos que si discuten por el uso de videojuegos esto se debe a veces por el tiempo que consumen, el tipo de juegos como también puede ser por la falta de supervisión de los padres en los momentos que se conectan en los juegos dejando a lado sus actividades importantes.

TABLA 116: Discusión por juegos

P.94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	5	71,43	7	58,33
Por el momento en el que juego	1	14,29	3	25
Por el tipo de juegos	1	14,29	2	16,67
TOTAL	7	100	12	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Como se aprecia en los datos de resultados en la tabla 116, en relación a los motivos de discusión con sus padres por los videojuegos, muestra que el grupo 2 en un 71% afirma que es por el tiempo que pasa jugando; y las dos opciones tienen un 14% que explica el momento que usa y el tipo de juego.

En caso de los varones del grupo 3, el 58% dice por el tiempo el 25% por el momento en que juega y el 16% por el tipo de juego.

Los juegos que utilizan estas generaciones en varias ocasiones no son apropiados para su edad, Se puede decir que si hay preocupación por los padres en el uso que dan a los videojuegos y el tiempo que consumen.

TABLA 117: Videojuegos

P.95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
No	11	36,67	20	90,91
Si	2	6,67	0	0
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

En la tabla 117 se puede apreciar los datos que sobresalen en las opciones como en el caso del grupo 2: el 6% de las chicas responden que si le premian o castigan por el uso de los videojuegos; mientras que el 36,7% responde que no. Respecto al grupo al grupo 3 el si corresponde al 0%, mientras que el 90% dice no

De acuerdo a los datos casi nulos en afirmación, quiere decir que los padres son indiferentes al momento de premiar o castigar por el uso de videojuegos por parte de sus hijos, esto se puede deber al bajo conocimiento que tienen sobre los tipos de videojuegos que pueden influenciar positivamente o negativamente en los menores.

TABLA 118: Conocen sus padres el tipo de juego que usa

P.96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
No	4	13,33	2	9,09
Si	5	16,67	14	63,64
No lo sé	4	13,33	4	18,18
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Respecto a la tabla 118 revela datos interesantes con relación a la interrogante (Sabes tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas:

El grupo 2 de 14 a 15 años afirma un 16% que sus papas si saben de lo que tratan los videojuegos, el 13% no lo sabe

En caso del grupo 3 los chicos de 17 a 18 años manifiestan el 63% que sus padres si saben de lo que trata sus juegos, y un 18% dice que no saben

Los jóvenes tanto en mujeres y hombres, de acuerdo a su información sus padres si conocen los videojuegos que utilizan al momento del juego, mientras que un menor número no están familiarizados con esta tecnología por lo que permiten que sus hijos estén frente a estas pantallas.

TABLA 119: Los videojuegos

P.97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	2	9,09
Si con todos	1	3,33	14	63,64
Con algunos sí, con otros no	6	20	5	22,73
No me dejarían jugar con casi ninguno	6	20	1	4,55
TOTAL	30	100	22	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

El control de padres a hijos en relación a los videojuegos en menor, esto puede deberse a la edad y la diferencia de sexo. La tabla 119, indica que si sus padres supieran de que van los video juegos, el grupo 2 de 14 a 15 años, con un 20% afirma que no le dejarían jugar con casi ninguno, el otro 20% con unos sí y con otros no, y un 3% muy reducido por cierto que con todos.

En cuanto a los chicos del grupo 3 de 17 a 18 años, el 63% afirma que con todos, el 22% con algunos sí y con otros no y un 4% que no le dejarían jugar con casi ninguno.

Varios adolescentes, pasan horas en el día frente a los videojuegos algunos de ellos son violentos y esta puede ejercer una influencia muy poderosa en el desarrollo de valores que pueden ser negativos.

Las chicas adolescentes manifiestan que sus padres les controlan mientras que con los jóvenes de 17 a 18 años tienen mayor libertad para estar en los juegos y son permitidos jugar con todos esto se puede deber a su edad y género.

TABLA 120: Frases

P.99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	21,43	3	13,04
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	4	28,57	4	17,39
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	7,14	7	30,44
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	42,86	9	39,13
TOTAL	14	100	23	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

Los videojuegos violentos pueden causar problemas emocionales por el uso constante y por falta de control por parte de adultos.

Como se puede apreciar los datos que revelan en la tabla 120 con relación a si está de acuerdo con la siguiente frase: el grupo 2 de las chicas responden en un 42% que no está de acuerdo con ninguna; el 28% señala: los video juegos pueden volverle violento, un 21% contesta: que esta enganchada a algún juego en cuanto llega a su casa.

En cuanto a los jóvenes del grupo 3 de 17 a 18 años: el 39% no está de acuerdo con ninguna, un 30% los videojuegos le permiten hacer cosas que no puede hacer en la vida real, el 17% que le pueden volver violento y un 13% está enganchado a algún juego.

Como se ve los jóvenes de 17-18 años tienen mayor consciencia del peligro de los videojuegos, lo que no sucede con los más menores ya que el porcentaje de no estar de acuerdo con ninguna es más alto.

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

TABLA 121: Preferencia de contenidos de la televisión

P.111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB Femenino)			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	23	24,21	20	20,20
Dibujos animados	16	16,84	11	11,11
Deportes	6	6,32	19	19,19
Series	9	9,47	9	9,09
Concursos	8	8,42	6	6,06
Documentales	5	5,26	12	12,12
Noticias	7	7,37	13	13,13
Programas del corazón	12	12,63	4	4,04
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	9	9,47	5	5,05
TOTAL	95	100	99	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 121 nos muestra la variedad de gustos que tienen a la hora de ver televisión así el 24% del grupo 2 ve películas; un 16% dibujos animados; el 12% programas del corazón; el 9% series y reality shows; el 7% noticias y porcentajes bajos los otros programas.

En el grupo 3 un 20% películas; 19% deportes; 13% noticias; 12% documentales; 11% dibujos animados; 5% reality shows; el 4% programas del corazón.

La mayoría de los menores disponen, televisión, en su propia habitación, esto motiva a que dispongan al manejo de esta pantalla sin límite de horario y puedan consumir con libertad los programas deseados, mientras que los que tienen más control por sus padres tienen menos acceso a programas inadecuados.

Como se puede apreciar la mayoría ve películas, algunos prefieren ver otros programas es decir que la televisión tiene entretenimiento para todo gusto, en este caso los jóvenes menores al no tener supervisión optan por ver todo tipo de programa con libertad si la pantalla está a su alcance y en solitario.

TABLA 122: Frases

P.114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Grupo 2: 14-15 años (Aplicado a 10mo de EGB) Femenino			Grupo 3: 17-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato) Masculino	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	9	18,37	2	5,26
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	9	18,37	8	21,05
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	5	10,20	2	5,26
Me aburre la televisión	1	2,04	4	10,53
Elijo el programa antes de encender la televisión	8	16,33	2	5,26
Me encanta hacer zapping	0	0	2	5,26
Suelo enviar SMS para votar en concursos	3	6,12	2	5,26
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	2,04	2	5,26
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	6	12,25	3	7,9
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	14,29	11	28,95
TOTAL	49	100	38	100

Fuente: Encuesta aplicada a grupo 2 (14- 15 años), grupo 3 (17-18años)

Elaboración: Rosario Agudo

La tabla 122 nos muestra los datos de resultados con respecto a la pregunta si está de acuerdo con las frases. En el grupo 2 se ve que las dos primeras opciones tienen un empate del 18% que ve más tele de la que debería y que les gusta ver la tele acompañado que solo; el 16% que elige el programa antes de ver televisión; el 12% que

lo primero que hace es encender la televisión al llegar a su casa; el 14% no ésta de acuerdo con ninguna; el 10% a veces ve programa que los padres no le dejan ver.

Con respecto a los varones del grupo 3 el 28% no está de acuerdo con ninguna, el 21% le gusta ver la tele acompañado, el 10% afirma que le aburre la tele, un 7% que lo primero que hace al llegar a casa es encender la tele, las otras opciones tienen un 5%.

Los hogares de estas generaciones, están equipados electrónicamente, niños y adolescentes manifiestan que todos tienen televisión, este medio sigue influyendo en las personas, es con el que más tiempo comparten los menores aunque consuman pantallas múltiples para entrenamiento y tareas escolares, así lo podemos constatar en esta investigación realizada, a estos niños adolescentes quienes explican que al llegar al hogar tras salir del colegio es ver la televisión, mientras están desarrollando tareas escolares, hablando por teléfono, trabajando con el ordenador u otras actividades siempre está la pantalla de la televisión prendida .

Se puede ver que no hay preferencia por la televisión en ninguno de los 2 grupos, se debe a que el internet les ofrece mayores ventajas.

5.5.4. Generación Interactiva en Ecuador e Iberoamérica “Comparación”.

En nuestra investigación realizada mediante encuestas a jóvenes/as y niños de 9 a 18 años en la zona urbana de Cuenca Ecuador, podemos destacar que la nueva tecnología ha llegado a los Sitios de su pertenencia, a través de pantallas digitales; los datos indican que estas generaciones tienen preferencia real por las cuatro pantallas como en igual forma poseen un nivel medio de capacidad para mantenerse interconectados diariamente en el uso que hacen a la Red, entre una hora a dos y a veces hasta más. Si comparamos el uso de las pantallas que tienen con las generaciones interactivas de Ibero América como Perú, Colombia, casi coinciden, Mientras que Chile, Argentina y Brasil, en estos países son los mayores consumidores del celular, internet, juegos, televisión; nuestras generaciones en Ecuador se van acercando a sus contemporáneos de estos otros países.

Reconocemos que en nuestro medio desde los más pequeños ya usan celular, gran parte de hogares han adoptado la tecnología en su equipamiento. Según el estudio en el tiempo y uso que realizan los adolescentes y menores, carecen varios de ellos de la supervisión de sus padres como también de no educar en la nueva tecnología.

La educación en nuestro país va lentamente mejorando, pero aún necesita más inversión en el equipamiento tecnológico de instituciones educativas y la capacitación continua del docentes, esto es una base fundamental para que cambie la educación y enriquezca el conocimiento en los estudiantes y a la vez fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red.

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

En la provincia del Azuay- Ecuador en el cantón Cuenca, se aplicó los Cuestionarios ILFAM a 10 personas entre niños y adolescentes: 3 mujeres, 7 hombres, de diferentes edades como son: 2 niños de 10 a 12 años; 3 adolescentes de 13 a 15 años, 5 adolescentes de 16 a 18 años, son 5 adolescentes.

Dos niños fueron encuestados en una zona rural, mientras que tres adolescentes se les realizó las encuestas en un centro comercial; Los cinco chicos restantes, fueron encuestados cuando salían dando examen supletorio en el colegio, quienes se ofrecieron voluntariamente a realizar las encuestas.

Según los datos arrojados de estas encuestas realizadas por estos menores, todos estudian en institución fiscal. La mayoría de ellos viven con su madre y su padre, en segundo lugar, algunos señalan que viven con su madre; y de ellos uno, dice vivir con su abuela.

Según la opinión de estos chicos con relación a la pregunta 2.2 ¿Cómo está conformada la familia ideal? Todos en un 100% opinan que la familia ideal, se conforma de madre, padre e hijo.

Esto que hemos descrito anteriormente, implica que los menores están conscientes de la integralidad de la familia y seguramente al constatar que su familia no es la ideal, seguramente se ven obligados a aceptar una situación de mucha preocupación para ellos , ahora y en lo posterior cuando ellos sean responsables de la misma

En la pregunta 2.3, sobre cómo valoran la relación de la familia; estos menores tanto hombres y mujeres dan diferentes valores como lo exponemos: en primer lugar, la relación es buena; en el segundo lugar la relación es muy buena; en el tercer lugar es regular, mientras que en el cuarto lugar admite que la relación es excelente y en último lugar la relación es mala.

En cuanto a la pregunta 2.3 sobre cómo califica la relación entre la familia, varios de los encuestados le califican entre buena y muy buena a esto le sigue, regular excelente y mala.

Con respecto a la pregunta 2.4: ¿cómo se emplea el tiempo libre en tu familia? Estos encuestados contestan que la televisión usan casi siempre, los paseos familiares y las actividades deportivas, están entre siempre y pocas veces; como también el resto de actividades lo realizan pocas veces, excepto labor pastoral.

La 2.5. Se relaciona con la pregunta: ¿Qué factores afectan tu estabilidad familia?

Estos menores indican la mayoría sobre los factores económicos que afectan pocas veces; el factor social como la falta de atención médica, la migración dicen si afecta a unos pocas veces y a otros muchas veces, como también el resto de opciones como seguridad, problemas comunitarios.

En cuanto al factor intrafamiliar que se refiere: violencia familiar, la mayoría dice pocas veces; para otros afecta siempre o casi siempre; el alcoholismo también afecta algunas familias, el resto de opciones dicen nunca.

La pregunta 2.6 sobre: señalar el orden de importancia de los valores prioritarios en la vivencia familiar. Estos encuestados responden que casi todos tienen importancia: Entre siempre y casi siempre se encuentra: la responsabilidad, la honestidad, respeto, comunicación solidaridad, amor, fidelidad, amistad, autoestima y el resto está en segundo lugar como: alegría, paciencia y tolerancia.

La pregunta 2.7 en relación con: Respecto al aborto qué opinión tienes, la mayoría de los menores contestan que en ningún caso se debe aplicar, porque es una vida.

La pregunta 2.8 con relación a los temas referente a la familia, que le gustaría recibir información al adolescente, todos los encuestados señalan todas, porque creen que son importantes para la orientación.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las conclusiones y recomendaciones que emitiremos a continuación, se relaciona con los objetivos, planteados en la guía didáctica y con los datos que hemos obtenido en la investigación de campo, conjuntamente con su respectivo análisis que hemos realizado, dentro del estudio.

6.1. Conclusiones

- La utilización redes sociales y pantallas, preocupa su utilización en los menores, en el sentido de que no son controlados por personas adultas de tal manera que su influencia de estos medios de comunicación social en niños y adolescentes, en vez de ser positivos, pueden constituirse en elemento negativo para el normal desenvolvimiento de la personalidad. A través de este estudio permitirá a tomar decisiones socio políticas que enrumben a la juventud.
- Los niños y jóvenes investigados demuestran mayor preferencia en el consumo de las cuatro pantallas digitales por el tiempo que consumen, y poco interés en el estudio o la lectura impresa.
- Asimismo, con respecto a las redes sociales y mediación familiar, el objetivo planteado se preocupó de identificar las pautas de consumo de las redes sociales, con el equipamiento en los hogares, el lugar de su uso, el momento y la duración de los mismos, dentro de la mediación familiar como son las redes sociales que tienen acceso los niños y jóvenes quienes tienen a su alcance los ciber y el uso del celular que permite deducir, un sinnúmero de consecuencias, de aspecto económico y su influencia en el aspecto social.
- La falta de supervisión de los padres incide de manera negativa en el tiempo que consumen las pantallas y el uso inadecuado que le dan a la red, ocasionando discusiones entre padres e hijos.

- Las redes sociales en el ámbito escolar ofrecen facilidades en la comunicación entre estudiantes y docentes, siempre y cuando el estudiante esté preparado para utilizar de manera correcta la red, y la formación de los educadores que son factores imprescindibles para incorporar las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Mientras los profesores no echen de menos la tecnología para preparar sus clases y para trabajar en el aula y compaginen o sustituyan los métodos y los recursos tradicionales por los tecnológicos, no se podrá decir que las TIC se han incorporado a la enseñanza o que están facilitando el cambio educativo.
- La falta de valores en la juventud actual hace que den una mala utilización a la tecnología de la comunicación, mientras que los padres de familia y los maestros no apliquen constantemente estos valores en la práctica de sus hijos y alumnos mostrarán un negativismo social.
- Las redes sociales brindan oportunidades inmediatas por la comunicación, la información que se tiene con facilidad, el uso correcto a estos medios trae beneficios a los estudiantes, en sus estudios, la terminación de tareas académicas con éxito, la comunicación, los envíos de trabajos digitales entre otros. Por lo tanto es necesario la orientación y la capacitación en conocimiento de valor y uso con respecto a la tecnología digital en los niños y jóvenes que son los que más acceso tienen a estos medios.
- El acceso de niños y adolescentes a las redes sociales tienen riesgos, por falta de conocimiento, al entregar datos personales o chateo con desconocidos corren riesgos de involucrarse con personas negativas que están al otro lado de la red, esto debe ser preocupante para la familia y los docentes a tomar decisiones al respecto, como también, al Ministerio de Educación y a los que tienen que ver con el desarrollo armónico de la niñez, como autoridades políticas públicas deberían crear un sistema de control.

6.2. Recomendaciones

- La utilización de las redes sociales y pantallas por niños y adolescentes no calificados debe impulsar a la formación específica de los educadores en prácticas innovadoras que utilicen las TIC desde un punto de vista pedagógico. Como También es conveniente desarrollar cursos que contengan contenidos sobre la educación infantil con relación al uso de las pantallas digitales a la cual acceden estos menores con el propósito de dar una mejor enseñanza y aprendizaje en relación al uso de las redes.
- Las redes sociales y pantallas deben ser correctamente utilizadas en beneficio de la educación, y la comunicación para mejorar las relaciones sociales.
- se recomienda a los padres participar durante el uso de las redes sociales que realizan sus hijos, para evitar conflictos o el uso inadecuado por los menores.
- Con relación a las redes sociales y mediación familiar los padres deben optar por tener acceso de internet en el hogar para proporcionar facilidad a los hijos en sus tareas académicas y de esta forma brindarles una mejor educación bajo su supervisión.
- Con relación a las redes sociales en el ámbito escolar es prioritario la creación de un portal educativo nacional dirigido a toda la comunidad educativa (profesores, alumnos, padres, centros escolares, instituciones educativas, editoriales, etc.) que aglutine toda la información existente (a nivel internacional, nacional, regional y local) sobre la incorporación de las TIC en el aula

- Conseguir una mayor colaboración entre los grupos profesionales implicados en la educación (funcionarios de las administraciones, directores de centros, profesores, pedagogos, productores de software educativo, etc.) ayudaría a coordinar esfuerzos y a trabajar en una misma dirección.
- Con respecto a las Redes Sociales y Oportunidades Se debe seguir impulsando la creación de nuevos materiales y contenidos dirigidos a la educación con las TIC. La realización de trabajos colaborativos o la participación en proyectos conjuntos parecen las vías clave para avanzar en el camino de la educación con TIC. Se deben de promover este tipo de proyectos en los que participan grupos de profesores, de alumnos o, incluso, de centros a través de la Red.
- Sobre las redes Sociales y riesgos, se deberían dictar cursos incluir los criterios de accesibilidad y de “Diseño para Todos”. Acumular y compartir experiencias y buenas prácticas de la enseñanza con TIC en la educación infantil y juvenil parecen ser la vía más adecuadas para evitar errores y actuar acertadamente en el objetivo de la mejora de la calidad de la enseñanza.
- Capacitar a la familia mediante la creación de escuela para padres, donde se pueda dar temas de importancia como valores, la comunicación con sus hijos y la educación, esto ayudaría a unir a la familia y a una mejor educación de calidad en la niñez y la juventud.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

Jaramillo C. F. (2005): Infopedagogía “ Integración de las TIC, social, pedagógico. Ecuado, 1º edición / capítulo 5 Páginas103,104,105)

GONZÁLEZ G. B. (2010). Tecnologías asociadas a la innovación. Gonzales G. Bárbara. Ponencia: tecnologías de la informática aplicadas a la educación infantil y juvenil. Cuenca, pág. de libro: 35-43-44

Martínez A. H. (2009). Las TIC y la educación, en Martínez Alvarado Hugo. (coord): Roberto Carneiro. Los desafíos de las TIC. Madrid – España edición Santillana, pág. 29-62-63-64, consultado 2011-08-05

Revistas

Mintel (2010), Hacia un ecuador digital-Mintel (biblioteca del Municipio)

Direcciones de internet

Berec. (2010). Principales Asuntos en la Regulación de las TIC. España, disponible en: [http://wikitel.info/wiki/Principales Asuntos en la Regulaci%C3%B3n de las TIC](http://wikitel.info/wiki/Principales_Asuntos_en_la_Regulaci%C3%B3n_de_las_TIC)

Castro O -Perea O. (2001). Impacto de la televisión en el rendimiento escolar. Artículo tendencias sociales. Chile. SONEPSYN. Disponible en: http://www.tendencias21.net/Un-nuevo-estudio-confirma-el-impacto-de-la-television-en-el-rendimiento-escolar_a1690.html

Diario el Mercurio de Cuenca Ecuador (2010)

<http://www.elmercurio.com.ec/hemeroteca-virtual?noticia=255041>

Generaciones Interactivas en Ecuador (2011- 02-25).Niños y adolescentes ante las pantallas. Ecuador, disponible en: <http://www.slideshare.net/educacionyjuventud/generaciones-interactivas>

INEC (2010), Ecuador disponible en:

[Http://www.coberturadigital.com/2011/04/05/internet-en-ecuador-29-el-nuevo-dato-de-conectados/inec](http://www.coberturadigital.com/2011/04/05/internet-en-ecuador-29-el-nuevo-dato-de-conectados/inec)

Levis D. (1997). *Los videojuegos una nueva polémica*. España. Monografía, disponible en:

http://html.rincondelvago.com/videojuegos_1.html

Revilla F. (2001, enero). *Construir la escuela desde la diversidad y para la igualdad*. Madrid.

Disponible en:

http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/g_ent-co.htm

Rojas N., Manuel V. (2004) *Uso de las TICs en la educación*. Colombia, Disponible en:

[ww.google.com/#hl=en&cp=91&gs_id=b&xhr=t&q=\(NIÑO+ROJAS,+Victor+Manuel.+2004+colombia+Competencias+en+la+Comunicación.+Editorial+Ecoe.&pf](http://www.google.com/#hl=en&cp=91&gs_id=b&xhr=t&q=(NIÑO+ROJAS,+Victor+Manuel.+2004+colombia+Competencias+en+la+Comunicación.+Editorial+Ecoe.&pf)

Taller enfócate (2010). *Niños y adolescentes frente a las pantallas*. Argentina, disponible en:

<http://tallerenfocate.blogspot.com/2010/10/ninos-y-adolescentes-frente-las.html>

Wikipedia (2011) *Demografía del Ecuador*

http://es.wikipedia.org/wiki/Demograf%C3%ADa_del_Ecuador

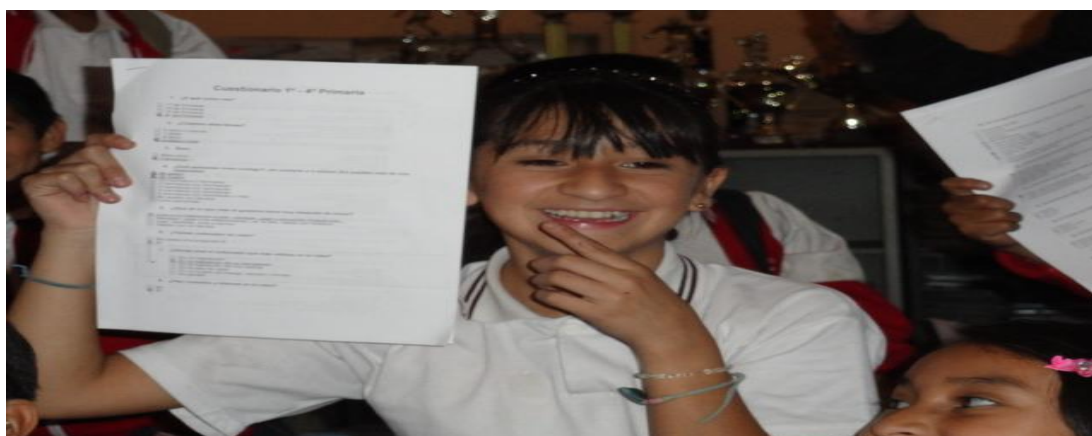
Wuashintong D.C. (1997) . *Capítulo 11 Familia y la comunidad Estados Unidos*

<http://www.project2061.org/esp/publications/bfr/online/Family/text.htm>

8. ANEXOS

ANEXO 1: FOTOS

A NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE BASICA GRUPO UNO





ADOLESCENTES DEL DECIMO AÑO DE BASICA

GRUPO DOS

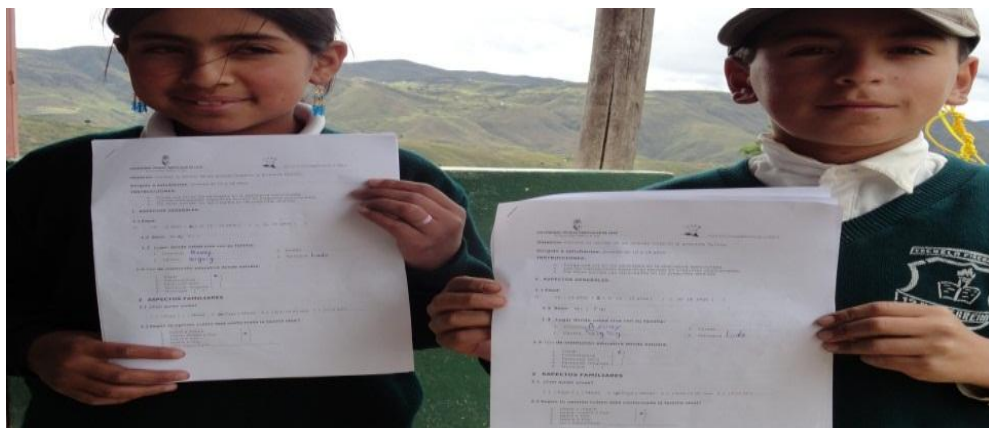


A JOVENAS DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO ESPECIALIDAD GRUPO 3
ELECTRONICA Y CONSUMO





CUESTIONARIOS_ ILFAM APLICADAS A JOVENES DE 10 A 18 AÑOS



ANEXO 2.

CUESTIONARIOS APLICADOS EN NIÑOS, ADOLESCENTES Y
JÓVENES**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

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

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

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

8. ¿Qué lees?

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

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

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

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

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

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

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

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

39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sónico
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 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
12. Historia personal

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

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar

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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)

6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

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

51. Señala 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. Por el tiempo que lo uso
 2. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Cuando estoy en clase
 2. Cuando estoy estudiando
 3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
 4. Cuando estoy durmiendo
 5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
 2. Algunos días
 3. Casi todos los días
 4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
 2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
 3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
 4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
 5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
 2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2

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

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

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

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

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

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3

4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin'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. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories 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 Bross

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

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

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

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

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

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

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

5. Nada

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

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

91. ¿Cómo 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 1º - 4º Primaria

- 1. ¿A qué curso vas?**
 - 2º de Educación Básica.
 - 3º de Educación Básica
 - 4º de Educación Básica
 - 5º de Educación Básica.
- 2. ¿Cuántos años tienes?**
 - 6 años o menos
 - 7 años
 - 8 años
 - 9 años o más
- 3. Sexo**
 - Masculino
 - Femenino
- 4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)**
 - Mi padre
 - Mi madre
 - Un hermano o hermana
 - 2 hermanos o/y hermanas
 - 3 hermanos o/y hermanas
 - 4 hermanos o/y hermanas
 - 5 hermanos o/y hermanas o más
 - Mi abuelo o/y abuela
 - Otras personas
- 5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
 - Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 - Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
 - Leer, estudiar, irme a dormir
 - Hablar con mi familia

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar 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)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé



CUESTIONARIO_ILFAM

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad

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

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia

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

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia

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

2. ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

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

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

Cuestiones	Categorías:				
	5 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					

2.4 ¿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					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 a En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

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

1. Familia y educación en valores ()
 2. Relación padres e hijos ()
 3. Familia y vida ()
 4. Dificultades en la adolescencia ()
 5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

ANEXO 3: CARTA DE INGRESO



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

MARJA ELTRA AGUIRRE BURNEO

Mg. Marja Eltra Aguirre Burneo.

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

