



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas en la provincia de Galápagos en las instituciones:
Escuela Municipal “Jacinto Gordillo”(Isla Isabela)
Unidad Educativa Modelo “Tomás de Berlanga” (Isla Santa Cruz).
Colegio Nacional “Galápagos” (Isla Santa Cruz)
durante el año 2011

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

AUTOR:

Andrea Alexandra Acurio Guevara

MENCIÓN:

Educación Básica

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Borneo.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Mgs. Galo Rodrigo Guerrero Jiménez.

CENTRO UNIVERSITARIO ISABELA

2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Mgs. GALO GUERRERO JIMÉNEZ

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

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

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

(f)

C.I. 180272944 - 0



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f)

C.I. 180272944 - 0

DEDICATORIA

En el crepúsculo de esta trayectoria académica y con la esperanza apostada en la culminación de mis estudios universitarios, dedico este trabajo primeramente a Dios, quien sin su ayuda y fortaleza no hubiese podido recorrer este camino; a mis hijos, quienes con adhesión filial soportaron horas de ausencia, en espera paciente de un tiempo libre para poder compartir momentos de alegría con su madre.

ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice.....	vi
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	4
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar Y familiar.....	4
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	11
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente	27
4. METODOLOGÍA.....	35
4.1. Diseño de la investigación.....	35
4.2. Participantes de la investigación.....	35
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	36
4.4. Recursos.....	36
4.5. Procedimiento.....	38
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS (Cuestionario 1, aplicado a niños de 5° AEB).....	38
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	38
5.2. Redes sociales y pantallas.....	44
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	48
5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	50
6. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS (Cuestionario 2, aplicado a niños de 7° AEB y adolescentes de 1° de bachillerato).....	53

6.1.	Caracterización sociodemográfica.....	53
6.2.	Redes sociales y pantallas.....	63
6.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	80
6.4.	Redes sociales y el ámbito escolar.....	93
6.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	107
6.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.....	116
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	116
7.1.	Conclusiones.....	116
7.2.	Recomendaciones.....	118
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	120
9.	ANEXOS.....	122

1. RESUMEN

El presente trabajo de investigación responde al indiscutible advenimiento del auge de la tecnología, donde los hogares ecuatorianos y particularmente de familias galapagueñas han sufrido cambios en el equipamiento de recursos tecnológicos en esta última década, siendo común observar en la sala de sus casas o en el dormitorio de los niños o jóvenes, un computador ya sea de escritorio o portátil.

Estos cambios ha interpelado a las familias sobre ¿Cuál es el grado de uso de las Tics en los niños y jóvenes del país?, lo que a su vez lleva a analizar las influencias en los hogares que acarrearán toda esta avalancha de tecnologías; así como las pautas de consumo y la regulación que los padres habrían planteado frente a este nuevo entretenimiento.

Con instrumentos de investigación confiables, se aplicó encuestas a un universo de 70 estudiantes en una edad promedio de entre 6 y 18 años de edad, de tres instituciones educativas de diferentes características y condición socio – económica de las islas Isabela y Santa Cruz de la provincia de Galápagos, logrando establecer algunas conclusiones:

- ✓ El 99% de los hogares cuentan con un computador.
- ✓ El 99% de los menores disfrutan de los juegos virtuales en su computadora.
- ✓ El 99% de los padres no usan un sistema de recompensa y castigo a través de las Tics.
- ✓ El 99% de los menores afirman no tener problemas con sus padres por el uso de la Tics.
- ✓ El 99% de los menores afirman pasar un tiempo considerable frente a las pantallas.

Independiente de la condición económica de sus familias, todos los estudiantes cuentan con varios de los aparatos electrónicos propios de la actualidad.

Por todo ello, el presente estudio en transcendencia a una calificación de Grado, aspira ante todo proponer interesantes recomendaciones totalmente

aplicables en los hogares, con pautas de orientación para que permita a sus progenitores e hijos el uso apropiado de estos recursos, desde una concepción humana en los hoy llamados “nativos digitales”.

2. INTRODUCCIÓN

Las islas Galápagos están comprendidas con una población de aproximadamente 25.000 habitantes, distribuidos entre cinco islas, donde las condiciones geográficas han facilitado la vida del ser humano.

En este paraíso de contrastes, su población se desarrolla a paso lento, como haciendo honor a las legendarias tortugas gigantes; este pausado avance es considerado como una pared que no permite a la población (y en especial a los menores) estar a la altura de los requerimientos y exigencias académicas de las instituciones educativas de la parte continental, a lo que los padres de familias prefieren sacrificar antes que exponer a sus hijos a los peligros característico de las grandes urbes.

En este contexto aparece un elemento que está dibujando los nuevos cerebros y rostros de la niñez y juventud galapagueña, las Tics; por lo que resulta imprescindible buscar los instrumentos y estrategias que permitan tanto a padres, educadores y autoridades conocer de primera mano el impacto que las pantallas han provocado en las familias y en la educación de sus descendientes.

Es así que, con el aval de “Telefónica”, empresa con reconocimiento y experiencia en el análisis de este campo en Latinoamérica y España, fue posible replicarlo en los cantones Isabela y Santa Cruz, de la provincia de Galápagos, ampliando el margen de investigación a dos culturas y sociedades diferentes pese a ser de una misma provincia que con sus particularidades que recrean una propia idiosincrasia.

Pese a las dificultades económicas y geográficas que representa trasladarse de una isla a otra, no se escatimó esfuerzos para cumplir lo planificado, iniciando este trabajo en Puerto Ayora de la isla Santa Cruz, siendo una

experiencia gratificante dado el reencuentro con viejos amigos y conocidos con quienes tiempo atrás se compartía la labor docente.

El colegio Nacional Galápagos (institución en la que terminé mi bachillerato) con una trayectoria, prestigio y aceptación de la comunidad educa a 480 estudiantes en jornada matutina y nocturna; y, dado el nivel socioeconómico de las familias se determinó la aplicación de las encuestas para diagnosticar el nivel de equipamiento tecnológico de sus hogares.

La Unidad Educativa Modelo “Tomás de Berlanga”, que con un modelo educativo diferente a las instituciones tradicionales se encuentra ubicada lejos del centro poblado en un entorno natural lleno de vida, las aulas asemejan pequeñas casa separadas por senderos ecológicos y rodeadas por bosques nativos. Es de considerar como solvente el nivel socioeconómico de las familias, y no por ello los chicos y chicas que aquí se educan restan la oportunidad de compartir con sus similares de condiciones económicas no tan favorables gracias a los programas de becas que los miembros fundadores financian. En este contexto fue posible y oportuno aplicar otro de los instrumentos, permitiendo detectar en avance el uso de las Tics, y el equipamiento de los mismos en sus hogares.

De retorno a la isla Isabela, con una población de tradición pesquera y que ahora está encaminada en la empresa turística se aplica en la escuela Municipal “Jacinto Gordillo”, institución en proceso de crecimiento, y que gesta una fuerte identidad institucional está dejando huellas, y donde sus familias pese no tener una solvencia económica buscan sin embargo la manera de proveer a sus hijos de todos los implementos necesarios para sus estudios; la encuesta aplicada pretende así mismo conocer el nivel de equipamiento tecnológico en los hogares y el uso y tiempo que los estudiantes invierten con estas nuevas tecnologías.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Características socio - demográficas ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

Antes de describir las características demográficas del Ecuador dentro del contexto escolar y familiar es necesario hacer una descripción detallada del territorio ecuatoriano, con la finalidad de que el lector se forme una visión global y dimensione los resultados de esta investigación dentro de un argumento integral.

El Ecuador es un pequeño país ubicado al noroeste de América del sur con una extensión de 256 370 km² y 14 483 499 de habitantes, (INEC, 2010); su territorio se conforma de dos partes, una continental que limita al norte por Colombia, al sur y al este por el Perú y al oeste por el Océano Pacífico, con islotes frente a sus costas; otra parte, compuesta por un territorio insular conformada por un archipiélago denominada Islas Galápagos; ejerciendo además el Ecuador soberanía en el continente Antártico.

La estructura geográfica del Ecuador continental está definida por la presencia de la cordillera de Los Andes que atraviesa el territorio ecuatoriano de norte a sur y lo ha dividido en tres regiones naturales: Amazónica u Oriente, Interandina o Sierra y Litoral o Costa. Una cuarta región está conformada por el Archipiélago de Colón o como generalmente se lo conoce con el nombre de Islas Galápagos. Cada una de estas regiones con su propia biodiversidad y características demográficas (Morochó, 2007).

Estas cuatro regiones conforman la totalidad del territorio ecuatoriano políticamente dividido en veinticuatro provincias: siete en la región Costa, once en la región Sierra, seis en la Amazonía y la provincia de Galápagos; estas provincias se dividen a su vez en cantones y los cantones se dividen en parroquias urbanas y parroquias rurales.

La idiosincrasia de nuestro país está definida por el clima pues define las costumbres y cultura de los pueblos. Desde la geografía planetaria nuestro territorio está ubicado en la zona climática Tórrida, debiendo tener éste un clima cálido seco; pero, debido a la presencia de la Cordillera de los Andes, la corriente fría de Humbolt y la corriente cálida de El Niño, ha permitido que el Ecuador sea un país de grandes contrastes originando una biodiversidad de flora y fauna, y una pluriculturalidad de sus pueblos.

En el aspecto socio – económico, Si consideramos que el 45% de la población vive bajo la línea de la pobreza y el 44% sobreviven del subempleo (INEC, 2010), diríamos que el Ecuador es un país donde la mayor parte de la población es pobre; igualmente, si anotamos que la población ecuatoriana comienza su actividad económica entre los 8 y 65 años de edad, deduciríamos que el ecuatoriano trabaja desde muy joven.

En el Ecuador las personas que forman parte de esta categoría bordean el 4 585 575, y dentro de este grupo el 62% corresponde a la población productiva del área urbana y el 38% del área rural. El 11.53% de la población se encuentra sin empleo (INEC, 2010)

Un factor que está matizando el aspecto socio – económico en el Ecuador es la migración, que es un proceso que se presenta tanto dentro del territorio nacional como hacia el exterior, todo esto motivado por un futuro mejor o sea por factores económicos que en la mayoría de casos lo hacen con el propósito de salir de una profunda pobreza aún a expensas de caer en manos de redes de traficantes y trata de blancas como se lo ha visto en los últimos tiempos.

Quienes mayormente migran son jóvenes que bordean los 24 a 25 años de edad siendo su punto de destino, EE.UU y Europa, especialmente España e Italia (Morocho, 2007). Es imposible calcular exactamente el número de compatriotas que abandonan el territorio ecuatoriano, lo que sí se precisa es que casi la totalidad de migrantes aplican para ingresar a países de desarrollados, son ilegales.

Merece citarse el hecho de que el país se ha convertido en un territorio donde la migración de colombianos y peruanos ha sido apoteósica en los últimos años. En el caso de los colombianos este fenómeno se da a causa del conflicto armado que mantiene internamente con fuerzas armadas irregulares que impiden a la mayoría de colombianos a vivir en paz, así buscan en nuestro territorio un espacio donde se respire paz; y en caso de los peruanos, el móvil de la migración es la dolarización pues en su territorio un dólar equivale a 2.73 nuevos soles (Morocho, 2007).

Un factor muy importante en el mosaico socio demográfico del Ecuador es la presencia de una gran población indígena que en la nueva constitución aprobada en 1998, les da un sitio importante reconociéndoles como pueblos que forman parte de un estado, con leyes y costumbres propias de su cultura dándoles la facultad de administrar su terruño de una manera autónoma y organizada (Morocho, 2007)

La educación ecuatoriana está delimitada por el ámbito económico, pues el adquirir los útiles escolares bordea los 113 dólares por año en el Ecuador continental, y en el insular todo sube el 75% que es una cifra alta si se lo compara con el costo de la canasta básica de productos que está en 503 dólares mensuales, tanto en el Ecuador continental como en el insular. Estos factores fomentan a que de una u otra manera la educación no sea la misma para todos los ecuatorianos, pues el factor dinero es la pauta para la calidad de educación que se recibe. Así las familias con menos recursos económicos se ven obligadas a que sus hijos concluyan tan solo la educación básica y luego sean quienes apoyen con la economía del hogar y en estos últimos años la presión económica es aún mayor dado el incremento mundial en el costo de los alimentos, lo que ha tenido una escalada importante.

En el Ecuador, así como en la mayor parte del mundo, la carestía de la vida obliga a que los padres trabajen y que las madres contribuyan económicamente al hogar aun que de una manera secundaria pues casi siempre el hombre es el que alcanza una mejor remuneración que la mujer (Valdivieso, La otra cara de Galápagos, 2008). Así, todos los esfuerzos laborables que los padres puedan realizar se ven encamisados a brindarles a sus hijos una mejor educación, tomando en cuenta que si la familia promedio tiene 3 hijos, solo el costo de los útiles escolares es de 565 dólares por año.

Las estadísticas revelan que el 24.1% no termina la instrucción básica y si la situación económica de la familia es regular el 65% completa la instrucción básica. Los jóvenes que viven en hogares de acceso limitado al ingreso económico pasan al bachillerato en busca de un oficio, pero el sistema educativo en muchos colegios no ofrecen carreras técnicas y en otros casos el nivel académico no llega a los estándares exigidos por las universidades para ingresar a ellas.

El gobierno nacional ha impulsado un programa de alfabetización con miras a erradicar el analfabetismo de nuestra nación, de esta manera se considera a las personas analfabetas aquellos mayores de 15 años que no leen o que les es difícil expresar sus ideas de manera escrita.

La mayoría cantidad de analfabetos se encuentran en los sectores donde la población indígena es mayor, alrededor del 9.44% de personas, no saben leer ni escribir en el Ecuador. (Morocho, 2007)

En medio de este abanico de características geográficas y socio – demográficas del Ecuador continental, emergieron hace millones de años las Islas Galápagos, como un espejismo en medio de la bruma del mar, que desde sus orígenes agitó con violencia el Océano Pacífico. Estas islas han sido testigos de grandes cambios a través de la historia desde los bucaneros y piratas, pasando por Charles Darwin quien fundamentó la Teoría de la selección natural en la flora y fauna en las Galápagos, luego un pequeño grupo de europeos encontraron en este paraíso un refugio a las atrocidades de Hitler y por último la migraciones de miles de compatriotas ecuatorianos que buscan un futuro mejor para sus familias y que ha puesto en jaque a las autoridades y sus proyecciones hacia el futuro (Valdivieso, 2008) .

La educación a nivel del Ecuador continental, según las pruebas realizadas por el Gobierno del total de los profesores evaluados el 8% obtuvo la calificación de excelente, el 11% la calificación de muy bueno, el 66% de bueno y el 26% de insatisfactorio (MEC, 2010). En el común de la población se cataloga a la educación privada como la mejor opción pero la realidad es que solamente la educación privada de élite es la que consigue resultados productivos, a la cual solo un porcentaje mínimo de los ecuatorianos tiene acceso debido a sus altos costos (López, 2010), tomando en cuenta que la mayoría de profesores no manejan las tecnologías actuales.

A este panorama educativo debemos añadir el debilitamiento que está soportado la sociedad en su unidad más básica de conformación, la familia, este debilitamiento se debe principalmente a la situación económica que viven sus integrantes ya la carencia de valores o al concepto trastocado de los mismos, pues en la actualidad para suplir las necesidades básicas deben trabajar tanto el padre como la madre, son muy pocos

los hogares donde solamente el padre trabaja dejando a la mamá al cuidado de los niños, quien puede proveerles del amor y atención que los ellos necesitan, (Camacho, 2007) aunque en la actualidad este concepto es tomado como un concepto retrograda y machista, “Que la madre quede al cuidado de los niños” y por su puesto las mujeres desde sus inicios se preparan para obtener una profesión y no para ser madres, siendo esto un paradigma manejando a nivel mundial, de allí que los más afectados resultan los niños y niñas que viven un abandono casi total.

Como se indicaba, la familia no es la misma del pasado su organización y la funcionalidad de los roles que deberían cumplir sus miembros está cambiando. Los divorcios son más frecuentes de lo esperado y muchas parejas optan por vivir sin casarse, lo que se conoce como unión libre. Así mismo es muy común ver familias con un solo jefe o jefa de familia a cargo de los niños perdiéndose esa estructura familiar que nos permite formar nuestros paradigmas familiares y sociales que regirán nuestro comportamiento futuro. En este mismo contexto, la carestía de la vida, a nivel mundial, ha orillado a las madres a trabajar lo que a más de traer beneficios económicos a la familia ha perjudica la comunicación y las relaciones intrafamiliares, pues los padres se ven presionados a vivir a acorde a las exigencias del medio poniendo a sus integrantes al borde de la intolerancia y continuas disputas debilitando los lazos de amor y unidad que caracterizan al núcleo de la sociedad, levándonos a un futuro incierto con cada vez menos valores y tolerancia entre los actores de esta sociedad. (Camacho, 2007)

En medio de este caos familiar que se generaliza en cada región del país y estrato social ha aparecido un miembro extra que avanza sigilosamente las Tics. Lo que antes era común ver en casa era un televisor y una radio, pero en la actualidad es muy común ver un computador y en alguno de los casos un computador portátil o más de uno y los muy conocidos juegos de video que ahora se presentan en una gran variedad de presentaciones con unos juegos más agresivos que otros. Y todos conocemos las ventajas de tener en casa un computador y aún más uno conectado a internet, pero muy pocas veces nos hemos puesto a pensar en los riesgos que la tecnología viene inherente a ella.

La mayoría de padres han dejado que sus hijos se sumerjan en las nuevas tecnologías haciendo el papel de una niñera, pues los adultos, carentes de tiempo han permitido que la televisión, el DVD, los videojuegos, el computador y el internet absorban el interés de los niños causando, muchas de las veces, adicciones a los sentimientos de satisfacción y placer que estos proporcionan.

También es un hecho que los padres en el afán de asistir y regular a sus hijos el uso de internet, éstos han caído en la dependencia obsesiva de las redes sociales o las facilidades que presta el computador para desarrollar sus trabajos, sumergiéndose ellos también en el placer que brinda las Tics y olvidando el quehacer familiar y su compromiso con los suyos, haciendo que las relaciones entre los miembros de la familia vaya resquebrajándose cada día más.

La región Insular o Galápagos se encuentra a una distancia de 1000 Km del territorio continental. “Este archipiélago está conformado por 17 islas de gran tamaño, 23 islotes y más de 100 pequeñas islas, sumando una superficie de 8010 Km²” (Morocho, 2007, p4).

Las islas Encantadas, como también se la conoce, son de origen volcánico y en la actualidad existen seis volcanes activos: cinco en la Isla Isabela (la más extensa en territorio) y uno en la isla Fernandina (la más joven, geológicamente hablando).

Existen cinco islas pobladas, en su mayoría, por migrantes ecuatorianos, otro pequeño grupo lo constituyen una población extranjera que encontró refugio de la segunda guerra mundial en gran parte formada por alemanes que poblaron un sector exclusivo de la isla Santa Cruz un poco apartado geográficamente del resto de la población.

Solamente dos de estas islas pobladas tienen fuentes de agua dulce (San Cristóbal y Floreana) Las restantes (Isabela, Santa Cruz y Baltra) se suministran de agua salobre que la extraen de pozos subterráneos que se mezclan con aguas servidas y que constituyen una bomba de tiempo en el ámbito sanitario de la población pues la calidad de los centros médicos u hospitales es deficiente (Peñañiel, 2007). Esta agua es la causante de un sin número de enfermedades catalogadas como de bajo impacto

y posiblemente la razón de la existencia de enfermedades peligrosas y fatales, como cáncer de colon, estómago y útero (Pi, 2007).

En el ámbito escolar, según un documental realizado por la UNESCO en julio del 2008, varias autoridades afirman que la educación en Galápagos es mala, incluso uno de ellos (biólogo, Eliecer Cruz, ex gobernador de la provincia) señala *“si la educación en el Ecuador continental es mala, en Galápagos es peor”* (Pi, 2007).

Galápagos cuenta con 25 establecimientos educativos entre escuelas y colegios, 418 docentes y 5 367 estudiantes, en cuatro de las islas habitadas (Isabela, Santa Cruz, San Cristóbal y Floreana) siendo Floreana la más afectada pues cuenta con una sola escuela con dos docentes ya que su población es apenas de 120 personas. (Pi, 2007)

En esta región se dan varios factores para que la educación sea un elemento que no evolucione, La misma caracterización social de las islas hace que los niños no sientan una motivación de desarrollo y culminación profesional, ya que aquí no se vive la discriminación de las clases sociales. La casa del alcalde de uno de los cantones puede estar junto a la casa más humilde ó un albañil puede ganar igual o más que un profesor. Un joven con solo terminar el colegio puede conseguir un trabajo y en el cantón Isabela si se es familiar de una de las familias dominantes del cantón, se tiene un futuro asegurado. Esta serie de factores hacen que los jóvenes se vean poco motivados en el estudio.

Solamente aquellos quienes sus padres han emigrado del Ecuador continental y han conseguido un título de tercer nivel, animan a sus hijos para que sigan sus huellas. Muy pocos colonos hacen verdaderos esfuerzos económicos para que sus hijos salgan a la parte continental para seguir una carrera universitaria, aunque se encuentran con las barreras no solo sociales (que allí si existen) sino también con las barreras del conocimiento y la destreza de aprender, pero cuando éstos terminan sus estudios buscan la manera de retribuir sus conocimientos a favor de las islas (Peñañiel, 2007).

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Este estudio se basa en la investigación que se hace en niños y adolescentes frente a este nuevo y llamativo entretenimiento, la tecnología.

En nuestro país, este fenómeno crece a pasos moderados, pues todavía vivimos un retroceso pronunciado en desarrollo tecnológico. Aun que hay una corriente muy fuerte en sentido de que vivimos la era de la tecnología, considero que en el Ecuador no es una realidad, ya que solamente un reducido grupo de ecuatorianos tienen acceso a la llamada tecnología de punta (INEC, 2010).

Para centrar al lector en el campo de esta investigación deseo acotar que mientras en los Estados Unidos en el año de 1930 se hicieron los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, en nuestro país recién se estaba inaugurando la energía eléctrica y qué decir de los electrodomésticos. En 1959 llegaron a Quito los primeros televisores cuando en el mundo en 1925 ya se vivía la televisión satelital y los países que gozaban de esta maravilla eran llamados países tecnológicamente desarrollados. En la realidad actual en nuestro país, en relación con el mundo, pasa lo mismo con la era de las computadoras y el internet (Fernández, 2010).

Sin embargo esto nos da una clara ventaja, aprender de los errores de los otros, para nosotros no cometer los mismos.

Por años la televisión ha sido catalogada como un elemento dominante de las comunicaciones y con el auge de la televisión por cable abrió al mundo la oportunidad de conocer otras culturas y cúmulo de nuevos conocimientos. Luego los juegos de video comenzaron a ser un valor agregado al entretenimiento.

Fue hasta los años 90 que las TICS comenzaron a proliferar entre la sociedad ampliando el abanico de las investigaciones. (Graells, 2008) La evolución tecnológica ha dado pasos gigantescos, mientras unos productos salen al mercado con novedosas aplicaciones, otros productos pasan a ser obsoletos. Esta carrera por mejorar o superar la tecnología actual parece no tener límite ni final y cada vez se escuchan más y mejores inventos en esta materia.

Ahora con la aparición de nuevos juegos de video unos más llamativos, que otros y con una realidad virtual que casi abandona lo virtual, haciéndoles trasladar a los

consumidores, a un mundo que no lo pueden vivir en las circunstancias actuales, sacándoles de sus preocupaciones y frustraciones aún de conflictos familiares o económicos ha producido en algunos una adicción a este nuevo entretenimiento. Siendo directamente proporcional el tiempo que los menores pasan frente a las pantallas, con el abandono que éstos sufren por parte de los progenitores (Santibáñez, 2011).

Los videojuegos han sido adaptados a un sin número de elementos: computadoras, celulares y consolas, sin dejar de lado a la internet, fomentado una accesibilidad a toda la sociedad y por ende a la población de mayor consumo que son los niños y adolescentes.

Estas nuevas tecnologías proporcionan una serie de beneficios para los usuarios, si tienen una debida regulación, pues no podemos dejar de reconocer los beneficios que la internet ha producido a favor de la humanidad, uniendo los puntos más distantes del planeta y proveyéndonos a los cibernautas un sin número de información que físicamente sería imposible obtenerla. Pero tampoco podemos desconocer los peligros que acompañan a la facilidad de obtener cualquier tipo de información y también la facilidad de distorsionar la verdad con cualquier mentira ocultando al agresor con gran facilidad, tomando en cuenta que la población de mayor consumo de internet, es la población más vulnerable, como son los niños y los adolescentes (Graells, 2008).

Por otro lado, no podemos cerrarnos ni aislarnos al avance tecnológico, y por tal motivo se ha realizado esta investigación en torno a los riesgos y oportunidades que ofrecen las TICS y así plantear las normas que permitan proteger a nuestros niños y adolescentes de los potenciales peligros que acompañan a este desarrollo tecnológico y llevarlas a las manos de quienes definen las políticas de protección hacia esta población vulnerable y como no, que tanto autoridades como instituciones, padres de familia y maestros estemos consientes y alertas del todo lo que acompaña a las TICS.

Ahora, los adultos con pleno conocimiento de lo que rodea al mundo virtual debemos prestar más atención a nuestros niños y jóvenes quienes son marcados por todo lo que sucede en esta etapa de su vida, no por nada los entendidos en la materia catalogan a esta edad como la más delicada, como una etapa de formación, donde

todos los ámbitos que le rodean son de gran trascendencia, tanto lo que sucede en su hogar, como lo que pasa con sus amigos (el cual es su núcleo social) y lo que ocurre en la escuela, que es de vital importancia para ellos, y los adultos que estamos involucrados en todos los procesos de este mundo que les rodea, tenemos la responsabilidad de tomar las medidas necesarias para precautelar su integridad moral y psicológica aún que en ocasiones se vuelva una tarea difícil de concretar pues siempre llevamos la desventaja de la época, la época en que nosotros, los adultos, nacimos y la época en la que ellos nacieron, abriendo una brecha difícil de estrechar pues como ya lo han denominado varios autores, los niños y jóvenes son considerados “nativos digitales (Bringué C. S., 2011) pues nacieron rodeados de toda esta tecnología y que de alguna manera la manejan con una intuición y facilidad admirable, mientras que nosotros los adultos a quienes se nos denominan “inmigrantes digitales” (Bringué C. S., 2011) somos las personas que hemos nacido y crecido sin estas tecnologías pero ahora por las características de la sociedad que nos rodean, nos obliga a aprender su manejo y funcionamiento pero sumergiéndonos cada vez más en ellas sin poder dominarlas en su totalidad.

Dentro de este contexto de desigualdad de conocimiento se plantea una incertidumbre con respecto a los riesgos y oportunidades que existen con el advenimiento de las nuevas tecnologías, situación que se vuelve más compleja por que los adultos nos hemos convertido en mediadores y no en autoridades en la materia (pues a la vista de los niños y adolescentes nosotros “no sabemos”) por esta razón es indispensable un estudio que vislumbre el entorno virtual que rodea a nuestros niños y adolescentes, apoyados de varias herramientas, confiables que ya han sido aplicadas en varios países de Latinoamérica y en España, amparado en una prestigiosa empresa como es Telefónica (Xavier Bringué Sala, 2009).

Esta investigación abarcará:

- Caracterización socio demográfica de los niños y adolescentes de Galápagos.
- Uso del internet.
- Uso de las redes sociales.
- Uso de las pantallas en toda su variedad.
- Impacto de las TICS sobre los ámbitos que le rodea.

- Riesgos y oportunidades con relación a las TICS
- Mediación entre las TICS y la familia

A la medida que el análisis de esta investigación avance se podrá conocer las pautas de consumo que mejor convengan a la población de niños y jóvenes que abarcan nuestro estudio, los mismos que comprenden las edades de 6 años hasta los 18 años.

Entendiendo como pautas de consumo a la provisión de material tecnológico, por parte de los padres, a los hogares de los niños y jóvenes, dónde ellos usan este material, los momentos y la cantidad de tiempo que lo usan, acompañados o solos, la accesibilidad que tienen a las TICS.

Con este estudio se podrá conocer en qué cantidad los padres abastecen a los chicos de tecnología y las características de los equipos, tomando en cuenta la nueva tecnología que nos rodea es costosa, analizándola desde el concepto socio económico de nuestro país.

De acuerdo a la cantidad de tecnología a la que los niños y jóvenes tengan acceso, se podrá descubrir cuánto tiempo pasan ante las pantallas, la cantidad de programación consumida y calidad de material al que ellos tienen acceso, si cualquier información tiene algún filtro o límite de acceso que hayan delimitado sus progenitores.

Otro aspecto importante en esta investigación será conocer el lugar donde permanecen cada uno de los elementos que conforman nueva tecnología, este es un punto muy importante ya que de acuerdo a lugar donde se encuentren el computador, televisión y videojuegos, se podrá determinar la accesibilidad a ellos y el nivel de control.

Un elemento nuevo que está agrupando hoy en día todas las facilidades de comunicación y entretenimiento es el celular (Madrid D. d., 2008), el cual en esta investigación se podrá determinar a qué edad un niño tuvo su primer celular y en qué condiciones, quién corre con los gastos de este artículo y qué tan dependientes son los menores a este artículo que les facilita, además de comunicarse, acceso a internet y jugar virtualmente lo que más les guste, tomar fotos y escuchar la música de su preferencia, en fin es un artículo muy completo y es necesario conocer la accesibilidad que hay para tenerlo, manejar o conseguirlo. También en este punto se evaluará la

intervención de los padres, tanto en la manera de proveer de este aparato a sus hijos y el sustento económico del mismo.

Este instrumento de investigación arrojará datos referentes a la participación de los padres en las actividades que sus hijos realizan, en relación al manejo y nivel en que se encuentran involucrados en las TICS, si los hacen solo o acompañados.

Y si se encuentran acompañados, quiénes son los acompañantes más comunes pues si sus amigos son los compañeros más frecuentes para compartir juegos o navegar en el internet, esto podría influir negativa o positivamente en las decisiones que se tomen frente a contenidos o acciones inadecuadas.

Unos de los objetivos planteados con esta investigación es proponer una mediación entre padre e hijos en el consumo de la TICS pues los datos recolectados serán tomados directamente de los niños y adolescentes mediante cuestionarios, especialmente diseñados para su propósito y que ya han sido aplicados en algunos países de Latinoamérica y España (Xavier Bringué Sala, 2009).

Así queda demostrado que la investigación a realizarse es una de las más completas, centradas especialmente en las pautas de consumo de medios y tecnologías por parte de los jóvenes.

Por lo anteriormente dicho se puede considerar que la presente investigación: Generaciones Interactivas en Ecuador, “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” es un trabajo único, en su estructura, pues a diferencia de otras investigaciones, ésta abarca edades de entre los 6 a 18 años, considerándose un grupo muy amplio, que nunca antes se había tomado en cuenta. (Xavier Bringué Sala, 2009). También cabe resaltar que en este estudio se investigará la influencia que causa en los niños y adolescente una amplia gama de elementos tecnológicos como son: La televisión, el computador, el internet, los videojuegos y el teléfono celular y no solo se conocerá datos relacionados al equipamiento tecnológico de los hogares sino a las actitudes y preferencias de los chicos con relación a la tecnología que le rodea, tomando en cuenta los lineamientos, restricciones e indiferencias de los padres ante la absorción que las Tics realizan en el medio social y familiar de sus hijos y por último y no menos importantes el papel que funge las escuelas y los profesores como entes que causan influencia e instrucción directa en los niños y adolescentes.

Se abordará también, el tema del nivel económico en el que se desenvuelven los niños y adolescentes, pues al estar nuestro país dentro de los países en vía de desarrollo, todo lo relacionado a la tecnología tiene sus limitantes económicas pues todos estos artículos llegan a tener precios elevadísimos, fuera del alcance de la mayoría de la población, salvo el internet que se puede decir es un elemento de fácil acceso y a costos moderados al menos para un poco más de la mitad de la población.

Aún en las regiones más remotas como las Islas Galápagos, el gobierno ha impulsado un plan de abastecimiento tecnológico a escuelas y colegios públicos, así mismo proveyendo a la población de acceso a líneas propias de internet.

El problema surge cuando la red no abastece y se congestiona, convirtiendo una sencilla tarea en internet, en una verdadera odisea. Pero los propósitos están puestos sobre la mesa y es una ventaja que en un lugar geográficamente apartado del desarrollo y la urbanidad cuente con un rumbo tecnológico de desarrollo.

Dentro de este marco, el desarrollo tecnológico, en Galápagos camina más lento que en el Ecuador continental, lo que será muy interesante al comparar los datos que arrojen esta investigación en el aspecto socio económico entre el Ecuador continental y el insular. Pues se conoce que el nivel económico de los habitantes de las Islas Galápagos es bueno, no muy bueno pero al menos no se conoce la mendicidad. La pobreza en algunos de los casos se debe a problemas intrafamiliares ligados al alcoholismo o drogadicción de uno de los progenitores.

Hemos abarcado los temas de abastecimiento tecnológico, lineamientos que aplican los padres, definición de lugares donde se encuentran las TICS, género y nivel adquisitivo de los elementos tecnológicos, y no podemos dejar de lado el grado de habilidad con que los niños y adolescentes manejan las nuevas tecnologías (por esto se los ha llamado “nativos digitales”) por esta razón es uno de los temas que se abordará en esta investigación, las destrezas y habilidades con que los chicos manejan las Tics y el nivel con que sus maestros interrelacionan las Tics con sus clases (Graells, 2008).

Dentro de los riesgos que plantean las TICS podemos mencionar a la piratería y todo lo relacionado a la propiedad intelectual, que muchas de las veces es violada en la web, cuanto más, si los cibernautas son menores en proceso de formación que tienen

una visión borrosa entre lo legal e ilegal, entre lo bueno y lo nocivo, el acceso a contenidos violentos, xenófobos o pornográficos, han puesto en alerta a casi todos los actores sociales y educativos que rodean a los niños y adolescente, en mayor proporción en los países donde este tipo de investigación ya he arrojado sus datos, conclusiones e informes. Nosotros tenemos ahora la oportunidad de aprender de los errores y aciertos de los países desarrollados para proteger y poner en práctica algunas de las medidas que ya se han tomado en otras regiones aún a nivel legislativo y con la cooperación y compromiso de las industrias del entretenimiento virtual.

Aunque los primeros llamados a proteger a los menores son los padres, éstos muchas veces desconocen el medio cibernético o no navegan conjuntamente con ellos (Sala, Educar hijos interactivos, 2010), está investigación abarcará el nivel de involucramiento que tengan los padres en el mundo virtual de sus hijos/as como por ejemplo el chatear, comprar en línea, llenar encuestas proporcionando información particular privada de la familia, lo cual se puede convertir en una arma peligrosa en manos de delincuentes.

También las encuestas nos dirán si existen discusiones dentro del seno familiar en torno al tiempo que los niños y adolescentes permanecen frente a las pantallas o por la calidad de contenidos tanto en la información a la que tienen acceso en la web, como al tipo de juegos que practican y el dinero que gastan usando el celular ya que la adicción es un factor determinante a la hora de hablar de riesgos.

Todos estos datos que se han mencionado permiten confirmar la plena incorporación de los niños y adolescentes al nuevo escenario de la información, la comunicación y el entretenimiento. Las tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en los niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación haciendo de estas herramientas un dispositivo, más que para el apoyo de actividades académicas, es una base para desarrollar el ocio y fortalecer el vínculo social de sus contemporáneos. Al parecer la intervención paterna y materna se limita a usar los elementos tecnológicos como palancas de chantaje o medios de corrección de conductas o hábitos que los padres quieren regular.

Es imprescindible conocer los daños que pueden provocar en los menores su exposición y acceso a contenidos nocivos o engañosos que pueden influirle negativamente, llevándoles a situaciones como la desinformación o el fomento de valores erróneos. Además el lado negativo se traduce en la posibilidad de contactar con extraños, de recibir información no deseada de distinta naturaleza pudiendo ser de contenido: comercial, sexual, violenta o ser acosado, bien por gente conocida, como sus compañeros de clase o por gente desconocida (Garmendia, 2009).

Otro riesgo puede ser las descargas de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos, abarcando dentro de estos peligros no solo la navegación por internet, sino también la programación en la televisión, radio, videojuegos, celular y demás medios de comunicación.

En el caso de la televisión convencional, el menor se encuentra en estado pasivo, convirtiéndose en un receptor de los contenidos si importar el nivel de violencia o contenido sexual que se le presente.

Con relación a los videojuegos, el panorama cambia ya que el usuario se interrelaciona con el contenido del juego virtual y se emociona, haciéndole vivir una vida virtual que le causa ansiedad y trastornos de la conducta volviéndolos agresivos.

Estudios en otros países revelan que la exposición a videojuegos agresivos podría desarrollar varios tipos de conductas nocivas: la del agresor, la de la víctima, la del testigo y la del apetito.

La del agresor se refiere a aquel que reacciona violentamente a las dificultades o a situaciones de conflicto. La de víctima reduce su personalidad a ser una persona vulnerable ante aquello que puedan actuar con sagacidad en beneficio de ellos y en perjuicio de aquel que ha desarrollado esta personalidad (Camacho, 2007), a continuación la de testigo que engloba a todos aquellos se ha vuelto insensibles ante un acto agresivo y asumen el papel de simple observadores sin tener el ánimo de ayudar o intervenir en actos donde se requiere de su ayuda haciéndoles cada vez más apáticos hacia lo malo y nocivo, por último la conducta del apetito se refiere más a aquellos que desean más y más emociones que satisfagan su deseo de satisfacción rayando en la adicción.

Unos de los aspectos que preocupa tanto a los padres como a los investigadores se refieren a lo relacionado con la sexualidad, misma que ha estado presente en todos los aspectos de la evolución humana, desde las artes plásticas, la literatura, el cine, la música y cuanto más en la televisión que en su momento fue tema de diversas investigaciones y discusiones.

Ahora en la actualidad, el tema de sexualidad, esta infiltrándose a varios elementos de la tecnología como son: los videojuegos, el celular e internet, pero no de una forma educativa, sino más bien como una desfiguración de lo que es una parte de la intimidad del ser humano, de la expresión más pura y certera del amor, hoy encontramos a la sexualidad desdibujada en pornografía, pedofilia, pederasta e información sexual con el más enfermizo interés de saciar esos instintos bajos e inmorales del ser humano, perturbando las mentes de los pequeños y jóvenes que están en la flor de sus sentimientos y emociones dejándoles cicatrices difíciles de sanar y muchas veces trastornándolos al punto de convertirse en personas causantes de dolor y angustia a la sociedad. Y en otros casos no tan exagerados, presentan cierta motivación a la iniciación de la una vida sexual a tempranas edades (Madrid D. d., 2010), pudiendo exponerse a enfermedades sexuales o infecciones como el VIH y embarazos prematuros con consecuencias sociales y económicas para las jóvenes parejas.

Este es uno de los aspectos más preocupantes que debe enfrentar la sociedad motivada por el instinto protector hacia una población vulnerable y delicada, se han organizado en este tipo de investigaciones que promueven conocer el alcance de los riesgos de dejar a los niños y adolescentes “solos” ante las pantallas.

Cabe también resaltar que existen otros contenidos que también pueden perturbar las mentes delicadas de los jóvenes y adolescentes, tales como las drogas, el tabaco, o las bebidas alcohólicas o asuntos relacionados con los trastornos alimenticios como son la anorexia y bulimia que se encuentran en todos los medios de comunicación con un impacto desconocido para la sociedad, pues lejos de instruir a los jóvenes lo que se les muestra es una manera agradable de vivir, consumiendo cigarrillos y bebidas alcohólicas en fiestas o reuniones sociales y qué decir de los cuerpos esbeltos y esculturales que se presentan a cada momento influenciando a la sociedad a aceptar

ciertos modelos y paradigmas estéticos que lo que hacen es orillar a los niños y jóvenes a ser como sus estrellas faranduleras o los “Exitosos” empresarios.

Cómo influye la internet en las decisiones de que las y los jovencitos toman a la hora de verse bien, pues accediendo a páginas web que aconsejen erróneamente a seguir una dieta radical o compartiendo en las redes sociales sus decisiones de bajar de peso a como dé lugar.

En otro aspecto un estudio denominado Valkenburg en 2004 menciona como enfermedad a la “nintendonitis” que se relaciona al excesivo juego de videos o uso de la computadora con dolores de muñeca o el codo. Así también Wartella et en el 2000 explica los riesgos que se los puede asociar a los videojuegos tales como araques epilépticos, sedentarismo y adicción acompañados de cambios de humor, desánimos y melancolías. Estos criterios no se los puede tomar al pie de la letra sin tomar en cuenta que el ser humano es un compendio de situaciones y características que delimitan su personalidad y aún algún trastorno, por tal motivo a lo anteriormente expuesto se debe añadir las características del entorno familiar y social que le rodea, así como su carácter y personalidad, sin dejar de lado el papel que fungen los padres al momento de permitir a sus hijos/as al acceso ilimitado a las pantallas.

Ahora abarcaremos otro tema muy relacionado a los riesgos que presentan las TICS, que es el ciberbullying (Bringué C. S., 2009), que se lo entiende como el acoso a través de internet y se los puede dividir en dos clases, el primero se refiere a acostumbrarse a cualquier manifestación de conducta inapropiada si una reacción a la misma de lo contrario poco a poco le va pareciendo de lo más normal observar y ser testigo de agresiones sin capacidad de reacción. La segunda va acompañado de acciones dañinas hacia un tercero convirtiéndoles en un blanco fácil para sus acciones de desprestigio o agresividad.

Esto se efectiviza de una forma concreta a través de las redes sociales cuando lo chicos están dispuestos a desprestigiar a las chicas, aun que ellas no se quedan atrás al momento de hacer daño a las de su mismo género, siendo la edad un factor importante pues estas actitudes se las observa más en las edades de 14 a 16 años y decreciendo entre los 16 a 18 años. En resumen se podría deducir que el género que mas agresiones ha sufrido, sea de su parte o de parte de otros es el femenino.

Se puede decir que en nuestra sociedad esto no es algo nuevo pues la agresividad hacia un determinado individuo se lo ha vivido desde siempre, sino solo basta con recordar como en los tiempos de escolaridad, existía aquel o aquella menos afortunados que eran el blanco de los insultos o de golpes en el caso de los varones y en el caso de las mujeres era común escuchar difamaciones relacionadas a su honra. Ahora el panorama ha cambiado en relación que los agresores cuentan con una nueva herramienta, la internet, donde hacer un montaje es fácil y divulgar una foto con doble sentido se lo hace en cosa de segundos, pero lo que hacer realmente nocivo este medio es el anonimato que puede encubrir a cualquier agresor.

A continuación me atrevo a hacer ciertas comparaciones entre la antigua manera de amedrentar a los más débiles y la moderna forma de hacerlo con la ayuda de la tecnología.

En el primero era necesario ser el más fuerte o el líder del grupo para acosar a un compañero. En el segundo el anonimato permite que cualquiera pueda ser el acosador.

Muchas veces los acosadores tradicionales solían ser los que peor conducta tenía en clases acompañado de una mala relación con los profesores y bajas calificaciones. Ahora se cree que los ciber acosadores pueden ser individuos con un muy buen comportamiento y excelente expediente académico.

El número de espectadores también ha cambiado, pues en el pasado era un número limitado el que observaba las agresiones, ahora el mundo virtual ofrece un enorme potencial de difusión especialmente cuando se trata de videos o fotografías, éstas corre como el agua de un río.

Una característica de ciberbullying es que éste no se realiza cara a cara por lo que el acosador casi no siente sentimientos de culpa (Bringué C. S., 2009), pues no mira las reacciones de la víctima haciéndole inconsciente del daño que está causando

En el acoso tradicional la víctima podía encontrar un lugar donde ocultarse y sentirse a salvo, pero con el acoso digital ni siquiera su hogar es un lugar seguro en el cual esconderse.

En el pasado la víctima podía encontrar ayuda o desahogo por parte de una persona adulta, en el caso de ciber acoso es más difícil encontrar alguien que le ayude o pueda contarle su situación, pues los adultos somos desconocedores de la trascendencia que tiene para los jóvenes pertenecer a una red social.

Los jóvenes pueden exponerse a varias clases de ciberbullying y podemos mencionar algunos como: enviar mensajes vulgares ofensivos o de amenazas. Agredir difundiendo información falsa o secretos encomendados a "amigos, o situaciones familiares privadas o embarazosas. En otros casos se puede tomar el nombre de otra persona y publicar textos ofensivos o mentiras en su nombre. Como una forma de castigo también el grupo social puede expulsar de la red social a la víctima o negarle el acceso a sus perfiles (Santibáñez, 2011).

En consecuencia las víctimas sufren sentimientos de baja autoestima y su rendimiento escolar baja, cayendo muchas de las veces en la depresión que les afecta en todos los aspectos sociales de su vida hasta producir efectos nocivos en el campo emocional pudiendo caer en el suicidio. (Fernández, 2010)

Para nuestra suerte todas estas investigaciones realizadas en otros países nos sirven como pauta para no quedarnos ciegos e ignorantes ante una realidad de delito virtual que vivimos, o es que hace 10 años podríamos haber pensado que un chico podría cometer un delito sin salir de su casa. Pues esto ahora sucede de la manera más común.

Por esta razón debemos instruir a nuestros niños y adolescente en el uso adecuado y honesto de internet y las redes sociales pues como lo indican los "Cuerpo y Fuerzas de Seguridad del Estado" en España (Madrid D. d., 2010), nadie está oculto en el internet pues cada ordenador tiene su IP única y exclusiva, que es como su número de cédula de identidad, que se registra cada vez que hacemos una acción en el internet o las redes sociales, solo necesitan seguirle la pista y descubrir ¿quién era el acosador anónimo?

Así nuestros niños y jóvenes deben estar conscientes de sus actos pues un "lo siento" o "fue un accidente" no los librá de un castigo por parte de las autoridades.

Pero las TICS no son solamente riesgos, que los debemos saber manejar, sino son oportunidades para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación ciudadana.

Refiriéndonos específicamente al internet, éste no es una herramienta donde se puede encontrar información, es una herramienta que permite desarrollar un aprendizaje interactivo permitiendo fijar numerosos conceptos y ejercitar la habilidad mental.

En la internet podemos encontrar un sin número de páginas que ayudan a desarrollar habilidades en operaciones matemáticas, reglas ortográficas y ejercicios de memoria. Nos ayuda a conocer e interactuar, a través de lugares virtuales, con otras culturas y conocer otras formas de vivir y relacionarse entre la sociedad, culturas y lugares que serían imposibles conocer, para aquellas personas que no cuentan con los recursos económicos suficientes, de manera física, la web se lo permite (Graells, 2008).

Además el internet nos brinda la posibilidad de desarrollarnos en el ámbito social, como nunca se ha podido hacer antes, o mejor dicho como ninguna herramienta lo ha podido conseguir antes, ni técnicas, ni tratamiento psicológico alguno, ha conseguido que los tímidos puedan expresarse con los demás, fácilmente. Dentro de estas herramientas tenemos al muy conocido facebook, el messenger, los correos electrónicos que ha permitido romper las barreras del tiempo y el espacio, acercando no solo a los amigos que nos vemos todos los días en determinado lugar, sino también a aquellos que se encuentran distantes y separados geográficamente, la web los une.

Es conocido que el ser humano siempre ha sido y es un ser por excelencia comunicativo y por tal motivo todas estas herramientas disponibles en la internet son tan populares pues nos permiten expresar, no solo nuestros pensamientos, sino nuestros momentos felices, a través de videos o fotos lo que llena de satisfacción a los usuarios de las redes sociales y qué decir de los amigos o compañeros de aula, que hace tanto tiempo no sabían nada los unos de los otros, y se re encuentran en estas páginas virtuales. La emoción es casi igual como la que se siente al verse cara a cara. Todo esto era imposible hace algunos años, pero hoy es fácil y accesible, lo que causa tanta popularidad entre los que día a día compartimos un poco de tiempo entre aquellos que se interesan en los otros.

Las redes sociales incluso han roto las barreras de las clases sociales al permitir que celebridades y autoridades, compartan sus pensamientos con aquellos que siguen sus huellas y su accionar público.

El computador ha sido una herramienta que ha facilitado la creatividad (Graells, 2008) en todos sus aspectos, equipado con un sin número de posibilidades, el usuario puede dar rienda suelta a su imaginación, y conseguir crear los trabajos más originales y llamativos que podamos imaginar. Así como las presentaciones que ilustran temas de interés que antes llevaría meses o semanas elaborarlos y con ayuda de papel acuarelas o fotografías, ahora todo se lo puede presentar de manera virtual incluyendo videos y música, haciendo que los trabajos se vean llamativos y capte la atención del público.

Y qué decir de los profesionales, doctores, arquitectos, profesores, ingenieros, que usan programas donde las fórmulas matemáticas y el diseño de ambientes son casi, casi “un pan comido”. Facilitando la vida de todos y agilitando procesos entre los consumidores y los proveedores.

En realidad, muchos se preguntarán, qué sería de nuestras vidas si las computadoras no existieran o dejarán de existir. Bueno.... Algunos sufrirían un colapso nervioso, otros regresaríamos al trabajo manual y el cálculo matemático.

Las oportunidades que brindan la internet no son solo en el aspecto académico o intelectual sino también en el social, pues al facilitar la comunicación, ayuda a descubrir aspectos socio económicos, a veces desconocidos y así conocer la pobreza y penuria que sufren otros seres humanos en otras latitudes del planeta, así las redes sociales son vínculos que unen con el propósito de ayudar a los menos favorecidos, retribuyendo en los participantes, mucha satisfacción y una elevada autoestima ya que se dedica parte de su tiempo libre a los más necesitados, haciéndoles sentir personas útiles y de provecho para una sociedad deprimida.

Los beneficios recibidos de la internet son innumerables, pues como nunca antes existen universidades e institutos que ofrecen carreras de tercer nivel a través del mundo virtual, permitiendo que la población pueda acceder a una mejor educación, facilitando el tiempo y el espacio que llevaría hacerlo presencialmente, abaratando costos por movilización y papelería.

Pero no solo el internet es una herramienta que provee una serie de beneficios, el celular ha revolucionado la vida a nivel mundial, cada vez más personas tienen acceso a mejores y modernos equipos, haciendo que todos estemos comunicados en todo momento, ahora los padres podemos saber dónde y a qué hora regresan nuestros hijos y cómo les va en determinada actividad, nos permite (en algunos casos) gracias al GPS incluso localizar donde se encuentran (Madrid D. d., 2008). El celular ha cambiado la forma de comunicarnos, mejorando las relaciones entre los miembros de la familia y acercándonos a los familiares lejanos. En el pasado conseguir una línea telefónica comercial o doméstica era un gran problema, en nuestro país, por todo lo que representaba el cableado y equipos donde conectar las líneas, que en muchas ocasiones estaban saturadas, ahora se puede acceder a una línea telefónica con solo acudir a una tienda y comprar un paquete completo de telefonía celular, tomando en cuenta que los precios son accesibles a casi todas las clases sociales.

Otro artículo que es parte de la tecnología es el videojuego, que según los conocedores, ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo – mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, existen videojuegos que han sido especialmente diseñados para apoyo o ayuda pedagógica en temas puntuales del quehacer educativo, como aprender a leer, uso correcto de la gramática y ortografía, problemas matemáticos y operaciones aritméticas, temas de estudios sociales y ciencias naturales, y a la hora de aprender un idioma, los videojuegos son la motivación ideal para un niño poco interesado en estos temas, solo hay que buscar y acceder a estos beneficios anteponiendo una buena dosis de criterio personal para no caer en la absorción de esta herramienta sin ningún beneficio académico.

No podemos dejar de lado a la televisión que fue la primera pantalla tecnológica que acortó las distancias y abrió las puertas del entretenimiento, criticada por muchos, la televisión bien usada, al igual que todas las TICS, ha sido la puerta que ha abierto los ojos hacia el mundo entero, a través de noticieros y documentales se ha podido conocer las costumbres de otras culturas lejanas, que son difíciles de acceder para algunos. Y qué decir de las series tanto en el ámbito de las comedias como el dramático, brindando entretenimiento familiar para todas las edades. Lo importante, como en todo, es saber acceder a todos estos beneficios, con un criterio y una filosofía definida, y no solamente como consumidores, habidos de entretenimiento.

En la educación la tecnología de la Información y la Comunicación se han convertido en una herramienta educativa sin precedentes ya que en los últimos años la tecnología ha coadyuvado en el desarrollo de los procesos mentales tanto de niños como en jóvenes, pues la mente es un maravilloso procesador paralelo. Que puede prestar atención y procesar muchos tipos de información simultánea permitiéndoles avanzar y conocer temas que en otros tiempos sería imposible hacerlo. En la actualidad incluso se puede recibir educación a distancia a través de la web, ya sea a nivel medio, como a nivel superior, el abanico de oportunidades es inmenso. Los elementos de la web, como correos electrónicos, chat, messenger y video conferencias son unas de las herramientas que ha acortado las distancias entre las escuelas, colegios o universidades físicas con sus estudiantes, facilitando no solo sus expedientes, sino los trabajos, material bibliográfico e incluso las correcciones de sus exámenes.

El docente por su parte puede descargar un sin número de ayudas pedagógicas (Graells, 2008), tanto en el ámbito didáctico, como en la actualización de temas y contenidos, así como métodos modernos que efectivice el labor del docente en la clase y solucione problemas, tanto en lo concerniente a dificultades de aprendizaje o conductuales.

Los chicos por su parte a través de páginas web especializadas pueden desarrollar habilidades conceptuales que les facilite el aprendizaje de cualquier tema o simplemente ampliar sus conocimientos con relación a algún contenido.

Dentro de este mismo campo los hoy conocidos proyectores y videos digitales juntamente con computadores portátiles facilitan la comprensión de diversos contenidos que antes se los hacía solamente en forma verba o láminas, pero ahora conocer a cerca del universo y las teorías que explican su creación es sumamente atractivo y hasta divertido (solo por mencionar un ejemplo).

Son indiscutibles los beneficios que ha traído a nuestra sociedad el avance tecnológico, en todos los estamentos y ámbitos de la vida de los seres humanos. Las TICS han transformado a nuestra sociedad tanto en su estructura económica, social y cultural e influyen directa o indirectamente en casi todos los aspectos de nuestra vida.

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

En los capítulos anteriores se ha explicado el panorama tan amplio que envuelve a los niños y adolescente en torno a las nuevas tecnología que son parte de su vida.

Dentro de este contexto y luego de conocer las oportunidades y riesgos que vienen junto con las Tics, como un valor agregado, somos los adultos los llamados a crear escudos o barreras de protección que protejan a nuestros niños y adolescentes de los elementos nocivos que existen en las nuevas tecnologías (Fernández, 2010).

Si se habla de escudos que protejan a la población más vulnerable, lógicamente los primeros llamados a llevar a cabo este papel son los padres, pues en el seno familiar se dan numerosas horas de ocio que son aprovechadas por los chicos para llevar a cabo sus hobbies, especialmente los virtuales.

Los padres debemos tomar conciencia que los artículos facilitados por nosotros mismos a nuestros hijos, son como un arma de doble filo que tiene cosas positivas y negativas y es nuestra obligación instruir a nuestros hijos para que actúen frente a las pantallas, no solamente con responsabilidad sino también con honestidad, poniendo en práctica cada uno de los valores inculcados desde sus pequeñas edades.

Pero si esta tarea encargada a los padres fue, o es, omitida; los niños y jóvenes no tendrán base para discernir y discriminar los contenidos que les llega a través de la internet, el celular, la televisión y los videojuegos. De igual manera cómo podrían actuar ante situaciones que les ponen entre la disyuntiva de elegir lo correcto de lo incorrecto y no dejarse seducir por actitudes comunes entre sus similares, pero moralmente inaceptables.

Así que el papel de los padres en la formación moral de sus hijos es preponderante y debe llevarse a cabo si objeción u omisión. Este sería el primer paso para comenzar a construir un escudo realmente resistente a los riesgos que se presentan con las Tics.

Es refuerzo para este escudo es el acompañamiento, pues como todo ser vivo, los niños y jóvenes, necesitan de alguien que siempre se encuentre a su lado guiándole y enseñándole el mundo que le rodea (Fernández, 2010), ya que por esa razón nosotros (los adultos) hemos vivido más tiempo que ellos y hemos acumulado, no solo años,

sino también experiencias que han hecho de nosotros las personas que somos y por ende esas experiencias serán el pilar que permitan que nuestros hijos no se vean marcados por situaciones dañinas. No podemos ser, cual avestruz (que pone su huevo en el desierto y lo abandona), capaces de vivir como si nuestros hijos crecieran y se desarrollaran solos, sin la necesidad de un acompañamiento en cada paso que ellos dan.

Tomemos en consideración que una familia debilitada produce en los niños y jóvenes: poco desarrollo afectivo, dependencia, incapacidad para tomar decisiones, baja autoestima, inestabilidad emocional, sentimientos de vulnerabilidad e impotencia frente a la frustración, dificultad para planear y desarrollar proyectos de vida a largo plazo, baja capacidad para tolerar las frustraciones, dificultad para controlar impulsos (Brunner, 2011).

Para resumir la familia debe practicar y fortalecer estos tres elementos en la crianza de los hijos: formación en valores, conducta normada por valores y acompañamiento mientras sean pequeños, jóvenes y de adultos cuando ellos nos lo pidan o nos necesiten.

El segundo escudo lo forma las instituciones educativas. Queramos o no, nuestros hijos pasan en la escuela o colegio desde muy jóvenes y dedican un tercio de su tiempo a las actividades académicas, dirigidas. En otros países las actividades académicas dirigidas fluctúan dentro de un centro educativo bordeando las ocho horas. Por lo tanto las instituciones educativas y por ende los docentes son los elementos que comparten más tiempo con los niños y adolescente y obviamente causan una fuerte influencia en la personalidad y formación de valores de los chicos (Garmendia, 2009). Si este papel es obviado hay una barrera que no está siendo construida y una población que se queda vulnerable ante los peligros que acosan no solo el mundo cibernético sino también el mundo físico.

Por último, una de las barreras difíciles de construir es la que deben construir los medios de comunicación y proveedores de entretenimiento. En España ya se han firmado acuerdos de cooperación con las principales empresas distribuidoras de internet y fabricantes de tecnología, un gran paso para la protección de los menores (Madrid D. d., 2010).

Analizando las medidas que se deben tomar para proteger a nuestros niños y adolescentes cabe señalar que de no hacerlo estamos arrinconándoles a sufrir una serie de síntomas que serían el preámbulo de una entrega total a adicciones, comportamientos destructivos o autodestructivos entre otros.

Al parecer el Gobierno del Ecuador, al firmar un convenio con telefónica, está dando un paso positivo en el camino de la protección de los menores. Igualmente esta investigación hecha por parte de los egresados de la UTPL, contribuirá con datos reales para definir políticas de resguardo y no solamente políticas de protección sino, mi aspiración, es llegar a estructurar leyes que castiguen los crímenes cibernéticos que poco a poco se van dando a notar en nuestra sociedad.

Todos estos avances tecnológicos son un gran desafío para la clase política y la legislación de los delitos que se comenten en la red a diario pues el desarrollo del internet es cada día mayor y no se lo puede detener al igual que aquellas mentes dotadas de habilidades para romper todas las seguridades tanto de bancos como de instituciones públicas o privadas y qué decir de las personas que no tenemos seguridades electrónicas. Todos estamos a expensas de un enemigo que no descansa en el afán de cometer a diario todo tipo de delitos cibernéticos (Fernández, 2010). Mientras la legislación de estos delitos duerme y anda a pasos prehistóricos.

Así al identificar los problemas y fomentar el debate sobre ellos, los medios de comunicación pueden ser nuestros aliados al concienciar a los ciudadanos para que actúen frente al desarrollo de las tecnología, no como una hoja que lleva el viento, sino fortalecidos por un pensamiento crítico y de la mano de la información y la educación, consigamos de esta manera ser mejores ciudadanos, mejorando los ámbitos donde trabajamos y nos desarrollamos, sea está la salud, la educación académica, la construcción, la ingeniería, etc. Reduciendo la corrupción y mucho más.

Por tal motivo está investigación no debe quedar en la categoría de nota de grado, sino trascender a la categoría de una investigación profesional, seria, que aporte con los elementos necesarios para legislar a favor de la protección de los niños y adolescentes en el campo de lo virtual.

Reflexionemos en esto: cuando los jóvenes de hoy eran niños a mediados de los años noventa, aquí en el Ecuador, no había ni internet y el uso de los teléfonos móviles era

muy escaso. En cambio hoy en día, dos décadas más tarde, presenciamos el desarrollo de una sociedad de comunicación móvil e interactiva que aumenta a la par de los medios tradicionales.

Podemos decir que estamos presenciando el amanecer de una nueva sociedad mediática con nuevos patrones de comunicación. Nuestras percepciones de tiempo y espacio cambian vertiginosamente y el consumismo se torna parte de nuestras vidas, en medio de este carrusel de la evolución mediática, aparece el interés de las grandes compañías fabricantes de tecnología y entretenimiento, poniendo en el blanco de consumo, no solamente a la sociedad, sino a nuestros niños y jóvenes, como fuente de consumismo galopante.

Hoy por hoy los medios de comunicación se encuentran entre las fuerzas sociales con más poder que en los tiempos pasados y si hablamos de política, economía o cultura, no podemos evitar considerar el impacto mediático que este ejerce sobre ellos. Frecuentemente realizamos verdaderos esfuerzos para comprender cómo los medios de comunicación influyen sobre los aspectos de la sociedad pero ahora tales cuestionamientos se deben responder dentro de otro contexto que ya no se trata solo de responder al cuestionamiento de cómo somos influenciados por los medios, sino de lo que hacemos con ellos.

Los jóvenes dedican una cantidad de tiempo cada vez mayor a diversas actividades de internet (Bringué C. S., 2011), pero eso no quiere decir que dejen de lado la televisión.

Los medios tradicionales y convencionales como la televisión, la radio, los periódicos, los libros y las revistas siguen ocupando una buena porción diaria en la vida de los ciudadanos y especialmente de los niños y los jóvenes.

Sin embargo el internet consiste en mucho más de lo que en general nos planteamos cuando hablamos de los medios tradicionales. Internet ofrece campos de comunicación, información, conocimiento, compras, entretenimiento, juegos, formación de opinión, creatividad, arte y muchísimo más.

La web mundial ofrece medios bien conocidos como la radio, la televisión, el cine, la música y los periódicos en diversas plataformas de la web y en algunos casos, en nuevos formatos que interactúan. Pero lo que llamamos “medios sociales” es algo

totalmente diferente que permite la combinación de tecnología, interacción social y contenido generado por el usuario (Fernández, 2010). Cuentan con diferentes tipos de fórums de debates: comunidades, blogs y otros tipos de comentarios. Las actividades en línea que muestran el crecimiento más acelerado entre los jóvenes son aquella que posibilitan la interacción de individuos, por ello llamadas “redes sociales”, como Facebook y Myspace, es decir, los medios de conversación y entretenimiento interactivo.

Dentro de estas características que envuelven a la nueva tecnología los padres se muestran temerosos, de hecho, muchos padres, maestros y políticos han expresado su preocupación respecto a las influencias negativas de los medios en los niños y los jóvenes. Desde que los medios de información modernos existen, han desatado olas de pánico moral acerca de la influencia de los medios sobre los jóvenes. Esta preocupación ha ido en aumento al avanzar las tecnologías.

Existe hoy un interés especial a cerca de los daños y perjuicios es el contenido de los medios que van de aumento debido al internet, los videojuegos y juegos de ordenador, celulares y televisión. Podemos referirnos tanto a las películas de ficción como a las historias reales o pornografía, anuncios ofensivos, descripciones estereotipadas, que ofenden al cualquiera de los géneros, mensajes de odio y demás.

También hay temores que se esparce respecto a los riesgos a los que los jóvenes andan expuestos cuando se adentran en las redes sociales y tienen encuentros anónimos con desconocidos, es decir, citas con extraños para las que se arreglan, se quedan plantados, etc. Otros riesgos nuevos son las autolesiones, suicidios, drogas, apuestas, adicciones y riesgos comerciales.

Por otra parte, están las cuestiones de descargas ilegales y ramificaciones de instituciones que parecen estar desmoronándose, como las de los derechos de propiedad intelectual.

En otros países durante décadas, diversos agentes han propuesto y debatido formas de limitar el contenido que se pueda considerar peligroso para los jóvenes con legislaciones y reglamentos internos (Madrid D. d., 2010).

Los derechos que ahora cobijan a los niños ha hechos que los adultos desvirtúen el concepto de regulación del tiempo y contenidos que los menores consumen frente a las pantallas. Estas nuevas leyes de protección al menor y libertad de que el menor tiene de: “buscar, recibir e impartir información e ideas de todo tipo, sin importar las fronteras, tanto oralmente como por escrito o impreso, por expresión artística o mediante cualquier otro medio de elección del niño”. (Carlsson, Los jóvenes en la cultura de los medios digitales, 2011, pag 105) Sumerge a los padres y autoridades a dejar en libertad al menor de internarse en la red y navegar en medio de cuanta información le parezca. Pero esto no es así los padres, el maestro y las autoridades son los llamados a velar por el bienestar psicológico y emocional de los menores dándoles y legislando pautas de consumo que guíe su desarrollo normal con la influencia de las Tics.

Por lo tanto, con este estudio se debe generar una cultura de ética frente a los contenidos y las facilidades que presta la internet. Hoy más que nunca las escuelas deben añadir a sus pensus de estudio no solamente los contenidos de los saberes que exige la rama de la computación si no la ética y los valores que se debe aplicar frente a contenidos nocivos que existen en la web.

Los maestros y padres al inculcar estos valores en los jóvenes, ellos mismos se involucrarían en esta labor, de concienciar a sus similares frente al uso adecuado del internet, recordemos las grandes protestas que los adolescentes han hecho en nuestro país en busca de mejoras para sus colegios o la sociedad, como han redireccionado las políticas de estado o las desiciones de sus directivos, han tomado con entereza el abordar temas como el SIDA, la discriminación sexual, la libertad de culto, las políticas salariales o económicas, en fin los jóvenes también pueden hacer eco de las oportunidades y peligros que encierran las Tics en nuestra sociedad (Carlsson, 2011).

Dentro de este panorama deseo mencionar lo que “El defensor del menor en la comunidad de Madrid” está haciendo con relación a las regulaciones que sus autoridades entorno a las Tics.

Esta institución ha firmado un acuerdo con las principales empresas fabricantes de tecnologías modernas, así como proveedores de entretenimiento virtual (Madrid D. d., 2010). Las empresas que se han comprometido son: Apple, Orange, Hewlett Packard,

IBM, Microsoft, ONO, Siemens, Telefónica, T-Systems, Vodafone. Estas empresas se han comprometido con “El defensor del menor en la comunidad de Madrid” a:

1. Promover la protección de la infancia y la adolescencia, así como sus derechos.
2. Favorecer el uso adecuado de la TICS por los menores de edad, en colaboración con padres y educadores.
3. Constatar la necesidad de que los adultos analicen los contenidos y los mecanismos de acceso que utilicen los menores.
4. Dar a conocer las herramientas de control y filtros.
5. Fomentar la educación tecnológica “saludable”
6. Dar apoyo a las campañas de sensibilización sobre el uso adecuado de las TICS.

He citado textualmente lo que “El defensor del pueblo de Madrid” ha hecho en su localidad, (Madrid D. d., 2010) lo que es un gran ejemplo por parte de las autoridades de Madrid y abre un camino a los países que también deseen regular los contenidos que proporcionan a los niños y jóvenes.

En definitiva, muchos de los asuntos urgentes a los que se enfrentan la clase política como la legislación de hoy tienen que ver con los medios digitales y los fenómenos del ciberespacio. Las organizaciones internacionales y nacionales, así como la Asamblea Constituyente deben reflexionar acerca del futuro de internet, es decir, deben hacer hincapié sobre los términos legales que van a constituir las normativas de internet. Estas cuestiones apuntan a valores democráticos básicos como el tipo de sociedad que deseamos y aclaran quiénes somos “nosotros”. La protección de los derechos humanos y la libertad de expresión, proporcionan acceso universal a internet como servicio público y promover la educación literaria son prioridades básicas (ECUADOR, 2003).

Ahora sumergiéndonos en el ámbito de la mediación familiar debemos mencionar, como lo he hecho antes, que los padres funguen un papel trascendental en la protección de los menores, ante los contenidos nocivos al que pueden tener acceso sus hijos a través de la tecnología.

Tomando en cuenta que un número considerable de niños y jóvenes tienen cada vez más acceso a las pantallas, la mediación familiar debe ser una prioridad en la vida de los chicos, para que éstos puedan darle el mejor de los usos a la nueva tecnología.

Es bueno que los padres sean los primeros en tener acceso a la computadora y la internet en casa y delimitar su uso, así ellos deberían involucrarse en el quehacer de esta herramienta, de ser posible inscribirse en un curso instructivo, pues esto le dará mayor facilidad al trabajar con esta herramienta, así podrá convertirse en un referente en la vida de hijo para solicitarle ayuda cuando este navegando.

Esto sería un vínculo para los menores. De manera que sus padres usen la internet así mismo lo usarán ellos, es importante que siempre mantengamos un buen perfil delante de los hijos pues ahora tenemos un nuevo campo en el que seremos evaluados por ellos, como dice el dicho “E ejemplo predica más que mil palabras”.

Otra palabra clave es involucrarse, (Fernández, 2010) ser parte de su mundo cibernético, de las cosas actuales que rodea a la tecnología, estar al tanto de los nuevos videojuegos, no específicamente para comprárselos, pero sí para platicar a cerca de ellos e ir formándose criterios con respecto a los contenidos que estos presentan en imprescindible que los padres pasemos de ser simple espectadores en las relaciones cibernéticas que tienen nuestros hijos a ser parte activa de este mundo virtual.

Es necesario que tomemos en cuenta que en prioritario manejar la cultura de la prevención y hablar constantemente a nuestros chicos de los peligros que se relacionan con la internet, el celular y los videojuegos, así evitaremos futuros daños en la mente de los menores.

Una opción para mantener la situación bajo control es ubicar la computadora en un lugar adecuado como la sala, un estudio donde todos puedan tener acceso a ella y observar lo que el niño o joven está haciendo.

Pero cómo los padres y maestros pueden involucrarse en el mundo virtual de los menores si no están empapados o desconocen el funcionamiento de la nueva tecnología. Por esta razón los entendidos en la materia han creado un nuevo término que abarca el concepto general de la alfabetización en las TICS la “media literacy” (García T. H., 2008)

Que como lo menciona Aufderheide es “la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos” lo que nos da una clara visión que en la actualidad lo esencial es no solamente informarnos acerca de los avances y el funcionamiento de las TICS sino también de la manera cómo comunicarnos a través de ellos de una manera efectiva. Y no solo quedarnos como meros receptores de información que muchas de las veces llega manipulada por las fuerzas de poder, es así que debemos hoy más que nunca mantener un criterio a cerca de todo el conocimiento proporcionados por los medios audiovisuales que engloban al planeta.

4. METODOLOGÍA:

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación responde al objetivo planteado en este proyecto: “Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país y específicamente de Galápagos”.

Por lo que los datos no han sido manipulados en ningún momento sino al contrario tomados directamente de los menores y analizados a través de los diferentes instrumentos.

De la misma manera se busca tomar las muestras en una única ocasión y luego tabular y analizar los datos.

4.2. Participantes de la investigación

Se ha tomado encuentra tres grupos:

1º Grupo: abarca las edades desde los 6 hasta los 9 años

2º Grupo: comprende las edades desde los 10 años hasta los 14 años

3º Grupo: está integrado por las edades de 15 hasta los 18 años.

Para ser aplicado en las en la provincia de Galápagos se debió aplicar los instrumentos de evaluación en dos diferentes islas pobladas.

El primer grupo al que se le aplico el primer instrumento fue en la isla Isabela en el Centro de Educación Básica "Jacinto Gordillo".

El segundo instrumento fue aplicado en la isla Santa Cruz con una gran población de habitantes y un sin número de instituciones, la Unidad Educativa Modelo "Tomás de Berlanga" fue seleccionada por su paradigma educativo muy acorde al siglo XXI y con una trayectoria reconocida en la comunidad.

El tercer grupo se aplicó en una institución que igualmente tiene una gran trayectoria y goza del reconocimiento de la comunidad santacruceña el Colegio Nacional "Galápagos".

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

La técnica aplicada en esta investigación es la encuesta personal, ya que se aplicó cada instrumento de manera individual a cada estudiante. El tiempo fue importante ya que por las características de la investigación era necesario llenar las encuestas de manera tranquila y ordenada.

4.3.2. Instrumentos

Fueron tres los instrumentos que se aplicaron de acuerdo a las edades correspondientes

1º Cuestionario para niños de 6 a 9 años (FORO GENERACIONES)

2º Cuestionario para niños y jóvenes de 10ª 18 años (FOROS GENERACIONES)

3º Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM)

4.4. Recursos

4.4.1 Humanos

Los recursos humanos para llevar a cabo esta investigación están considerados dentro de las capacidades y habilidades que recayeron sobre mi persona al momento de acercarse a los

directivos de las instituciones y solicitar su autorización para aplicar los instrumentos de investigación.

Los actores principales sin los cuales habría sido imposible llevar a cabo este trabajo son los niños y adolescentes que cooperaron con el mayor de los gustos y mostraron la apertura y dedicación que la investigación ameritaba. Del mismo modo los directivos y maestros que estuvieron dispuestos en hacer un paréntesis en sus labores educativas para darme la oportunidad de recolectar los datos satisfactoriamente en los diferentes niveles.

4.4.2 Institucionales

En primer lugar la compañía Telefónica quien hizo parte al Ecuador de esta investigación y autorizó el uso de las encuestas, para ser aplicadas en nuestro país. Así mismo la UTPL que nos facilitó a los egresados todo el material de apoyo como: la guía didáctica, las tablas de tabulación de datos, la estructura del informe y la asesoría académica para ir desarrollando paso a paso el trabajo de investigación.

Dentro de este contexto institucional debo mencionar a las instituciones que abrieron sus puertas para colaborar con esta investigación, y son:

En Isabela: *Centro de Educación Básica Municipal Jacinto Gordillo

En Santa Cruz: * Unidad Educativa Modelo Tomás de Berlanga

*Colegio Nacional Galápagos.

4.4.3 Materiales

Para llevar a cabo esta labor fue necesario fotocopiar alrededor de 30 instrumentos para el bachillerato

16 instrumentos para el 7° de básica.

17 instrumentos para el 5° de básica.

10 instrumentos del cuestionario INLFAM

4.4.4 Económicos

Los recursos en todo momento fueron cubiertos con fondos propios. Tanto los traslados en fibra desde la isla que resido (Isabela), hasta la isla donde se aplicaron dos de los tres instrumentos (Santa Cruz), alimentación, estadía y pasajes de retorno fueron cubiertos

por fondos propios, así como las fotocopias de los instrumentos a aplicarse.

Por vivir en un lugar geográficamente apartado del Ecuador continental fue necesario invertir una fuerte cantidad económica para el traslado a la ciudad de Ambato donde se llevó a cabo la segunda asesoría presencial por parte de la UTPL, esta inversión también fue hecha en su totalidad con fondos propios.

4.5. Procedimiento

Se ubicó las instituciones donde se planeó aplicar los instrumentos de investigación, cubriendo los siguientes criterios:

*Situación económica de los padres o representantes, pues esto nos permitirá conocer el nivel de equipamiento tecnológico de los hogares.

*Diferentes modelos pedagógicos, pues esto revela la cultura de los padres que escogieron una u otra institución para el desarrollo académico de sus hijos.

*Ubicación geográfica, pues en Galápagos cada isla tiene sus características culturales propias y es interesante determinar el comportamiento que las familias tiene ante las Tics, dentro del contexto cultural en el que viven.

5. Análisis, interpretación y discusión de resultados:

5.1. Caracterización socio demográfica

El estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, en mi caso, fue aplicado en las Islas Galápagos, unos de los últimos paraísos terrenales donde el hombre y la naturaleza conviven casi de forma pacífica, donde los animales no huyen a la presencia del hombre sino como verdaderos dueños del terruño se fijan en su territorio y con miradas curiosas ven pasar a los atónitos visitantes.

INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS

CUESTIONARIO 1

GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD (2DO – 5TO DE EGB).

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

Los niños de Las Islas Galápagos son muy privilegiados al vivir en un ecosistema lleno de vida, e aire es puro y en Isabela se disfruta de las más hermosas playas caminando solamente a unos cuantos minutos hacia ella. Aquí no existe el peligro de ladrones, secuestradores u otros peligros que acosan a las ciudades grandes. Este contexto natural que envuelve a los pequeños los hace crecer con muchas habilidades psicomotoras y sensoriales que en el continente no es posible desarrollarlas.

¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	5	29,41
9 años o más	12	70,58
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Dentro de este contexto analizaremos las preguntas del instrumento aplicado en la isla Isabela a niños de 9 años en la única escuela municipal de la provincia, a la cual van niños de todas las clases sociales, pero la mayoría pertenece a familias con solvencia económica, el otro grupo restante aun que tiene recursos económicos limitados se distinguen del común denominador por el anhelo ferviente de sacar a sus hijos adelante y corran con un futuro mejor que el que sus padres viven actualmente.

Para ilustrar esta tesis adjuntamos la tabla de la pregunta nº4

¿Qué personas viven contigo sin contarte a ti mismo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Padre	14	26,41
Madre	15	28,30
Un hermano o hermana	10	18,86
2 herm	4	7,54
3 herm	1	1,88
Mi abuelo/la	6	11,32
Otras personas	3	5,66
TOTAL	53	100

Autor: Andrea Acurio

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

Como podemos observar la mayoría de niños viven con sus padres pero existen casos donde ellos viven solamente con el papá o la mamá, es importante también destacar que un grupo significativo viven con los abuelos, que en muchos casos se debe a que los hijos van a vivir con sus padres y no han desarrollado una verdadera independencia.

Ahora. ¿Qué es lo que más le gustaría hacer a los pequeños después de una jornada de trabajo? Esta inquietud la despejaremos con los datos de la pregunta nº 5.

¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	2	11,76
Navegar	3	17,64
Leer, estudiar	7	41,17
Hablar con mi familia	5	29,41
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los niños manifiestan su anhelo de dedicar un tiempo libre para sus estudios y la lectura, de la misma manera se puede deducir que existe el deseo de los menores de compartir un tiempo con la familia e intercambiar ideas o situaciones que se viven en la familia. Como se mencionó anteriormente la Escuela donde se aplicó este instrumento es una escuela municipal, donde el nivel económico y cultural es bueno entonces se puede deducir que las relaciones familiares son armónicas ó de acuerdo a la estructura de la pregunta también se podría deducir que es lo que manifiesta la investigación es el deseo del niño más no lo que en realidad pasa.

En cuanto al aspecto socio – económico de las familias en el caso particular del lugar donde fue aplicada este instrumento de investigación los datos arrojados son los siguientes:

¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	5,88
Si	16	94,11
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5,88
En mi habitación	10	58,82
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	5	29,41
En un cuarto de trabajo	0	0
Es portátil	1	5,88
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Podemos observar que el 94% de los niños tienen una computadora en sus casas lo que implica un buen nivel económico donde se puede acceder a artículos de elevado valor en un medio donde la mayoría de la población tiene un acceso limitado a la canasta básica (Valdivieso, La otra cara de Galápagos, 2008). Pero lo más alarmante es que la mayoría de niños (as) tienen la computadora en su habitación, lo que da a entender que los padres tienen poco conocimiento de lo nocivo que esto puede ser en el desarrollo socio – emocional de un niño.

En esta misma línea podemos observar que el 76% de los niños cuentan con servicio de internet en sus hogares, lo que sigue demostrando que la situación económica de este sector de la población es buena.

¿Hay conexión a internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5,88
No	3	17,64
Si	13	76,47
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

También denota la intención del actual gobierno de expandir el internet a todos los rincones del Ecuador y en este caso la isla Isabela no es la excepción, pues uno de los propósitos de este estamento gubernamental es que cada hogar en la isla tenga acceso a internet. Esto contrasta en relación que la isla Isabela tiene un sin número de necesidades que demandan ser satisfechas, pero al parecer lo más importante o que toma prioridad “uno” es el acceso a esta herramienta tecnológica que para la mayoría de los adultos le es totalmente ajeno su uso por lo tanto los niños acceden a ella sin ningún control o interés por parte de los progenitores.

Esto lo podemos corroborar con los datos arrojados en la pregunta nº12

La mayoría de veces que sueles usar internet sueles estar....		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	25
Con amigos/as	6	16,66
Con hermanos/as	4	11,11
Con mi padre	4	11,11
Con mi madre	5	13,89
Con otros familiares	8	22,22
Con un profesor/ra	0	0
TOTAL	36	100

Autor: Andrea Acurio

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

Una cuarta parte de los niños se encuentran solos ante la pantalla del computador y solo un 13% lo hace acompañado, pudiéndose convertir el internet más que una herramienta constructiva, en una herramienta destructiva, pero esto parece ser un síntoma general pues los datos arrojados por estos mismos instrumentos en España señalan que el 61% de los encuestados navegan en internet solos (Xavier Bringué Sala, 2009)

Es típico también de la comunidad isabeleña permitir que los niños hagan su voluntad o darles un status económico para no verse relegados por los demás miembros de la comunidad. En ese contexto de vivir una cultura de la apariencia se puede notar como los padres satisfacen los requerimientos de sus hijos sin importar que no sea lo mejor para ellos, así mismo podemos notar, en la siguiente tabla que el 50% de los niños tiene un celular que fue entregado por sus padres como un regalo, siendo un artículo poco necesario para los niños, en este medio, pues todo está cerca y los niños van y vienen de la escuela en bicicleta. Se podría decir que este artefacto solo tiene un propósito “el estar a la moda”.

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	17,64
Pedí que me lo compraran	1	5,88
Fue un regalo	9	52,9
Me lo dieron mis padres	4	23,52
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No contesta	0	0
Sí, el mío	9	52,94
Sí, el de otras personas	8	47,05
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

5.2. Redes sociales y pantallas

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

Los niños de la isla Isabela están habituados al internet, la accesibilidad a este tipo de tecnología es real en sus vidas. La facilidad económica de sus padres permite que los menores tengan acceso a este avance tecnológico, estos datos contraponen las afirmaciones de la revista Infoamérica que afirma que “Muchos no tienen acceso a los medios, a la información y el conocimiento” (Carlsson, Los jóvenes en la cultura de los medios digitales, 2011), tal afirmación, al menos en las Galápagos es poco aplicable.

Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	17	100
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Ahora en la pregunta nº 10 los niños develan el propósito del uso de internet.

¿Para qué sueles utilizar internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pág. Web	5	12,5
Videos	5	12,5
E-mail	6	15
Descargas	8	20
Chatear	6	15
Red Social	10	25
TOTAL	40	100

Autor: Andrea Acurio

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

Es revelador el hecho de que los pequeños aún en un lugar tan apartado como es el territorio Insular, la tecnología les abierto una puerta al mundo exterior. En general se

podría deducir que los niños realizan todo tipo de actividades virtuales sin ningún problema, siendo la más popular las redes sociales, esto es avalado por la revista de Política Educativa que afirma que los niños tienen una afinidad con las pantallas de internet, compartir sus intereses con sus amigos virtuales (Tedesco, 2010), y por tal motivo se los conoce como nativos digitales, a diferencia de los adultos que siempre seremos unos migrantes digitales (Bringué C. S., 2011)

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

En esta misma línea podemos analizar que los menores no solamente tienen un acceso fácil al internet, sino también a otras tecnologías como los videojuegos y el más popular de todos, la televisión.

¿Y cuál de ellas tienes? (videojuegos)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	9	32,14
PlayStation 3	3	10,71
Xbox 360	1	3,57
Wii	3	10,71
PSP	3	10,71
Nintendo DS	1	3,57
Game Boy	3	10,71
Ninguna de las anteriores	5	17,85
TOTAL	28	100

Autor: Andrea Acurio

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

¿Dónde están? (televisor)		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	12	32,43
La habitación de un hermano	3	8,10
El salón o cuarto de estar	7	18,91
La habitación de mis padres	10	27,02
En la cocina	1	2,70
En un cuarto de juegos	3	8,10
Otros sitios	1	2,70
TOTAL	37	100

Autor: Andrea Acurio

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

En relación a los videojuegos podemos notar que el más popular es el PlayStation 2, pero aparte de éste observamos que los niños tienen un buen equipamiento de juegos de video los mismos que abarcan cifras de dinero altas, por un lado y por otro se denota un sentido de complacencia por parte de los padres hacia los menores. Igual fenómeno se da con el televisor el 70% de niños tienen un televisor en su dormitorio, estos parámetros ni siquiera en los países desarrollados como España tienen estos rangos, pues allá el porcentaje de posesión de un televisor en su habitación es del 42% (Madrid D. d., 2010). Lo que se puede deducir que los padres manejan con poco criterio el equipamiento de sus hogares, seducidos por una cultura de consumismo.

Adentrándonos en el tema económico vamos analizar los medios como los niños consiguen su propio dinero y la cantidad que perciben.

¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	4	16
Cuando necesito algo pido y me dan	7	28
En cumpleaños, fiestas, Navidad	2	8
Hago algún trabajo en casa	6	24
Hago algún trabajo fuera de casa	2	8
No me dan dinero	4	16
TOTAL	25	100

Autor: Andrea Acurio

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

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	7	41,17
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	23,52
Tengo menos dinero del que necesito	6	35,29
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Se puede deducir que al 78% de los niños no les dan dinero con mucha facilidad e incluso un par de ellos aseguran trabajar fuera de sus hogares, solo un 28% asegura recibir dinero cada vez que ellos solicitan dinero. El mismo porcentaje de 78% considera que no tiene demasiado dinero esto contrasta con lo publicado en el libro “La otra cara de Galápagos” (Valdivieso, 2008)

Donde según sus investigaciones afirma que la situación económica de la isla Isabela no es llena de bonanza.

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

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	8	47,05
Televisión	7	41,17
No lo sé	2	11,76
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	3	17,64
Teléfono móvil	13	76,47
No lo sé	1	5,88
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	11	64,70
Televisión	5	29,41
No lo sé	1	5,88
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	41,17
Televisión	9	52,94
No lo sé	1	5,88
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	8	47,05
Videojuegos	8	47,05
No lo sé	1	5,88
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

En esta investigación los niños manifiestan un verdadero interés por el celular y los videojuegos que son los que tienen el más alto porcentaje al momento de escoger entre las otras propuestas. Según un estudio hecho en Europa por EU kids ONLINE muchos elementos tecnológicos facilitan el aprendizaje y desarrollan las capacidades de los usuarios, desarrolla la creatividad y propicia la comunicación pero así mismo pueden llegar a las manos de los menores contenidos agresivos y violentos o ser víctimas de contenidos pornográficos racismo u otros que van poco a poco lesionando la identidad de los pequeños y sus valores (Garmendia, 2009).

5.3. Redes sociales y mediación familiar

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Cuando ves la tele, sueles estar con...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	8	17,39
Mi padre	9	19,56
Mi madre	11	23,91
Algún hermano/a	11	23,91
Otro familiar	3	6,52
Un amigo/a	2	4,34
Otras personas	2	4,34
TOTAL	46	100

Autor: Andrea Acurio

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

Se deduce que el 52% de los niños ven la televisión juntamente con algún miembro de la familia o amigos, esto es beneficioso pues, además de poder instruir a cerca de algunos contenidos que se exponen ante las pantallas, sin ningún cuidado del horario de programación, este tiempo compartido entre los padres y los hijos crea un vínculo y apego a los progenitores. Estos mismos datos se contraponen con los estudios hechos en otros países a cerca de los niños y adolescentes ante las pantallas (Xavier Bingué Sala, 2009) donde la mayoría de menores no cuentan con el acompañamiento de los padres y los contenidos brindados en el televisor son absorbidos sin ninguna instrucción.

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

¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	6	19,35
PlayStation 3	2	6,45
Xbox 360	0	0
Wii	3	9,67
PSP	5	16,12
Nintendo DS	2	6,45
Game Boy	5	16,12
Ordenador	8	25,80
TOTAL	31	100

Autor: Andrea Acurio

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

En esta tabla podemos observar que la mayor parte de niños prefieren los juegos en la computadora y esto se debe a que todos los niños tienen una computadora en sus casas. El tiempo que ellos pasan frente al computador no lo sabemos pero lo que se debe destacar dentro del contexto de todo el estudio es que los padres de este grupo particular de niños, muestran interés por sus hijos en muchos aspectos se evidencia la presencia de los padres entonces, se puede pensar que de igual manera los padres supervisan el tiempo que llevan frente al computador.

En esta misma línea el Dr. Santibáñez recomienda en su publicación titulada “La familia y las Tics” que el computador dese ubicarse en un lugar común de la casa y no en el cuarto de los niños y que lo niños deben cumplir un horario de conexión y esto luego de cumplir los deberes escolares y tareas del hogar, entre otras. (Santibáñez, 2011).

5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

¿Juegas con video juegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	5,88
Si	16	94,11
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los datos de la pregunta n° 17 revelan que el 94% de los niños se entretienen con videojuegos sean de computador o de consola. Es importante recalcar que el permitir a los niños hacer el uso indiscriminado de los videojuegos, puede causar algunos trastornos que pueden afectar el estado de salud de los menores (Xavier Bringué Sala, 2009) Por tal motivo los padres debe implantar normas que regulen el uso de estos juegos ya que también existen los videojuegos destinados a desarrollar conocimientos y destrezas académicas, así como también la creatividad y el poder de decisión, (Santibáñez, 2011)

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

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	3	17,64
Dos	9	52,94
Tres	2	11,76
Cuatro o más	3	17,64
TOTAL	17	100

Autor: Andrea Acurio

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

La información que nos brinda esta tabla nos permite deducir que el 82% de los hogares tiene más de un televisor, permitiendo a las familias tener información de primera mano en cuanto a noticias, locales, nacionales e internacionales. Es reconocido que por años el televisor era el artículo que unía a las familias a la hora de compartir una programación de gusto general (Fernández, 2010), hasta que los padres decidieron colocar paulatinamente un televisor en el dormitorio de los chicos perdiendo ese espacio en familia.

5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías

¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	8	30,76
Con mi madre	4	15,38
Con mi padre	3	11,53
Con mis hermanos	5	19,23
Con los amigos	6	23,07
Con otras personas distintas	0	0
TOTAL	26	100

Autor: Andrea Acurio

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

Se puede deducir que la mayor parte de niños comparten los videojuegos con alguien y es confortante que aun que sea en una mínima parte los niños comparten un tiempo de diversión con sus padres. Esto demuestra que la sociedad galapagueña no está del todo en declive. Este hecho es resaltado por estudios realizados en otros países donde los niños han sido abandonados cual naufrago en medio del océano (Fernández, 2010). El acompañamiento a la hora de jugar ligado con la correcta ubicación de la consola de juegos u ordenador hace que los juegos de video sean una herramienta de distracción y no un aislante elemento que fraccione la familia.

5.4.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	22,22
Enviar mensajes	10	22,22
Jugar	13	28,89
Navegar	5	11,11
Otras cosas	7	15,55
TOTAL	45	100

Autor: Andrea Acurio

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

Es evidente que la mayoría de niños usan el celular para jugar y con menos frecuencia hablar y enviar mensajes. Tomando en cuenta que el celular se ha convertido en unos de los artículos con diversas y variadas actividades se torna el artículo preferido por los pequeños y es responsabilidad de los padres crear los parámetros con los cuales los pequeños se regirán en su uso, la cantidad de dinero que los padres invierten en este artículo, también es un factor que se debe considerar al momento de un diagnóstico. Sin embargo los padres han provisto de este artículo ya se para el uso particular de los menores, así como también, en algunas ocasiones, es un artículo de propiedad de los padres que los menores lo usan en calidad de préstamo.

A diferencia de los adolescente que usan su teléfono celular mayormente para hablar o enviar mensajes (Fernandez, 2009)

¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	10	26,31
Con mi padre	10	26,31
Con mis hermanos	4	10,52
Con otros familiares	7	18,42
Con los amigos/as	7	18,42
TOTAL	38	73,68

Autor: Andrea Acurio

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

Podemos observar como los pequeños identifican a los padres como las personas con quienes se comunican más y con frecuencia y no necesariamente sus amigos u otros familiares, esto es una muestra también que a diferencia de las sociedades desarrolladas, donde se han hecho antes estos estudio, que los niños en el Ecuador y específicamente en la Galápagos tienen este vínculo de padres a hijos, bien fortalecido, lo que llevará con el tiempo a sobrellevar una interacción con las pantallas de una forma más armónica. (Saa, 2010)

5.4.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	10	12,98
Impresora	9	11,68
Scanner	5	6,49
Web cam	4	5,19
MP3/MP4/iPod	4	5,19
Cámara de fotos digital	4	5,19
Cámara de video digital	4	5,19
Televisión de pago	3	3,89
Equipo de música	6	7,79
Teléfono fijo	9	11,68
DVD	15	19,48
Disco duro multimedia	4	5,19
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	77	100

Autor: Andrea Acurio

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

En esta tabla podemos apreciar que los hogares de la isla Isabela pueden acceder a diferentes artículos que provee la tecnología, esto puede ser porque este instrumento de investigación fue aplicado en una escuela municipal donde los padres aportan económicamente, y se sobre entiende que tiene una buena situación económica, esto contrasta con lo que en el libro “La otra cara de Galápagos” se indica que Isabela es un pueblo pesquero, de recursos limitados. (Valdivieso, 2008) .

5.6 La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica.

En relación al primer cuestionario, aplicado a niños y niñas de 8 y 9 años en la isla Isabela en la provincia de Galápagos, se puede concluir que los niños todavía viven en un ambiente familiar, donde la mayoría de padres acompañan a sus hijos frente a la pantallas e incluso un porcentaje pequeño comparte juegos virtuales en los momentos de ocio. En Latinoamérica sucede algo parecido, los padres dedican

6. Análisis, interpretación y discusión de resultados

INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS

CUESTIONARIO 2 y 3

2do. Grupo: Jóvenes de 10 a 14 años (8vo. a 10mo. Año)

3er. Grupo: Jóvenes de 15 a 18 años (1er. a 3er. Bachillerato)

6.1 Caracterización socio demográfica

Estos instrumentos se aplicaron, en la Isla Santa Cruz, una isla con mayor población, que la isla Isabela, donde se aplicó el instrumento anterior.

A Santa Cruz se la puede denominar la capital económica de Galápagos cuenta con una población de 18.000 habitantes y existe un gran movimiento económico.

Las dos instituciones elegidas tienen características diferentes en muchos aspectos:

El instrumento aplicado a jóvenes de 10 a 14 años se lo trabajó en el séptimo de básica en una institución privada, se podría decir que es de clase élite por el costo de su pensión que oscila entre los \$250 a \$300. Pero la realidad es diferente. La escuela beca a un número significativo de niños y jóvenes lo que permite que se viva un aire de cordialidad y no se percibe que la mayoría de niños vengan de familias acomodadas.

El tercer grupo pertenece a una institución pública de prestigio en la comunidad, ya que aquí se oferta un bachillerato internacional. Este instrumento se los aplicó a 30 jóvenes de 1º de bachillerato.

6.1.1. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente

P1 ¿En qué curso estás?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
6to. De primaria	16	100	0	0
1ro. De formación	0	0	30	100
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Como se mencionó antes este estudio fue realizado en la isla Santa Cruz, el 7º de básica pertenece a una institución educativa de clase alta y el instrumento se aplicó a 16 estudiantes. El segundo instrumento se lo aplicó a 30 estudiantes de un colegio fiscal con jóvenes de diferentes clases económicas. Esto demuestra que la situación económica de las islas Galápagos es buena, pero no a un nivel de abundancia, porque son pocas las familias que podrían acceder a una educación pagada y prefieren la educación gratuita que ofrece el gobierno nacional.

P2 ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
11 años	15	93,75	0	0
12 años	1	6,25	0	0
15 años	0	0	13	43,33
16 años	0	0	14	46,66
17 años	0	0	2	6,66
18 años o más	0	0	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

En el aspecto biológico de los menores se puede observar una irregularidad en sus edades. En séptimo de básica existe un adolescente pues desde los 12 años los menores dejan de ser niños para pasar a ser adolescente (ECUADOR, 2003) y en el caso del bachillerato la diversidad de edades es notoria considerándose, con la edad apropiada solamente el 43% y en su mayoría el 57% por motivos no especificados tiene mayor edad a la que se debería tener en ese curso.

P3 Sexo				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Masculino	6	37,5	18	60
Femenino	10	62,5	12	40
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

En el 7º de básica el mayor porcentaje de estudiantes pertenecen al género femenino en cambio en el 1º de bachillerato el sexo dominante es el masculino. En el caso del 7º de básica coincide con las cifras dadas por el Inec que afirma que el 50.44% de habitantes en el Ecuador son mujeres (INEC, 2010)

P4 Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	15	34,09	21	24,41
Mi madre	15	34,09	30	34,88
Un hermano/a	10	22,72	10	11,62
2 Hermanos/as	3	6,81	8	9,30
3 Hermanos/as	0	0	9	10,46
4 Hermanos/as	0	0	2	2,32
5 Hermanos/as o más	0	0	1	1,16
Mi abuelo/a	1	2,27	2	2,32
Otras personas	0	0	3	3,48
Total	44	100	86	100

Autor: Andrea Acurio

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

La estructura familiar es importante en desarrollo de los niños y los adolescentes de tal manera que es significativo comparar los comportamientos y la estructuración familiar tanto en la unidad educativa de clase alta (7º de básica) en contraste con el colegio

fiscal (1° de bachillerato) pues la familia es el pilar que sostiene la formación del futuro adulto y ciudadano (Brunner, 2011). Y en esta investigación podemos notar que en el 7° AEB el 99% de niños viven con su padre y su madre y el 1% vive con su abuelo/a. Esto se podría adjudicar a que la mayoría de niños viene de familias económicamente estables y de igual manera se puede observar que los hogares se caracterizan por tener un máximo de tres hijos, típico de personas con un nivel de educación y cultural alto (Brunner, 2011). A diferencia del colegio público que maneja niveles de inestabilidad familiar. Observando los datos podemos afirmar que todos viven con su madre pero solo el 24% vive con su padre y madre lo que indica un porcentaje muy bajo de jóvenes que viven dentro de una célula familiar constituida de igual manera la explosión demográfica en este grupo resalta con una familia de hasta 6 hijos lo que definitivamente acarrea dificultades tanto económicas como familiares, y típico de personas con bajo nivel de educación y económico. (Brunner, 2011)

6.1.2. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven

P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7° de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1° de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	6,67
Es jubilado	0	0	1	3,33
Trabaja en el hogar	0	0	1	3,33
Desempeña un oficio	6	37,5	12	40
Realiza un trabajo técnico	4	25	4	13,33
Realiza un trabajo de grado universitario	3	18,75	5	16,67
No lo sé/otro	3	18,75	5	16,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7° de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1° de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Trabaja en el hogar	4	25	15	50
Desempeña un oficio	1	6,25	2	6,67
Realiza un trabajo técnico	3	18,7	6	20
Realiza un trabajo de nivel universitario	6	37,5	2	6,67
No lo sé/otro	2	12,5	5	16,6
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

El aspecto socio económico de los hogares santacruceños, de acuerdo a estos datos, revelan que ningún padre y madre de familia está desempleado y hay un considerable 25% de madres que trabajan en la casa, en el caso del 7° de básica, y un 50% en lo

que se refiere al 1º de bachillerato que realizan algún tipo de trabajo desde sus hogares. Estas cifras demuestran que no existen padres y madres de familia desempleadas lo que contrasta con el libro “La otra cara de Galápagos” (Valdivieso, 2008) que asegura que existen un número considerable de familias que sufren aprietos económicos y que algunas de ellas pasan hambres.

Otros de los aspectos dignos de resaltar y que contrasta lo evidentes es que en el 7º, donde las familias pertenecen a un nivel social alto, existen menos padres con nivel académico de tercer nivel a diferencia de los padres de 1º de bachillerato. En cambio en relación a las madres de familia, éstas tienen mayor preparación académica, en el 7º de básica, incluso mayor que los hombres. Por otro lado las madres de familia del 1º de bachillerato el porcentaje con título de tercer nivel es mínimo.

Sin embargo, en ambos casos la mayoría de progenitores realizan trabajos relacionados con un oficio y no con un título de tercer nivel. Esto es preocupante desde el punto de vista que los padres a menor nivel de educación, menor es la educación que se importante en el hogar y de igual manera las metas educativas a alcanzar (Rodríguez, 2007).

P54 ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3,33
No	4	25	6	20
Sí	9	56,25	23	76,67
No, pero uso el de otras personas.	3	18,75	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (jóvenes de 10 a 14)

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

P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	7	23,33
A los 8 años o menos	6	37,5	0	0
A los 9 años	2	12,5	1	3,33
A los 10 años	1	6,25	7	23,33
A los 11 años	3	18,75	4	13,33
A los 12 años	0	0	6	20
A los 13 años	0	0	2	6,67
A los 14 años	0	0	1	3,33
A los 15 años	0	0	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

La posesión de un teléfono celular es radical en los menores, sea cual sea, su clase social. Hoy por hoy el celular es parte de la vida social de los niños y jóvenes, (INEC, 2010) por tal motivo son conocidos como “la generación del pulgar” (Saa, 2010). Así

podemos observar en los datos recabados que un gran porcentaje de niños y jóvenes son propietarios de un celular propio (56% en 7º AEB y 76% en 1º de bachillerato). Y las edades promedio tanto en las dos instituciones son los 9 años, como edad mínima y la máxima o tope es la de 15 años. Por lo que podemos deducir que a esta edad la mayoría de menores poseen un celular. Esta información resulta atractiva para los proveedores de telefonía móvil ya que los menores se convierten en un mercado fácil de conquistar (Madrid E. d., 2009), ya que para los menores un celular es lo mismo como tener el mundo virtual en sus bolsillos.

P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	7	23,33
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	6	37,5	9	30
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	12,5	7	23,33
Me los compraron otros familiares	0	0	1	3,33
Me lo compré yo mismo	0	0	2	6,67
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	18,75	1	3,33
Lo heredé de otra persona	1	6,25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	7	23,33
Comprado nuevo	8	50	16	53,33
De segunda mano	3	18,75	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

¿Cómo conseguir un teléfono celular? para los menores es realmente un acto que no significa mayor esfuerzo, pues la mayoría de niños y jóvenes, afirman que fueron sus padres quienes les compraron estos artículos sin necesidad de pedirselos. Lo que conlleva a pensar en una hipótesis, el poder comunicarse con sus hijos en cualquier

momento del día y en el caso de los adolescentes para poder controlarlos fuera de casa. (Madrid E. d., 2009)

El celular ha permitido a los menores acceder con rapidez a muchas áreas virtuales que les permite estrechar sus relaciones sociales y afectivas (Carlsson, 2011)

P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	7	23,33
Yo mismo	0	0	12	40
Mis padres	11	68,75	10	33,33
Otros	0	0	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienen para el teléfono?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	7	23,33
Es de tarjeta	1	6,25	12	40
Es de contrato	2	12,5	6	20
No lo sé	8	50	5	16,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	7	23,33
No lo sé	7	43,75	7	23,33
5 dólares o menos	1	6,25	3	10
Entre 5 a 10 dólares	0	0	2	6,67
Entre 10 y 20 dólares	1	6,25	5	16,67
Entre 20 y 30 dólares	0	0	3	10
Más de 30 dólares	2	12,5	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En los datos proporcionados por estos instrumentos de estudio podemos notar que, en lo referente a pago del consumo del teléfono celular, en el caso de los niños, sus padres corren con todos los gastos y en la mayoría de casos no conocen la cantidad de dinero que representa el consumo de este artículo, deduciendo que los padres han

asumido el uso de este servicio con la categoría de indispensable o necesaria, así lo demuestran estudios hechos en otros países (Madrid E. d., 2009)

En el caso de los adolescentes, la mayoría afirman pagar ellos mismos sus cuentas de teléfono aun que un no despreciable 33% sostiene que son sus padres los que corren con los gasto del uso del celular siendo la forma de pago más común el de tarjeta. En este grupo los valores son muy variados sin haber una cifra que predomine en el gasto. Estos resultados van de la mano de lo revelado por el último informe realizado por el Inec (INEC, 2010) donde se afirma que el 60% de la población usa un teléfono celular.

P91 ¿Cómo lo consigues? (videojuegos piratas)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	50	3	30
Los grabo de un amigo	2	50	1	10
Los compro en una tienda o en la calle	0	0	6	60
TOTAL	4	100	10	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al interpretar estos datos se puede observar que la situación económica sí influye al momento de adquirir un videojuego original o uno pirateado, en la institución privada existe un 0% de compradores de videojuegos piratas, en cambio en la Institución fiscal el 60% de los menores, prefieren las copias ilegales. Estos datos contrastan con estudios hechos en otros países donde la situación económica es mejor que la nuestra, sin embargo el porcentaje de menores que consumen videojuegos pirateados es de cada cuatro menores tres consumen este tipo de artículos (Fernandez, 2009)

Lo que presume, que la costumbre de comprar videojuegos pirateados no depende de la cantidad de dinero que se tenga, sino a una cultura que no respeta los derechos de autor o propiedad intelectual.

P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	8	28,57	15	23,80
En la habitación de un hermano/a.	2	7,14	6	9,52
En la habitación de mis padres	11	39,28	19	30,15
En la sala de estar	4	14,28	22	34,92
En la cocina	2	7,14	1	1,58
En un cuarto de juegos	1	3,57	0	0
TOTAL	28	100	63	100

Autor: Andrea Acurio

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

El lugar donde se encuentra dice mucho de la cultura de un hogar, aquí podemos notar que la mayoría de los padres sin importar la clase social mantienen una pauta de consumo ante este artículo, pues al mantener el televisor en el cuarto de los padres o la sala de estar, se mantiene un control del tiempo y el tipo de programación que sus hijos consumen.

El mismo comportamiento se denota en otros países donde la mayor parte de padres han optado por colocar los televisores en sus dormitorios o en la sala de estar (Xavier Bringué Sala, 2009)

P115 ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	9	9,09	17	8,42
Impresora	9	9,09	22	10,89
Scanner	6	6,06	14	6,93
Webcam	7	7,07	12	5,94
USB o disco duro externo	5	5,05	19	9,41
Mp3/ Mp4/iPod	6	6,06	15	7,42
Cámara de fotos digital	9	9,09	22	10,89
Cámara de video digital	7	7,07	12	5,94
Televisión de pago	6	6,06	5	2,48
Equipo de música	9	9,09	16	7,92
Teléfono fijo	10	10,10	21	10,39
DVD	12	12,12	22	10,89
Disco duro multimedia	4	4,04	4	1,98
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	1	0,49
TOTAL	99	100	202	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los artículos que mayor demanda tienen por parte de las familias sin importar su clase social es la impresora, la cámara fotográfica, el teléfono fijo, el DVD. Los artículos restantes tienen un valor promedio de posesión, pero lo que realmente llama la atención es que en la institución donde los padres se suponen tienen ingresos económicos limitados, estos hogares se encuentran bien equipados, por otro lado se puede suponer que los jóvenes demandan de sus padres más tecnología de la que un niño solicitaría (Xavier Bringué Sala, 2009). Otra de las hipótesis que se puede manejar es que los padres prefieren ahorrar dinero en educación y gastarlo en otras cosas

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	5	20,83	1	2,27
Cuando necesito algo pido y me dan	7	29,17	26	59,09
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	5	20,83	3	6,81
Hago algún trabajo en casa.	5	20,83	3	6,82
Hago algún trabajo fuera de casa	1	4,17	9	20,45
No me dan dinero	1	4,17	2	4,54
TOTAL	24	100	44	100

Autor: Andrea Acurio

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

P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Tengo más dinero del que necesito	5	31,25	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	5	31,25	22	73,33
Tengo menos dinero del que necesito	4	25	8	26,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

El aspecto económico de las islas Galápagos es un factor que se refleja en esta investigación, desde el punto de vista de los ingresos que los chicos perciben.

Tanto niños como jóvenes afirman que el dinero que perciben va de la mano de sus necesidades, pues cuando piden dinero ellos reciben la cantidad necesaria.

La cultura de que los chicos ganen su propio dinero a través de un trabajo en casa y administren su dinero no existe. Sin embargo en los dos grupos coincide que tiene suficiente dinero y más dinero del que necesitan. Lo que refleja una buena situación económica de los padres y confirma que en Galápagos la economía de las familias es muy buena contrastando con la información vertida por el libro “la otra cara de Galápagos” donde se afirma que existe dificultad económica en nuestras islas (Valdivieso, 2008).

6.2. Redes sociales y pantallas

6.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	5	31,25	15	50
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	8	50	7	23,33
Leer, estudiar, irme a dormir	3	18,75	8	26,67
Hablar con mi familia	0	0	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Es notorio que la mayoría de jóvenes prefieren ir a su habitación y navegar, obviamente la internet llama la atención más que cualquier otra actividad y dada la naturaleza propia de la edad los jóvenes prefieren las actividades a solas, lo que marca un riesgo en las pautas de consumo, ya que al encontrarse solos en sus habitaciones pueden ser presas de páginas web indebidas (Fernández, 2010)

En el caso de los niños también la internet es parte de sus prioridades, pero dentro de sus gustos está también el de pasar un tiempo con la familia, dedicando un tiempo para jugar lo que es típico de su edad. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P8 ¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25	0	0
Nada	1	6,25	4	13,33
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	4	25	9	30
Otras lecturas: libros, revistas o comics	10	62,5	17	56,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Podemos apreciar que los niños y jóvenes en su mayoría dedican su tiempo libre a la lectura de libros, revistas o comics entre otros, lo que refiere a una buena cultura del conocimiento y el enriquecimiento cultural a través de la lectura, este es un buen incentivo para la educación en el país, ya que en un informe hecho por el Proyecto Regional de Indicadores Educativos, nuestros niños apenas alcanzan el nivel inicial de comprensión lectora (Irazábal, 2011)

P9 ¿Cuántas horas al día estudias y haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	1	6,25	2	6,67
Entre 30 minutos y una hora	8	50	5	16,67
Entre una y dos horas	3	18,75	8	26,67
Entre dos y tres horas	2	12,5	6	20
Más de tres horas	2	12,5	9	30
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	12,5	1	3,33
30 minutos	2	12,5	4	13,33
Entre 30 minutos y una hora	6	37,5	7	23,33
Entre una y dos horas	4	25	7	23,33
Entre dos y tres horas	0	0	4	13,33
Más de tres horas	2	12,5	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Uno de los problemas que se ve en las islas Galápagos es referentes a lo que los niños y jóvenes hacen en las tardes y momentos libres después de las clases (Valdivieso, 2008). Es por esto conocer la cantidad de tiempo que ellos dedican a las tareas escolares es importante y dentro de este panorama observamos que el 50% de los niños dedican entre 30 minutos a una hora a sus deberes mientras el otro 50% le lleva hasta 3 horas hacer sus deberes, esto se puede interpretar que un buena parte del grupo, en el caso de los niños, pasan la tarde ocupada en algo beneficioso para ellos. En los jóvenes pasa todo lo contrario, la mayoría de jóvenes, el 70% dedica menos de tres horas para hacer sus deberes y solamente un 30% dedica más tiempo a esta actividad. Este fenómeno va a la par del comportamiento de los jóvenes en otros países, donde al parecer el dedicarle demasiado tiempo a los deberes es fuera de moda (Xavier Bringué Sala, 2009)

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	0	0	0
No	6	37,5	1	3,33
Si	10	62,5	29	96,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

P15 ¿Qué tipo de herramienta utilizas para ello?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Internet: Buscadores y páginas web	8	57,15	29
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	3	21,43	7	12,28
Word, Power Point, Excel, etcetera.	3	21,43	21	36,84
TOTAL	14	100	57	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

Tanto en niños como en adolescentes la internet y la computadora se han convertido en una herramienta de gran ayuda a la hora de realizar los deberes, en las tablas de datos de puede observar que en 7º de básica el 62% utilizan estos instrumentos para realizar sus tareas y en el 1º de bachillerato el 96% de los jóvenes también los utilizan con el mismo propósito. En los dos casos, los buscadores de páginas web, seguido por los programas de office son los más populares, en el caso del 1º de bachillerato. Esto ratifica el hecho de que los niños y los jóvenes viven en la era de la tecnología. (Carlsson, 2011)

P61 El móvil te sirve principalmente para...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	10	10,10	22	11,46
Enviar mensajes	8	8,08	23	11,98
Chatear	8	8,08	11	5,73
Navegar por Internet	8	8,08	11	5,73
Jugar	11	11,11	13	6,77
Como reloj o como despertador	7	7,07	17	8,85
Ver fotos y/o vídeos	6	6,06	16	8,33
Hacer fotos	5	5,05	14	7,29
Grabar vídeos	8	8,08	15	7,81
Como agenda	5	5,05	8	4,17
Como calculadora	6	6,06	14	7,29
Escuchar música o la radio	7	7,07	20	10,42
Ver la televisión	5	5,05	1	0,52
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	5,05	7	3,65
TOTAL	99	100	192	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	6	18,18	12	15,58
Con mi madre	8	24,24	14	18,18
Con mis hermanos/as	3	9,09	11	14,28
Con mis familiares	7	21,21	9	11,68
Con mis amigos/as	7	21,21	21	27,27
Con mi novio/a	2	6,06	10	12,98
TOTAL	33	100	77	100

Autor: Andrea Acurio

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

En este punto de la investigación son notorias las diferencias que existen entre estos dos grupos, en cuanto a los intereses propios de la edad, pues los niños utilizan mayormente el celular para jugar, seguido por hablar a través de este instrumento con sus padres, preferentemente con su madre.

Con los jóvenes el celular es usado principalmente para enviar mensajes seguidos de hablar principalmente con sus amigos y sus padres de preferencia con la madre. Todos estos valores nos demuestran que para los niños el vínculo familiar es importante, mientras que para los jóvenes el estar comunicados con sus amigos es lo

principal, esto no es menos diferente a lo que sucede en otras partes del planeta así lo corroboran estudios realizados en el pasado (Carlsson, 2011).

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

P70 Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25	1	3,33
No	3	18,75	12	40
Si	12	75	17	56,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

P71 De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	3	11,11	8	28,57
PlayStation 3	2	7,41	2	7,14
Xbox 360	1	3,70	2	7,14
Wii	5	18,52	3	10,72
PSP	1	3,70	2	7,14
Nintendo DS	5	18,52	2	7,14
Game Boy	5	18,52	1	3,57
No tengo ninguna	5	18,52	8	28,57
TOTAL	27	100	28	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Dentro de la administración del tiempo libre o de las horas de ocio, dedicado al juego sea en el ordenador o en consolas podemos notar que un 75% de niños y un 56% de jóvenes gustan o prefieren los juegos de ordenador.

En cuanto al equipamiento de los hogares con consolas se puede notar que, en el caso de los niños los artículos que alcanzan un porcentaje alto son *Nintendo Wii*, *Nintendo DS* y *Game Boy*, todos ellos con 18%, pero con el mismo porcentaje se encuentran los niños que no tienen ninguno de estos artículos que en el caso de 7º de básica a pesar de ser una institución de un nivel económico alto 5 de 17 niños no poseen estos artículos.

En el caso de los jóvenes la consola que mayor preferencia tiene es el *PlayStation2* con un 28%, seguido de la posesión del *Nintendo Wii* con el 10% y un respetable 28% que carecen de estos artículos.

De los datos arrojados se puede concluir que la mayor parte de los niños y los jóvenes poseen artículos de entretenimiento que en el mercado tiene elevados precios, lo que de alguna manera corrobora que la situación económica del país está mejorando (INEC, 2010).

P72 ¿Juegas con PlayStation 2?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	10	33,33
No	4	25	10	33,33
Si	8	50	10	33,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

P73 PlayStation 2 ¿Tienes uno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	11,11	4	12,90
Fifa 08	3	16,67	4	12,90
Need of speed: Pro Street	3	16,67	6	19,35
Pro Evolution Soccer 2009	1	5,56	3	9,67
Fifa 09	1	5,56	2	6,45
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	2	11,11	6	19,35
God of War II Platinum	1	5,56	4	12,90
Los Simpson: el videojuego	4	22,22	1	3,22
Singstar: canciones Disney	1	5,56	0	0
Ninguno	0	0	1	3,22
TOTAL	18	100	31	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

En lo referente al uso del *Play Station2* los datos revelan que en el caso de los niños el 50% poseen esta consola mientras el otro 50% no tiene este artículo. Del 50% que tiene un *PlayStation 2* el juego favorito de los niños se refiere a los famosos y conocidos *Simpson*, mientras en otros países los juegos de mayor popularidad son los relacionados al deporte, especialmente el fútbol.

En el caso de los jóvenes las preferencias cambian, en relación a la posesión solamente el 33% posee un *Playstation2* y la mayoría o sea el 67% no tiene este tipo de consola. Dentro del grupo que sí posee este artículo de entretenimiento se puede apreciar que los jóvenes prefieren los juegos relacionados con los recomendados a mayores de 18 años lo cual no sucede en el caso de jóvenes que oscilan entre los 14 y 16 años. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P74 ¿Juegas con Playstation 3?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	12	40
No	9	56,25	15	50
Si	4	25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

P75 PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	18,18	2	22,22
Call of Duty: Modern Warfare	1	9,09	2	22,22
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	9,09	0	0
FIFA 09	1	9,09	0	0
Assasins Creed	0	0	1	11,11
Grand turismo 5 prologue	1	9,09	0	0
Prince of Persia	2	18,18	2	22,22
Pro Evolution Soccer 2008	1	9,09	0	0
Grand Theft Auto IV	1	9,09	2	22,22
Fifa 08	1	9,09	0	0
TOTAL	11	100	9	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

De acuerdo a los datos observados en las tablas de información el *PlayStation3* es poco popular entre los menores. En los niños se puede notar que apenas un 25% posee este artículo y en los adolescentes la cifra es mucho menor siendo esta del 10%. A partir de estos datos los niños prefieren los videojuegos de *Pro Evolution Soccer 2009* y *Prince of Percia* siendo también estos los favoritos de los jóvenes además de *Call of Duty: Modem Warfare* y *Grand Theft Auto IV*, siendo este último un videojuego recomendado a mayores de 18 años. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P76 ¿Juegas con la Xbox 3600?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	13	44,83
No	11	68,75	13	44,83
Si	2	12,5	3	10,35
TOTAL	16	100	29	100

Autor: Andrea Acurio

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

P77 Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	16,67	0	0
Hallo 3	1	16,67	3	60
Call of duty: modern warfare	1	16,67	1	20
Assasin's creed	0	0	1	20
Soul Calibur IV	1	16,67	0	0
Ninja Gaiden II	1	16,67	0	0
Ninguno	1	16,67	0	0
TOTAL	6	100	5	100

Autor: Andrea Acurio

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

El Xbox 3600 es un artículo que pocos niños y jóvenes lo posee, tal vez por su elevado costo en el mercado, así en lo relacionado a los niños un mínimo 12% posee este artículo de los cuales las preferencias de juego se inclinan por *Grand Theft Auto IV*, *Hallo3*, *Call of duty: modern warfare*, *Soul Calibur IV*, *Ninja Gaiden II* de éstos, dos de ellos son recomendados para mayores de 18 años, debido a sus contenidos violentos. En el caso de los jóvenes el porcentaje de posesión de esta consola es aún menor que el de los niños siendo solamente el 10% siendo las preferencias de estos usuarios por *Hallo 3*, *Call of duty: modern warfare*, *Assasin's creed*. Lo que difiere en gran manera con los estudios hechos en otros países donde las preferencias de niños y jóvenes se inclinan por los juegos relacionados con el fútbol. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P78 ¿Juegos con nintendo Wii?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	2	12,5	12
No	7	43,75	11	36,67
Si	7	43,75	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P79 Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Wii Paly	3	10	0
Mario Kart	4	13,33	1	6,67
Wii Fit	3	10	0	0
Super Mario galaxy	4	13,33	3	20
Super smash bros brawl	2	6,67	2	13,33
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	3	10	4	26,67
Big Brain academy	2	6,67	1	6,67
Triiivial	4	13,33	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	3,33	0	0
Mario Party 8	3	10	2	13,33
Ninguno	1	3,33	2	13,33
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Andrea Acurio

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

La posesión del *Nintendo Wii* llega al 40% en el caso de los niños, pues es notoria la preferencia por esta consola en el grupo de los niños. En cambio en el grupo de los adolescentes del todo el grupo el 23% tienen este artículo, el motivo por la poca preferencia en el caso de los jóvenes puede darse a que éstos se interesan más por aspectos relacionados por su edad como las relaciones afectivas o el ciberespacio. Dentro del grupo que tiene un *Nintendo Wii* las preferencias del grupo de 7º de básica se inclinan por: *Super Mario*, *Galaxy Triiivial*, *Mario Kart*, siendo este último el favorito en España por sus similares (Xavier Bringué Sala, 2009). En lo que respecta a los adolescentes su videojuego preferido es *Mario y Snic* en los juegos Olímpicos, un juego recomendado para niños de 3 años en adelante. Por tal motivo solamente 4 de 30 jóvenes prefieren este juego que es un índice muy bajo.

P80 ¿Juegas con PSP?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	12	40
No	11	68,75	16	53,33
Si	2	12,5	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P81 PSP: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	1	20	1	25
FIFA 08	1	20	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	1	25
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	20	0	0
FIFA 09	0	0	1	25
Los Simpsons – el videojuego	1	20	0	0
God of war: Chains of Olympus	0	0	1	25
Buzz! Concurso de bolsillo	1	20	0	0
TOTAL	5	100	4	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

El PSP es la consola que menos poseen los menores, tanto en niños como en jóvenes. Siendo en los niños el porcentaje de apenas 12% y en los jóvenes 2%.

Así los niños prefieren: *Pro evolution Soccer 2008, FIFA 08, WWE Smackdown! vs Raw 2008, Los Simpsons – el videojuego, Buzz! Concurso de bolsillo.*

En cambio los jóvenes prefieren: *Pro evolution Soccer 2008, Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum, FIFA 09, God of war: Chains of Olympus.* En lo que puede coincidir con otros estudios es que entre niños y jóvenes tanto ecuatorianos como españoles su videojuego favorito es *Pro evolution Soccer 2008* (Xavier Bringué Sala, 2009)

P86 ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	11	36,67
No	1	6,25	3	10
Si	13	81,25	16	53,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P87 Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	4	13,79	1	4,76
Los Sims megaluxe	3	10,34	0	0
Word of Warcraft	1	3,44	3	14,28
World of Warcraft - the Burning Crusade	2	6,892	2	9,52
Los Sims: cocina baña-accesorios	3	10,34	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	2	6,89	4	19,04
Activa tu mente	3	10,34	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	1	3,44	0	0
Brain Trainer 2	3	10,34	1	4,76
World of Warcraft-Battle Chest	1	3,44	2	9,52
Ninguno	6	20,68	8	38,09
TOTAL	29	100	21	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Definitivamente los juegos virtuales de ordenador son los preferidos por los chicos, o los que se encuentran con facilidad, pues la tecnología ha permitido que en un solo artículo como es la computadora se encuentre una diversidad de beneficioso y entretenimientos. Es el caso de los videojuegos y a lo que los niños se refieren el 81% del grupo tienen acceso y disfrutan de ellos siendo su favorito *Los Sims 2 y sus hobbies* y coincidiendo en las preferencias de los chicos en España. (Xavier Bringué Sala, 2009)

En lo que respecta a los jóvenes el 53% de éstos disfrutan de los juegos de ordenados, aun que es una cantidad menor a la de los niños, pero igualmente significativa siendo su juego favorito *Call of Duty: Modern Warfare*. Tomando en cuenta que la computadora es accesible para la mayoría de hogares, los menores tienen a la mano una plataforma tecnológica que les brinda distracción en las horas de ocio. (Fernández, 2010)

P90 ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	11	36,67
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	11	68,75	11	36,67
Sí, tengo alguno	2	12,5	4	13,33
Si, casi todos los que tengo	0	0	4	13,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

En la misma línea de los juegos de video se investiga la postura del menor ante los juegos pirateados existiendo, tanto en los niños como en los jóvenes, un porcentaje considerable de 68% y 36% respectivamente de material original. Lo que es muy bueno saber que se respeta la propiedad privada y se reconoce la propiedad intelectual de los autores a diferencia de los jóvenes españoles que en un índice del 68% poseen copias no originales de estos artículos. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	11	36,66
Menos de una hora	5	31,25	5	16,66
Entre una hora y dos	4	25	5	16,66
Más de dos horas	2	12,5	5	16,66
No lo se	2	12,5	3	10
Nada	1	6,25	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P89 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	11	36,67
Menos de una hora	4	25	4	13,33
Entre una hora y dos	3	18,75	7	23,33
Más de dos horas	5	31,25	5	16,67
No lo se	0	0	1	3,33
Nada	1	6,25	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Los niños y jóvenes afirman pasar menos de una hora frente a las consolas entre semana con un 31% para los niños y un 16% para los jóvenes, sin embargo en el grupo de los adolescentes con los mismos porcentajes del 16% afirman jugar entre una y dos horas y otros de dos horas en adelante.

El fenómeno se radicaliza el fin de semana cuando los niños afirman que pasan más de dos horas frente a las consolas con un porcentaje del 31%.

En cambio los jóvenes aseguran que pasan de una a dos horas jugando siendo el 23% de menores que pertenecen al grupo. Esto nos da una clara señal que el tiempo libre entre la familia no está siendo bien aprovechado y los menores pasan un buen tiempo frente a las consolas, sin contar que además de este entretenimiento también tiene otros que merman el tiempo familiar y que a la postre traería graves consecuencias en las relaciones familiares. (Fernández, 2010)

P100 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	6,25	1	3,33
1	1	6,25	10	33,33
2	4	25	9	30
3	4	25	6	20
Más de tres 3	3	18,75	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

La televisión que por años, en el pasado, era el rey del entretenimiento hoy todavía ocupa lugares importantes ya que el 25% de los niños tienen en sus hogares de dos a tres televisores, y es otro elemento que si ni se sabe conducir de una manera integral terminará consumiendo el tiempo libre que le queda a la familia para compartir. (Carlsson, 2011)

En el caso de los jóvenes un 33% afirma tener un solo televisor y dentro de este contexto se puede entender que dado las características típicas de su edad los jóvenes prefieren pasar en grupo con sus amigos disfrutando de la vida social, antes que la sedentaria junto con sus padres. (Santibáñez, 2011)

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

P118 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Internet	7	43,75	23	76,67
Televisión	3	18,75	4	13,33
No lo se	4	25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Internet	7	43,75	19	63,33
Teléfono móvil	2	12,5	7	23,33
No lo se	5	31,25	4	13,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Entre la internet, la televisión y el teléfono móvil, los niños y jóvenes prefieren el internet con un promedio de 56% ya que el internet ofrece un abanico de posibilidades a la hora de divertirse (Xavier Bringué Sala, 2009) gana por mucho a las otras pantallas.

Tengamos en cuenta que los beneficios que presenta la red por mucho saca ventaja de sus contrincantes, el teléfono celular y la televisión, por medio del chat, y las plataformas sociales sin contar con que cada una de las televisoras ofrecen su programación por internet.

P120 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Internet	6	37,5	19	63,33
Video juegos	5	31,25	9	30
No lo se	3	18,75	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P121 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Video juegos	5	31,25	15	50
Televisión	5	31,25	13	43,33
No lo se	4	25	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Sin lugar a dudas el internet frente a los videojuegos muestra una gran ventaja, pero en el grupo de los adolescentes esta ventaja se radicaliza más ya los juegos en línea se han puesto de moda presentando un infinidad de opciones e integración social.

En cuanto a la competencia entre videojuegos y televisión los niños dudan efectuándose un empate entre estas dos pantallas, pero en los jóvenes existe una clara definición y la plataforma que gana la competencia es el videojuego pues este presenta más emociones a sus usuarios que lo que la televisión ofrece. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P122 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
1. Teléfono móvil	5	31,25	17	56,67
2. Televisión	7	43,75	11	36,67
No lo se	2	12,5	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P123 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Teléfono móvil	7	43,75	16	53,33
Mp3/ Mp4/ iPod	5	31,25	11	36,67
No lo se	2	12,5	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Las preferencias entre el celular y la televisión difieren entre los niños y los jóvenes pues a la hora de elegir los niños con un 43% manifiestan su preferencia por la televisión, tomando en cuenta que por años este ha sido la pantalla favorita de los pequeños, (Carlsson, 2011) pues ahora en este siglo todavía sigue siendo la preferida por los niños. Lo adolescentes por el contrario prefieren el teléfono celular pues de acuerdo a sus intereses típicos de la edad, los jóvenes viven una vida social muy activa que amerita se encuentre comunicados con sus similares. (Bringué C. S., 2011).

P124 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Teléfono móvil	5	31,25	16	53,33
Video juegos	6	37,5	12	40
No lo se	3	18,75	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P125 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
Wii	8	50	11	36,67
PlayStation 3	0	0	9	30
No lo se	6	37,5	10	33,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

La competencia entre los videojuegos y el teléfono celular, manifiesta diferencias entre los dos grupos. Por un lado los niños se ven inclinados por las distracciones y emociones que ofrece los videojuegos, mientras entre los jóvenes el teléfono celular sigue siendo la pantalla favorita pues es considerado uno de los artículos más completos a la hora de ofrecer diversión, pues permite a los jóvenes estar conectados con sus amistades, acceder a las redes sociales, al internet y escuchar música (Madrid E. d., 2009), por este motivo gana ampliamente a su contrincante las consolas. Cuando las consolas se encuentran en competencia tanto en niños como en adolescentes la ganadora es el Nintendo Wii no solo por ser un artículo moderno sino también por la tecnología que lo acompaña que permite al usuario vivir plenamente el videojuego y sus emociones. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	0	0
PSP	2	12,5	11	36,67
Nintendo DS	7	43,75	5	16,67
No lo se	5	31,25	14	46,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al enfrentarse el PSP y el Nintendo DS nuevamente las preferencias se radicalizan de acuerdo a los grupos, siendo los niños los que inclinan la balanza a favor del Nintendo DS por su capacidad de interacción y variedad de juegos. Mientras que los adolescentes, manifiestan, en su mayoría no sentirse seguros a la hora de mostrar sus preferencias por cualquiera de estas consolas, dejando un apetecible 36% para la preferencia del PSP, dando un punto a favor a las consolas portátiles o conocidas como las de bolsillo (Xavier Bringué Sala, 2009)

6.3. Redes sociales y mediación familiar

6.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	37,5	23	76,67
Si	10	62,5	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P12 ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	1	9,10
Tengo un profesor particular	3	14,29	3	27,23
Me ayudan mis hermanos/as	1	4,76	4	36,36
Me ayuda mi padre	8	38,09	1	9,10
Me ayuda mi madre	9	42,85	2	18,18
TOTAL	21	100	11	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

El acompañamiento a la hora de realizar los deberes escolares es un punto fundamental en la vida de los menores, tomando en cuenta que tanto la escuela como el colegio son aspectos muy importantes en sus vidas y que los padres están llamados a mostrar atención y preocupación (Madrid D. d., 2010). Es así como en el caso se los niños un 62% tiene asistencia al momento de llevar a cabo sus tareas y en mayor proporción lo realiza la madre de familia con una 42% y muy cerca de esta cifra está el acompañamiento del padre, lo que es muy bueno para el correcto desarrollo académico de los menores. (Tiempo, 2010)

En el caso de los adolescentes el 76% no recibe ninguna asistencia al momento de realizar sus tareas escolares, debido a la naturaleza de su edad, los padres consideran que no es correcto estar pendientes de sus responsabilidades pues de lo contrario los volverán dependientes. Pero en el pequeño porcentaje que sí recibe ayuda el acompañamiento lo hacen sus hermanos o hermanas, lo que sí desvincula a los padres de las actividades académicas, pudiendo causar en el futuro un resquebrajamiento de los vínculos familiares (Leys, 1998)

P13 Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3,33
En mi habitación	6	37,5	14	46,67
En una sala de estudio	8	50	8	26,67
En la sala de estar	1	6,25	7	23,33
En la cocina	1	6,25	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

El lugar donde los menores realizan sus tareas escolares es de gran importancia, pues ellos necesitan de las comodidades de un lugar para realizar una actividad que necesita de concentración. Es así que en el caso de los niños en un 50% realizan sus deberes en una sala de estudio lo que es ideal pues se entiende que allí se encuentra todo el material necesario para su finalidad y aparte de esto, está aislada de todo elemento que cause distracción.

En lo que se refiere a los jóvenes el 46% de los chicos realizan sus actividades académicas en la comodidad de su habitación, siendo un lugar poco recomendable pues está lleno de distractores que no facilitan la concentración. (Leys, 1998)

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	1	6,25	7	23,33
Sí	15	93,75	23	76,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En el Ecuador se está dando procesos de cambio pues el Gobierno Nacional está impulsando una Actualización a la Reforma Curricular que dirige los aspectos académicos de los niños y adolescentes (Ecuador, 2010). Dentro de esta nueva reforma que dirige los aspectos académicos de los menores, se promueve como uno de sus *objetivos El empleo de las tecnologías de la información y comunicación* (Ecuador, 2010), es así que los docentes están llamados incluir en sus tareas el uso de la computadora y el internet. Este es uno de los motivos que ha motivado a la mayoría de padres a adquirir esta herramienta y contar así con el 93% de hogares, en el caso de los niños, que estén equipados por este artículo. En el caso de los adolescentes el 76% de sus hogares están equipados con esta pantalla, el porcentaje es menor al de los niños ya que, recordemos, se trata de una institución pública y el nivel económico de los padres no es tan elevado como la particular.

6.3.2 Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar

P44 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	6	35,29	9	20
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	2	11,76	7	15,56
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	11,76	8	17,78
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	5,88	0	0
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	1	5,88	4	8,89
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	5,88	5	11,11
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	4,44
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	4,44
No estoy de acuerdo con ninguna	4	23,52	8	17,78
TOTAL	17	100	45	100

Autor: Andrea Acurio

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

Es interesante analizar la perspectiva de los menores al momento de indagar sobre sus percepciones a cerca de su interrelación con las tecnologías y el entorno familiar. Dentro de este contexto tanto niños como adolescentes manifiestan *“ponerse nerviosos o enfadarse cuando no puede o no le dejan navegar”* con un 35% en el caso de los niños y un 20% en el caso de los adolescentes. Los niños por su naturaleza tienden con más facilidad perder el control ante una prohibición, pero los adolescentes, manejan, en su mayoría la frustración (Fernández, 2010).

Lo que llama la atención es que aun que en porcentajes menores, exista jóvenes que no concienticen los peligros que albergan el relacionarse con desconocidos en la red, así como usar la TICS para desprestigiar a alguien, esto muestra una clara falta de instrucción, tanto por los padres como por los maestros, en este punto. Esto se debe a que los adultos no se han alfabetizado en las nuevas tecnologías por lo que están imposibilitados en instruir en un tema que desconocen y en algunos de los caso no les interesa (Fernández, 2010)

P45 ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
No	10	62,5	22	73,33
Si	3	18,75	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P46 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	75	6	66,67
Por el momento del día en que me conecto	1	25	2	22,22
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	1	11,11
TOTAL	4	100	9	100

Autor: Andrea Acurio

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

Aun que la mayoría de niños y jóvenes *manifiestan no tener problemas con sus padres por la internet*, existe una minoría que expresa las dificultades con las que se encuentra en el uso inadecuado del tiempo frente al internet, siendo del 18% para los niños y el 23% en el caso de los adolescentes.

Este pequeño grupo discuten con sus padres por: *El tiempo que pasa conectado* tanto los niños como los adolescentes. Lo que es común cuando los padres no mantienen normas claras de consumo y dejan que sus hijos sean absorbidos por esta plataforma. (Fernández, 2010)

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	3	10
No	10	62,5	22	73,33
Si	2	12,5	5	16,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En esta tabla podemos observar que en el grupo de los niños como en el grupo de los adolescentes, los padres no usan la internet como herramienta de corrección o restricción, el 62% de los niños lo afirman así y el 73% de los adolescentes de igual manera pero esto contradice con sociedades más evolucionadas en el trato padres - hijos y sí usan la internet como herramienta de premio o castigo (Xavier Bringué Sala, 2009)

P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	3	15,79	18	38,30
Echan un vistazo	2	10,53	9	19,15
Me ayudan, se sientan conmigo	4	21,06	0	0
Están en la misma habitación	2	10,53	3	6,39
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	1	2,13
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	5,26	4	8,53
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	10,53	3	6,32
No hace nada	5	26,32	9	19,12
TOTAL	19	100	47	100

Autor: Andrea Acurio

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

En el caso de los niños el 26% de ellos afirman que sus padres *no hacen nada* cuando sus hijos se encuentran frente al internet seguido por un 21% que *se sientan y le facilita ayuda*. En los menores esto es preocupante ya que sus padres no les prestan atención y ve a las TICS como un herramienta que brinda solamente beneficios y no peligros. (Fernández, 2010)

En cambio en los adolescentes un 38 % de los padres por lo menos *preguntan lo que hacen* seguido de *echar un vistazo* y otros *no hacen nada*. Estos dos últimos con un 19% cada uno.

Con estos datos los padres manifiestan no saber nada acerca de los riesgos que corren sus hijos al momento de navegar lo que también permite deducir que si no hay un interés por lo que sus hijos hacen en el internet igualmente no va a existir discusiones por el uso, mal uso o abuso de esta herramienta. (Fernández, 2010)

P49 Cuándo navegas por internet, según tus padres, ¿Qué cosa no puedes hacer?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	10	22,73	10	21,27
Chatear o usar el Messenger	2	4,55	3	6,38
Dar información personal	9	20,45	14	29,78
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	6	13,66	4	8,51
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	4	9,09	1	2,12
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	4	9,09	3	6,38
Ver vídeos o fotos	1	2,27	1	2,12
Colgar videos o fotos	3	6,81	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	3	6,81	0	0
Enviar correos electrónicos	1	2,27	0	0
Jugar	0	0	1	2,12
No me prohíben nada	1	2,27	10	21,27
TOTAL	44	100	47	100

Autor: Andrea Acurio

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

Dentro de las pautas de consumo, el 22% de los padres, en el grupo de los niños, han considerado que lo que no pueden hacer, los niños es *comprar algo en la red*, seguido de *dar información personal*, con un porcentaje del 20%. Estos valores manifiestan el interés de los padres por proteger a sus niños de ataques nocivos o

afectar la economía del hogar, que en cualquiera de los casos es una buena decisión y estrategia en bienestar de los pequeños (Bringué C. S., 2011)

En cuanto a los adolescentes, el 29% de los padres, han visto que lo más importante al momento de navegar en la web es *no dar información personal* a los desconocidos pues con ella se puede fraguar cualquier adversidad contra la familia. Esta prohibición va de la mano con *comprar algo*, con un 21%, pues las afectaciones económicas al hogar serían muy lamentables. No menos importante existe un grupo del 21% que han optado por no darles ninguna instrucción a sus hijos con relación a las cosas que pueden hacer o no en el internet. Lo que es muy lamentable pues como se ha dicho antes la web no solamente es un abanico de oportunidades y beneficios si no también un riesgo latente. (Fernández, 2010)

P98 ¿A que le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	14,28	3	8,57
Amigos/as	2	7,14	4	11,42
Estudios	4	14,28	3	8,57
Deporte	4	14,28	4	11,42
Lectura	5	17,89	7	20
Televisión	3	10,71	6	17,14
Hablar por teléfono	1	3,57	2	5,71
A nada	5	17,85	6	17,14
TOTAL	28	100	35	100

Autor: Andrea Acurio

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

El 17% de los niños reconocer haberle mermado tiempo a *la lectura* y otro grupo con el mismo porcentaje afirma *no haberle quitado tiempo a nada*, seguido del 14% que sostiene haberle quitado tiempo a *la familia, estudios y deporte*. Esto demuestra que en cualquiera de los casos los videojuegos pueden absorber a menores haciendo que el camino normal por donde transita su vida vaya cambiando. Si un adulto es el fruto de lo que un niño fue instruido ¿qué clase de adultos estamos formando? (Dobson, 2008)

En el caso de los jóvenes, que de por sí su núcleo no es la familia, consideran en un 17% que a lo que le han restado tiempo es a la *televisión* y a *nada* prestándole poca importancia al tiempo dedicado a los videojuegos. Notándose una carencia cercanía y de actividad familiar.

P104 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	6	33,33	16	30,77
En la habitación de un hermano/a.	0	0	4	7,63
En la habitación de mis padres	8	44,44	13	25
En la sala de estar	3	16,67	17	32,70
En la cocina	1	5,56	1	1,94
En un cuarto de juegos	0	0	1	1,93
TOTAL	18	100	52	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P105 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	8	20,52	23	26,43
Con mi padre	8	20,52	13	14,94
Con mi madre	8	20,52	19	21,83
Con algún hermano/a	6	15,38	18	20,68
Con otro familiar	4	10,25	5	5,74
Con un amigo/a	5	12,82	9	10,34
TOTAL	39	100	87	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

El espacio habitual que el niño usa para ver la televisión es por lo general *la habitación de los padre* con el 44% seguido muy cerca del 33% de niños que observan esta pantalla *en su habitación*, a esto podemos añadir que el 20% de menores pasan el tiempo *solos* frente a la programación televisiva y con el mismo porcentaje en compañía de sus padres. De lo que podemos deducir que esta actividad la hacen no totalmente solos, ya que el mayor porcentaje lo tiene la estancia en la habitación de los padres y esto es bueno pues demuestra que los padres prestan atención a la programación del televisor (Menor, 2010)

Los adolescentes al diferencia que los niños ven la televisión en *la sala de estar* seguido por un 30% de jóvenes que ven la televisión *en su habitación*, seguido de un 26% que ve la televisión solos, esto demuestra que los jóvenes al ser más individuales carecen de compañía frente a esta pantalla y lo padres no supervisan lo que ellos ven, pudiendo causar que contenidos nocivos perjudiquen la visión de la vida. (Carlsson, 2011)

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	8	17,77	12	16,67
Comer	9	20	21	29,17
Navegar por internet	3	6,67	7	9,72
Hablar por teléfono	4	8,89	10	13,89
Leer	5	11,11	1	1,39
Dormir	4	8,89	6	8,33
Charlar con mi familia	5	11,11	11	15,27
Jugar	7	15,56	4	5,55
TOTAL	45	100	72	100

Autor: Andrea Acurio

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

Tanto niños como adolescentes, los primeros con un porcentaje del 20% y los segundos 29%, manifiestan que mientras ven televisión *ellos comen* lo que aparentemente no es perjudicial para ellos y haciendo lo mismo que sus similares en otros países. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P109 ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	2	6,67
No	9	56,25	23	76,67
Si	2	12,5	5	16,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Al igual que la internet los padres no usan esta herramienta para premiar o castigar a sus hijos lo que presume que el sistema de recompensas y castigos no es usado en las familias santacruceñas. Y que de la misma forma sucede en otras partes del mundo (Xavier Bringué Sala, 2009)

P110 Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Yo mismo	4	25	9	30
Mis hermanos/as	0	0	1	3,33
Mi padre	5	31,25	2	6,67
Mi madre	1	6,25	2	6,67
Entre todos, lo negociamos	3	18,75	15	50
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En el caso de los niños el 31% afirma que es su padre quien escoge la programación de lo que se verá en familia, observando un liderazgo definido por parte del padre. Mientras que en lo referente a los jóvenes se observa un mejor tratamiento familiar del tema *escogiendo entre todos y negociando* lo que se va a ver en la televisión lo que es muy recomendado por lo estudiosos (Menor, 2010)

P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	6	37,5	20	66,67
Si hay programas que no me dejan ver	7	43,75	9	30
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P113 ¿De qué tipo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	3	20	7	31,82
Dibujos animados	3	20	2	9,10
Deportes	2	13,33	0	0
Series	1	6,67	6	27,27
Concursos	1	6,67	0	0
Documentales	0	0	2	9,10
Noticias	2	13,33	1	4,55
Programas del corazón	1	6,67	1	4,55
Reality Shows	2	13,33	3	13,66
TOTAL	15	100	22	100

Autor: Andrea Acurio

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

Dentro de la regulación que los padres deben hacer frente a la programación televisiva podemos observar que los niños en un 43% si existe una regulación de lo que ellos pueden ver y que generalmente son *películas y dibujos animados*, precautelando la formación de sus hijos. En cambio en los adolescentes no existe esta instrucción y ellos pueden escoger libremente lo que ellos quieran ver, y el pequeño grupo del 30% sostiene que lo que sus padres no les permiten ver es cierta clase de *películas*, lo que no deja pensar que en el medio de los adolescente no existe la mediación familiar sino más bien ellos hacen y deciden lo que quieren. (Menor, 2010)

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

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
No	11	68,75	22	73,33
Si	2	12,5	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P108 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	50	6	66,67
Por el momento del día en el veo la tele.	1	25	3	33,33
Por los programas que veo	1	25	0	0
TOTAL	4	100	9	100

Autor: Andrea Acurio

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

Aparentemente, tanto en niños como en adolescentes los padres no tienen ningún conflicto con sus hijos y la televisión pues ellos afirman que *no discuten por el uso que le dan a la televisión*, y el pequeño grupo que sí lo hace el motivo es *el tiempo que pasan viendo la televisión*. Esto se debe en parte a que los padres o han instruido perfectamente a sus hijos y han delimitado muy bien el uso de esta pantalla o definitivamente no tienen el tiempo para supervisar lo que sus hijos hacen frente al televisor. (Dobson, 2008)

P22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	12,5	1	3,33
Si	14	87,5	29	96,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	7,40	6	9,52
Amigos/as	2	7,40	3	4,76
Estudios	4	14,81	11	17,46
Deporte	1	3,70	7	11,11
Lectura	4	14,88	10	15,89
Televisión	4	14,81	10	15,87
Videojuegos	2	7,40	3	4,76
Hablar por teléfono	2	7,40	4	6,34
A nada	6	22,22	9	14,28
TOTAL	27	100	63	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Internet se ha convertido en una de las pantallas más populares de la tecnología, de tal manera que en el caso de los niños el 87% de ellos lo usan, frente a una 96% de jóvenes,

Dentro de este grupo mayoritario el 22% de los niños consideran que *no le han quitado tiempo a nada* seguido del 14% de niños que creen que si le ha quitado tiempo a *los estudios, los deportes y la televisión*. En el caso de los jóvenes el 17% considera que le han quitado tiempo a *los estudios*, seguido de un 15% que piensan haberle quitado tiempo a *lectura y la televisión*. Esto nos permite deducir que al momento de escoger entre el entretenimiento y la internet los niños y los jóvenes prefieren lo segundo, igual sucede con la televisión y de forma aislada el deporte en el caso de los niños y la lectura en el caso de los jóvenes. Esto a largo plazo puede acarrear en decadencia de sus estudios, obesidad por el sedentarismo al que se expone la persona que pasa largas horas frente al computador. (Fernández, 2010)

6.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia

P20 ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25	6	20
No	3	18,75	12	40
Si	12	75	12	40
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25	6	20
En mi habitación	6	37,5	3	10
En la habitación de mis padres	1	6,25	1	3,33
En la sala de estar	2	12,5	8	26,67
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	18,75	5	16,67
Es portátil	3	18,75	7	23,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En la isla Santa Cruz a diferencia de la isla Isabela donde el 100% de los niños tenían internet en casa, aquí el 75% de los hogares de los niños están equipados con este servicio, mientras que en el caso de los jóvenes el porcentaje baja al 40%. Dentro de este contexto los niños sufren el riesgo de caer en el mal uso del internet ya que el 37% de los menores afirman que la computadora que comúnmente usan se encuentra en *su habitación*, añadiéndole a esto un 18% de niños que declaran que la computadora que usan es portátil. Esto demanda un peligro ya que al tener el computador en su habitación nadie puede supervisar continuamente lo que el menor está haciendo en la web o el tiempo de consumo, lo que es muy importante (Fernández, 2010)

En el caso de los jóvenes, el 26% de éstos declaran que el computador que más utilizan es *el que se encuentra en la sala de estar*, seguido de un 23% que afirma *tener un computador portátil*, siendo una cifra mayor a la del los niños tomando en cuenta que el grupo de los niños pertenecen a una clase social alta el porcentaje de niños que tienen una portátil es menor al los jóvenes que superan en número, la posesión de este artículo, lo que contrasta con lo aseverado por el libro *La otra cara de Galápagos* donde se afirma que en Galápagos existe pobreza (Valdivieso, 2008).

P21 ¿Tiene instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	1	6,67	0	0
No lo sé	2	13,33	3	23,07
Sí, tengo un filtro	4	26,67	1	7,69
Sí, tengo un antivirus	8	53,33	9	69,23
TOTAL	15	100	13	100

Autor: Andrea Acurio

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

Dentro del equipamiento de tecnologías en el hogar los menores afirman (tanto niños como jóvenes) que sus computadoras poseen un antivirus, 53% en el grupo de los niños y 69% en el grupo de los adolescentes. Mientras que un filtro de contenidos son los niños a quienes sus padres ha protegido mayormente, pero lo jóvenes tienen libre acceso a los contenidos de la red. Esto no solo demuestra un nivel de equipamiento tecnológico en el hogar sino que habla a cerca de la formación que están teniendo los adolescentes que en un futuro deberán poner en práctica sea en el desarrollo económico como social. (Dobson, 2008)

6.4. Redes sociales y ámbito escolar

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

P16 La última vez que te dieron las notas, ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	11	68,75	27	90
Matemáticas	5	31,25	1	3,33
Lengua y Literatura	0	0	0	0
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	2	6,66
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En el contexto escolar los menores afirman mayoritariamente haber aprobado todas las materias que están designadas en el pensum de su año de estudio, lo que no es una ventaja pues varias autoridades afirman que la educación en Galápagos no es buena y uno de ellos va más allá afirmando que si la educación en el Ecuador continental no es buena, menos aun la de Galápagos sería buena (Pi, 2007)

P17 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	9	56,25	13	43,33
Si, algunos (menos de la mitad)	6	37,5	17	56,67
Si, casi todos (más de la mitad)	1	6,25	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

De acuerdo a estos datos podemos deducir la poca capacitación que hay en el sector docente de la Galápagos, en cuanto al uso de las Tics en el aula, pues aquí el 56% de los niños afirman que *ningún profesor usa internet para explicar su materia*. Mientras que en los adolescentes el 56% corrobora que *algunos profesores (menos de la mitad)* usa este servicio para explicar su clase. En este punto si nos ponemos a la cola, pues en otros países el docente hace del internet su herramienta de trabajo (Graells, 2008)

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e – mail)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	12	35,29	13	16,88
En el colegio	7	20,58	23	29,87
En un ciber	5	14,70	21	27,27
En un lugar público	3	8,82	7	9,09
En casa de un amigo	3	8,82	10	12,98
En casa de un familiar	4	11,76	3	3,89
TOTAL	34	100	77	100

Autor: Andrea Acurio

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

Es importante conocer dónde los menores se conectan a internet y he aquí dos realidades diferentes, marcadas en parte por las características propias de la edad y también las de una institución pues como podemos observar el 35% de los niños *afirman usar las redes sociales en su casa*, mientras que el 29% de los adolescentes sostiene que lo hacen en el colegio. Entonces nace la interrogante ¿Cómo pueden conectarse a la red si supone que los estudiantes están en clases?, pues esta es una de las razones por las que se afirma que la educación en Galápagos no es buena pues mientras en unos colegios hay control y disciplina en otros no lo hay (Pi, 2007)

P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
No	0	0	14	46,67
Si	14	87,5	15	50
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P37 ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	8	21,62	3	11,11
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	7	18,91	6	22,22
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	5	13,51	8	29,66
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	8,101	4	14,88
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	4	10,81	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	5,41	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	5	13,51	2	7,40
A ninguno	3	8,10	4	14,81
TOTAL	37	100	27	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Los juegos en red son muy populares sin importar la edad, así podemos ver que el 87% de los niños disfrutan de este entretenimiento y en el caso de los jóvenes el 50% de ellos lo hacen. Y dentro de esta comunidad que se interrelaciona a través de los juegos virtuales los juegos preferidos de los niños son *Juegos de comunidad virtual (The Sims, etc)* y *Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc)* con un 21% y 28% respectivamente.

En cambio entre los adolescentes los juegos favoritos son: *Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc)* y *Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc)* con el 29% y 22% de aceptación respectivamente. Esto indica que cada vez es más popular el hecho de que los menores se relacionan con desconocidos, con el propósito de compartir un juego virtual. "Vemos como la sociedad va cambiando sus modos y formas de relacionarse y se va adentrando a una cultura de relaciones esporádicas y pasajeras que solo el tiempo nos mostrará si los resultados serán positivos o negativos en el rumbo de la evolución humana (Bringué C. S., 2011)

P38 Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	9	56,25	6	33,33
Jugar en red te permite hacer amigos	3	18,75	8	44,44
No estoy de acuerdo con ninguna	4	25	4	22,22
TOTAL	16	100	18	100

Autor: Andrea Acurio

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

Las concepciones en cuanto a con quiénes me relaciono al momento de jugar en línea van cambiando de acuerdo a la edad. Mientras para los niños el jugar en red significa hacerlo con sus amigos. Los jóvenes van más allá

Jugar en la red les permite hacer amigos el 44% de adolescentes disfrutan de los juegos en red a la vez que hacen nuevas amistades, es parte de la naturaleza típica de esta edad su deseo de conocer otras personas aun que esto pueda ser un peligro si se entablan amistades con personas que solamente se las conoce a través de una pantalla (Sala, 2010)

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales, (tuenti, facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
No	5	31,25	2	6,67
Si	9	56,25	27	90
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio
 Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años)
 Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de edad)

P40 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	9	30	27	44,21
Orkut	1	3,33	0	0
Hi5	3	10	5	8,19
Tuenti	4	13,33	2	3,27
Myspace	1	3,33	4	6,55
WindowsLive Space	4	13,33	6	9,83
Sonico	1	3,33	6	9,83
Otras redes sociales	7	23,33	11	18,03
TOTAL	30	100	61	100

Autor: Andrea Acurio
 Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años)
 Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de edad)

En la actualidad lo que se encuentra más de “moda” son las denominadas redes sociales, que a más de permitir la libertad de expresión une amigos que por años no estaba conectados, es así que tanto niños como adolescentes en su mayoría utilizan las redes sociales. Los niños en menos proporción que los adolescentes, ya que del 100% el 56% participa de esta integración virtual. Mientras los jóvenes el 90% se relacionas con conocidos y desconocido a través del internet.

Dentro de este grupo la red social más popular es *facebook* pues su estructura y funcionalidad ha hecho que tanto niños como adolescentes prefieran utilizarla, esto contrasta con los resultados obtenidos en otros países, pues mientras en España la red social favorita en Tuenti en Perú lo es Hi 5 (Sádava, 2008) , esto se debe mayoritariamente por la cultura de cada región (Xavier Bingué Sala, 2009)

P41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
No	12	75	26	86,67
Si	1	6,25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P42 ¿Con qué contenido?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	2	28,57	1	10
Software e informática	0	0	1	10
Programación de televisión	0	0	1	10
Educativos	0	0	2	20
Culturales	0	0	0	0
Juegos	3	42,85	2	20
Música	2	28,57	2	20
Humor	0	0	1	10
TOTAL	7	100	10	100

Autor: Andrea Acurio

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

P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o un blog propia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	1	25	1	14,28
Compartir información con conocidos	2	50	3	42,85
Darme a conocer y hacer amigos	1	25	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	2	28,57
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	1	14,28
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	4	100	7	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al momento de usar el internet para crear un blog o página web existen porcentajes muy inferiores que manifiestan la poca producción en el ciber espacio. Sin embargo de este pequeñísimo grupo se puede rescatar que en los niños su interés se inclina por los *deportes*, mientras que en los adolescentes priman dar a conocer ámbitos *educativos, juegos y música*, mientras estos intereses van de la mano con la finalidad *de compartir información con sus conocidos*. Esto difiere en grandes proporciones con sus similares de España pues allá el 40% de jóvenes han creado una web o blog propio (Xavier Bringué Sala, 2009)

P50 Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos, profesores)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Un principiante	6	37,5	2	6,67
Tengo un nivel medio	3	18,75	16	53,33
Mi nivel es avanzado	2	12,5	8	26,67
Soy todo un experto	2	12,5	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

A la hora de hacer una autoevaluación de *¿Cómo se considera el menor en el uso del internet en relación a los que le rodean?*, los niños son más humildes considerándose unos *principiantes* mientras que los adolescentes consideran tener *un nivel medio* esto en gran parte se debe a que los adultos no seamos considerados unos conocedores de la materia sino al contrario muchas veces dependemos de los menores para solucionar alguna inquietudes relacionadas con las nuevas tecnologías. (García T. H., 2010)

6.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	11	30,56	25	34,24
Con amigos	8	22,22	18	24,65
Con hermanos	3	8,33	14	19,17
Con mi padre	5	13,89	2	2,73
Con mi madre	5	13,89	8	10,95
Con mi novio/a	2	5,56	4	5,47
Con un profesor/a	2	5,56	2	2,73
TOTAL	36	100	73	100

Autor: Andrea Acurio

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

El acompañamiento, a la hora de usar internet, es vital puesto esto protege a los menores de posibles riesgos que se encuentran en este ámbito, sin embargo las cifras demuestran, que la mayoría de niños y jóvenes se encuentran solos frente a esta pantalla. El acompañamiento frente al internet no solo es una herramienta para guiar a los menores sobre el uso adecuado de esta tecnología si no también estrecha los vínculos entre los padres y los menores pero como padres no nos damos el tiempo para hacer del internet un pretexto para compartir (Fernández, 2010)

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15- 18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuen cia	%	Frecuen cia	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	36	23	60,5 2
Algún hermano/a	0	0	3	7,89
Mi novio/a	2	8	0	0
Algún amigo	2	8	4	10,5 2
Mi padre	4	16	0	0
Mi madre	2	8	1	2,63 5
Algún profesor/a del colegio	6	24	7	18,4 2
TOTAL	25	100	38	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P29 ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2: 10- 14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecue ncia	%	Frecuen cia	%
Para visitar páginas web	9	13,23	26	21,67
Envío de SMS	8	11,76	16	13,33
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	5	7,35	14	11,67
Para usar el correo electrónico (e- mail)	10	14,70	21	17,50
Televisión digital	3	4,41	2	1,67
Radio digital	3	4,41	1	0,83
Para usar programas	7	10,29	9	7,5
Para descargar música, películas o programas	7	10,29	24	20
Comprar o vender	3	4,41	1	0,83
Foros o listas de correo	3	4,41	1	0,83
Blogs	2	2,94	1	0,83
Fotologs	2	2,94	0	0
Hablar por teléfono	6	8,82	4	3,33
TOTAL	68	100	120	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Tanto niños como adolescentes manifiestan que en lo referente al internet son autodidactas, desenvolviéndose con autonomía y manejando ciertos contenidos con los conocimientos adquiridos por ellos mismo. En lo que se refiere al uso que se le da a esta plataforma, los criterios entre niños y adolescente difieren en cuanto a gustos y necesidades. De tal manera que en el caso de los niños el 14% usa internet *para usar el correo electrónicamente (e-mail)* seguido de muy cerca

para visitar páginas web con el 13%. En cambio lo que el 21% de los jóvenes prefieren hacer es visitar páginas web, seguido del 20% para descargar música, películas y programas. Lo que determina en los dos casos que el interés mayoritario del uso del internet no es hacer avances o investigaciones escolares sino el del entretenimiento. Esto no es solamente una actitud dada en nuestro país sino también en otras partes del mundo como España (Xavier Bringué Sala, 2009)

P30 Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	3	6,67	8	8,79
Software e informática	2	4,44	10	10,98
Programación de televisión	3	6,67	4	4,34
Noticias	0	0	8	8,79
Educativos	5	11,11	7	7,69
Culturales	3	6,67	1	1,09
Juegos	14	31,11	17	18,68
Música	10	22,22	26	28,57
Humor	2	4,44	9	9,89
Concursos	3	6,67	0	0
Adultos	0	0	1	1,09
TOTAL	45	100	91	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Las preferencias de los menores varían según la edad y mientras el 31% de los niños visita páginas web relacionadas con juegos, el 26% de los jóvenes visitan las páginas que se relacionan con la música dando una clara evidencia que al navegar tanto niños como jóvenes sus preferencias están determinadas por los intereses propios de su edad (Fernández, 2010)

P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
Con chat	0	0	5	16,67
Con Messenger	2	12,5	13	43,33
Con las dos anteriores	8	50	10	33,33
Con ninguna de las anteriores	4	25	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P32 Mientras chateas o estás en el Messenger....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	37,5	3	10
Siempre me muestro como soy	8	50	27	90
A veces finjo ser otra persona	2	12,5	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

A la hora de comunicarse a través de internet, tanto niños como adolescentes, usan las herramientas del chat y el Messenger, pero en los niños no muestran preferencia por alguna de ellas, en forma específica. Mas los jóvenes sí muestran su preferencia por el Messenger, al ser el 43% de los usuarios de este medio de comunicación. Estos valores no difieren mucho de las preferencias que los menores muestran en España. (Xavier Bringué Sala, 2009).

En cuanto a la actitud que los menores muestran frente al chat o el Messenger, éstos manifiestan mucha honestidad frente a la pantalla el 50% de los niños afirman este hecho, mientras que el 90% de los adolescentes aseveran ser honestos con las personas con las que interactúan por medio de la red, estos datos van casi de la mano con los menores en otras latitudes del planeta (Xavier Bringué Sala, 2009)

P33 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas cámara webcam?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	2	6,67
Nunca	5	31,25	15	50
A veces	6	37,5	12	40
Siempre	0	0	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P34 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	10	52,69	28	58,33
Con mi familia	6	31,57	12	25
Con amigos virtuales	3	15,78	8	16,67
TOTAL	19	100	48	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

P35 ¿has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	2	6,67
No tengo ninguno	5	31,25	6	20
Tengo, pero no los conozco	2	12,5	10	33,33
Tengo y he conocido alguno	4	25	12	40
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En nuestra sociedad es muy común que no nos encontremos muy a gusto con nuestro físico y esto vemos reflejado en los menores pues el 37% de los niños afirman que muy raras veces usan la cámara web para comunicarse a través de la internet, mientras que en los adolescentes el 60% corroboran el hecho que nunca usan la cámara web para comunicarse, con sus amigos y en porcentajes muy pequeños con algún familiar. Y dentro de este contexto de comunicación mediante las herramientas provistas por la web, la mayoría de niños se han mostrado cautos a la hora de conocer a sus amigos virtuales, pues solamente un 26% de ellos lo ha hecho, en cambio en los adolescentes el porcentaje sube a 40%. Por este motivo los padres y los maestros

son llamados a instruir a los menores en relación a los peligros que existen si se mantiene una relación de amistad con desconocidos. (Fernández, 2010)

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

P23 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
Menos de una hora	4	25	5	16,67
Entre una y dos horas	3	18,75	9	30
Más de dos horas	5	31,25	13	43,33
Nada	1	6,25	0	0
No lo sé	1	6,25	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de

P24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	12,5	1	3,33
Entre una y dos horas	5	31,25	10	33,33
Más de dos horas	5	31,25	11	36,67
Nada	4	25	5	16,67
No lo sé	0	0	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

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

Conocer el tiempo que los menores pasan frente a las pantallas es muy importante, pues esto nos ayuda a conocer como son las relaciones familiares y el tiempo que ésta dedica a sus relaciones familiares. Es así que en ambos casos el tiempo que se pasa frente a esta pantalla es *más de dos horas* tanto los días laborables como los fines de semana. Esto nos puede dar a entender que si añadimos el tiempo que se dedica en videojuegos, televisión y deberes, el tiempo dedicado a la familia es mínimo o casi escaso. Lo que algunos expertos indican es perjudicial para las relaciones familiares pues los vínculos no se fortalecen sino al contrario se debilitan pudiendo causar el resquebrajamiento de la familia. (Santibáñez, 2011)

P102 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Menos de una hora	1	6,25	4	13,33
Entre una hora y dos	2	12,5	5	16,67
Más de dos horas	7	43,75	11	36,67
No lo se	3	18,75	8	26,67
Nada	0	0	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P103 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	1	3,33
Menos de una hora	1	6,25	0	0
Entre una hora y dos	1	6,25	7	23,33
Más de dos horas	7	43,75	14	46,67
No lo sé	2	12,5	5	16,67
Nada	2	12,5	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

La televisión es otra de las pantallas que ocupa una gran cantidad de tiempo en las horas de ocio de los menores, es así que tanto niños como adolescentes dedican *más de dos horas* frente al televisor todos los días. Esto contrasta con otros estudios hechos en España donde los menores, a causa de la Tics, disminuyen el consumo de esta pantalla (Menor, 2010), además menciona que este fenómeno se da a raíz de que los menores tienen una variada oferta extracurricular en las tardes que merma su tiempo de ocio, lo que no sucede en Galápagos pues las ofertas extracurriculares además de ser escasas son costosa.

6.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

6.5.1 Regulación y uso de las tecnologías

P51 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación".				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	12,5	0	0
Poco	7	43,75	5	16,67
Bastante	1	6,25	14	46,67
Mucho	6	37,5	11	36,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de

P52 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25	0	0
Nada	5	31,25	4	13,33
Poco	5	31,25	15	50
Bastante	2	12,5	7	23,33
Mucho	3	18,75	4	13,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de

P53 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares"				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3,33
Nada	10	62,5	12	40
Poco	2	12,5	10	33,33
Bastante	1	6,25	3	10
Mucho	3	18,75	4	13,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

En cuanto a la regulación y uso de las tecnologías, el 43% de los niños están *poco de acuerdo con el hecho de que internet es útil y ahorra tiempo*, seguido de un 37% de ellos que sí consideran al internet como *útil*. Mientras que el 46% de los jóvenes está de acuerdo que *internet es útil y ahorra tiempo*, la perspectiva de cada uno de los grupos difiere por los intereses propios de su edad, pues mientras los niños usan la red para jugar, los adolescentes lo hacen para trabajar y principalmente para estrechar

o ampliar sus relaciones cibernéticas (Fernández, 2010). Mas tanto niños como adolescentes coinciden que *internet no les aísla de sus amigos ni de sus familiares*, sin embargo según estudios realizados muestran que sino se regula el uso de la Tics en los menores esto si nos puede conducir a una sociedad aislada, con poco entrenamiento en las relaciones sociales, paradójicamente a esto se puede ver que lo que les gusta a los menores es visitar las diferentes redes sociales (Garmendia, 2009)

6.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	7	23,33
Mi vida cambiaría a mejor	1	6,25	4	13,33
Mi vida cambiaría a peor	2	12,5	8	26,67
No pasaría nada	9	56,25	11	36,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los menores sostienen que la ausencia del celular, no traería ningún inconveniente en sus vidas, lo que se interpreta como una falta de sinceridad pues a la sombra de las otras preguntas que son parte de esta investigación, el celular es parte activa de sus vidas, especialmente en el aspecto social, pues al ser el celular un artículo de uso completo, facilita el acceso a un sin número de campos que son parte del quehacer diario específicamente en el caso de los jóvenes (Madrid E. d., 2009). En el caso de los niños, el aspecto social no de tanta relevancia que el de los jóvenes y el celular es más un artículo que le permite jugar y no tanto comunicarse.

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	25	7	23,33
No	11	68,75	17	56,67
Sí	1	6,25	6	20
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P65 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	2	100	5	62,5
Por el momento del día en que lo uso	0	0	1	12,5
Por el gasto que hago	0	0	2	25
TOTAL	2	100	8	100

Autor: Andrea Acurio

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

Aquí observamos otros aspectos relacionados con el uso del celular. La mayoría de niños y jóvenes aseguran que *no discuten con sus padres por el uso del celular* lo que podría tener dos lecturas. Primero, realmente los menores le dan un uso responsable a este artículo ó Segundo, los padres no tienen claro las pautas de consumo en relación al celular y les es permitido a los menores “todo”, si es así el caso, no habría nada por qué discutir. Dentro del mismo tema los menores que afirman *haber discutido con sus padres por el uso del celular* manifiestan que el mayor de los motivos es *el tiempo que usa este artículo*, que aun que es un porcentaje mínimo, llegamos al punto del la cantidad de tiempo que los menores pasan frente a las pantallas, y no con sus familias, lo que a la larga traerá repercusiones en las relaciones que como sociedad debemos mantener. (Madrid E. d., 2009)

P66 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	37,5	7	23,33
No	8	50	20	66,67
Si	2	12,5	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al igual que con otros artículos los padres no los usan como medios para *castigar o premiar* con el celular. Estos datos coinciden con las investigaciones hechas tanto en Iberoamérica (Sádava, 2008) como en España (Xavier Bringué Sala, 2009) donde los padres tampoco usan las Tics como medio de recompensa o restricción.

P67 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	8	38,09	10	34,46
Cuando estoy estudiando	5	23,80	2	6,89
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etc.	3	14,28	3	10,34
Cuando estoy durmiendo	4	19,04	2	6,89
No lo apago nunca	1	4,76	12	41,37
TOTAL	21	100	29	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los resultados difieren bastante entre niños y jóvenes. El 38% de los niños declaran que la ocasión en la que apagan el celular es *cuando están en clases*. Mientras que el 41% de los adolescentes *no lo hacen nunca*. Los resultados de los adolescentes demuestran una alta dependencia hacia el celular pudiendo causar adicción a su uso (Madrid E. d., 2009)

P69 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	20	1	3,57
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	10	2	7,14
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	2	20	9	32,14
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	1	3,57
No estoy de acuerdo con ninguna	5	50	15	53,57
TOTAL	10	100	28	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al parecer nuestros niños y jóvenes se manejan con ética a la hora de usar su celular y se observa que hay muy pocos casos en los que ha sido víctima a través del celular. Esto difiere significativamente con las conductas de los menores en otros países donde el acoso por medio del celular es una realidad, con tendencia a la escalada. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75	11	36,67
No	10	62,5	17	56,67
Si	3	18,75	2	6,67
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P94 ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	2	40	2	66,67
Por el momento en el que juego	1	20	1	33,33
Por el tipo de juegos	2	40	0	0
TOTAL	5	100	3	100

Autor: Andrea Acurio

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

Las respuestas en cuanto al conflicto frente al uso de los videojuegos, se asemeja con otras pantallas pues los menores declaran no tener ningún problema con sus padres por su uso. Y los menores que sí lo hacen manifiestan que los principales motivos son *el tiempo que pasan jugando y el tipo de juegos*. Esto se podría interpretar como una falta de supervisión por parte de los padres, en cuanto al uso de esta plataforma, pues los videojuegos generan sentimientos de bienestar y placer que genera en los menores pocas limitaciones, entonces la deducción lógica apunta que en la familia no existe pautas de consumo en relación al uso de las Tics. Estos resultados son similares entre los menores de España donde tampoco existen discusiones por el uso de los videojuegos. (Xavier Bringué Sala, 2009)

P95 ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	12	40
No	10	62,5	15	50
Si	1	6,25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Al igual que otras pantallas los padres no usan estos instrumentos como parámetros de corrección, el mismo fenómeno se da, tanto en los países de América Latina (Sádava, 2008) y España (Xavier Bringué Sala, 2009)

P96 ¿Sabes tus papas de qué son los video juegos son los que juegas?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	12	40
No	1	6,25	5	16,67
Si	9	56,25	10	33,33
No lo sé	1	6,25	3	10
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

P97 Si tus padres supieran de qué son los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	11	36,67
Si con todos	8	50	12	40
Con algunos sí, con otros no	2	12,5	6	20
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	6,25	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

El conocimiento de los padres en relación a la clase de juegos que los menores disfrutan en sus consolas muestra una pauta de consumo en las relaciones de la familia y las Tics, y en el caso de los niños el 56% afirma que *sus padres si conocen el contenido de los videojuegos* más los jóvenes prefieren *no contestar la pregunta*, esto hasta cierto punto es comprensible, pues los padres mantienen una relación casi de independencia en lo que se relaciona a las Tics. (Santibáñez, 2011). En este contexto lo menores afirman que sus padres conocen el contenido de los videojuegos y de igual manera son autorizados para jugar con ellos.

P99 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	13,33	2	9,09
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	13,33	5	22,72
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	26,67	6	27,27
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	46,67	9	40,90
TOTAL	15	100	22	100

Autor: Andrea Acurio

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

Los menores coinciden con el hecho de no estar de acuerdo con ninguna de las frases que manifiesta que los videojuegos son un riesgo en sus vidas al contrario, en un porcentaje del 26% afirman que los videojuegos *les permiten vivir una vida que en la realidad no les permite vivir*, esta es la esencia de los videojuegos y lo que hace tan atractivo su uso, de esta manera los menores hacen de esta actividad la favorita, entre mucha. Esto mismo sucede a nivel de Latinoamérica y España (Xavier Bringué Sala, 2009)

P102 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	3	18,75	1
Menos de una hora	1	6,25	4	13,33
Entre una hora y dos	2	12,5	5	16,67
Más de dos horas	7	43,75	11	36,67
No lo se	3	18,75	8	26,67
Nada	0	0	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de

P111 ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Películas	10	18,18	29
Dibujos animados	10	18,18	19	16,52
Deportes	2	3,63	6	5,21
Series	7	12,72	22	19,13
Concursos	7	12,72	5	4,34
Documentales	5	9,09	11	9,56
Noticias	5	9,09	9	7,82
Programas del corazón	2	3,63	7	6,08
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	7	12,72	7	6,08
TOTAL	55	100	115	100

Autor: Andrea Acurio

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

Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años de

El tiempo dedicado a ver televisión, tanto en niños como en adolescentes es de *más de dos horas* lo que sumado al tiempo dedicado a otras pantallas se puede deducir que acapara la mayor parte del tiempo libre de los menores, dejando poco tiempo para las relaciones familiares, lo que a futuro irá desdibujando la estructura familia. (Camacho, 2007). En este mismo aspecto el 18% de los niños declaran que el tiempo que pasan frente al televisor lo dedican a ver *películas y dibujos animados*, mientras que los adolescentes en un 29% y 22% prefieren las películas y las series, respectivamente.

P114 ¿estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	6	31,57	6	12,5
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	3	15,78	6	12,5
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	10,52	6	12,5
Me aburre la televisión	1	5,26	3	6,25
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	10,52	6	12,5
Me encanta hacer zapping	0	0	1	2,08
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	2	4,17
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	2	4,17
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	5,26	8	16,67
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	21,05	8	16,67
TOTAL	19	100	48	100

Autor: Andrea Acurio

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

De acuerdo a las cifras obtenidas en esta investigación los datos cambian de acuerdo a las edades, pues el 31 % de los niños aseguran que ven más televisión de lo que deberían lo que corrobora el hecho de que el tiempo que pasan los menores frente a las Tics es mayor al que pasan con su familia. Pero los jóvenes mantienen diversas opiniones al respecto siendo el mayor porcentaje 16% *lo primero que hago al llegar a la casa es encender el televisor* lo que coloca a esta plataforma como la preferida por los menores en el ambiente familiar. (Menor, 2010)

6.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

P92 ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	9	37,5	12	41,38
Con mi madre	2	8,33	0	0
Con mi padre	2	8,33	0	0
Con mis hermanos/as	6	25	7	24,14
Con los amigos/as	5	20,83	10	34,48
TOTAL	24	100	29	100

Autor: Andrea Acurio

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

P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7º de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1º de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	31,25	7	23,33
Nunca	4	25	3	10
Algunos días	4	25	14	46,67
Casi todos los días	2	12,5	5	16,67
Todos los días	1	6,25	1	3,33
TOTAL	16	100	30	100

Autor: Andrea Acurio

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

Este acceso a las nuevas tecnologías parece ser limitado a los menores pues los padres muy poco intervienen en el acompañamiento, tanto al momento de compartir una pantalla como a la hora de imponer pautas de consumo, lo podemos ver que en relación al tiempo dedicado frente a los juegos los menores lo hacen solos. Y en lo que se refiere a llamadas fuera de horarios regulares los jóvenes manifiestan el mayor índice de llamadas a altas horas de la noche manifestando nuevamente una falta de intervención en el uso de una pantalla. Así nuestra sociedad se perfila dentro de un ambiente donde las pantallas se convierten en las compañías de niños y jóvenes y la pauta de consumo la impone los gustos y las necesidades. La pregunta es ¿cómo criarán a sus hijos estos “nativos digitales”? si les damos pocas herramientas de interacción familiar y social...

6.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)

Los niños manifiestan tener una excelente relación familiar, todos los niños encuestados viven con sus padres y consideran que la familia ideal está compuesta por los padres y un hijo.

En la isla Isabela, Galápagos, la mayoría de niños no disfrutaban de las actividades físicas con sus familias al igual que paseos familiares, las actividades que se comparten en familia están relacionadas con la televisión y las labores del hogar.

En su totalidad los menores afirman que sus padres no sufren de desempleo, pero si en pocos casos de bajos sueldos.

En el área intrafamiliar los niños solo en dos casos señalan el alcoholismo como un problema y la mayoría manifiesta no sufrir ninguna adversidad en su hogar.

Personalmente conozco los hogares de los menores encuestados y puedo afirmar que lo que escriben en el papel no refleja su realidad. Tal vez para ellos no es un problema las diferencias entre padres y las peleas domésticas causadas por infidelidades o el alcoholismo, lo que preocupa pues se está formando una sociedad indolente ante, lo que es el sufrimiento y el maltrato.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

7.1.1. Redes sociales y pantallas.

- a) Los niños gustan poco de las redes sociales, lo que les llama más la atención en este sentido son los juegos en línea que allí se promocionan. A estas edades lo que más les atrae son los videojuegos. Aún cuando usan el celular su propósito es disfrutar de una partida de su juego favorito. La televisión es otra pantalla preferida que no ha perdido su vitalidad en la comunidad infantil.
- b) Los adolescentes por su parte, al ser el ámbito social el eje de su vida, las redes sociales forman parte de su diario vivir a lo que le dedican buena parte de su tiempo libre. El celular es otra pantalla

que cautiva su tiempo libre, aun que el motivo es el mismo estar conectado con núcleo social, escuchar música es otro de los motivos para usar la web y el celular. Al contrario de los niños los jóvenes no muestran mucho entusiasmo por los videojuegos y las consolas de video.

7.1.2. Redes sociales y mediación familiar

- a) Los niños y jóvenes manifiestan pocos incidentes entre la familia y el uso de las redes sociales, los padres no usan la tecnología como un medio de corrección o disciplina, lo que no manifiesta que no exista un problema en ese sentido sino al contrario manifiesta poco control de los padres pues el tiempo que los menores pasan frente a todas las pantallas es elevado.
- b) Existe un mínimo de acompañamiento y pautas de control frente a las Tics, es mínimo el porcentaje de padres que se interesan por lo que sus hijos hacen frente al internet o videojuegos y controlan los contenidos. Sin embargo aconsejan a sus hijos en lo que pueden y no pueden hacer cuando navegan en la web

7.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

- a) En el caso de las escuelas privadas, los menores manifiestan que apagan sus equipos electrónicos y en algunos casos no los llevan a la institución, pero en la pública los jóvenes declaran que desde su colegio usan las redes sociales. Lo que manifiesta poca regulación de las autoridades educativas frente al uso del celular en la institución.
- b) Los niños y jóvenes sin distinción de su institución manifiestan que los maestros no usan el internet como recurso de apoyo para dar sus clases, de igual manera ninguno de los menores se refieren a sus maestros como guías al momento de usar internet, en muy pocos casos los referentes como educadores del sistema web aparecen los mismos compañeros o él mismo como un autodidacta del campo cibernético. Esto manifiesta que en las islas Galápagos la mayor parte de los maestros están lejos de convertirse en migrantes digitales pues la tecnología ni si quiera es parte de su ambiente social o cultural.

7.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

- a) Las redes sociales no solamente son la novedad del momento sino al contrario han llegado para quedarse y transformar las comunicaciones de cómo las concebíamos en el pasado, no solo permiten la interrelación con los que se encuentran separados por la distancia sino que facilita la expresión escrita de los sentimientos y pensamientos, aún es una herramienta que permite la divulgación de noticias y manifestaciones de aceptación o rechazo de políticas del gobierno o actores políticos en general. En fin manifiesta una serie de beneficios y oportunidades para los usuarios de esta herramienta.
- b) Los riesgos van de la mano de las oportunidades que brindan las redes sociales, pero los riesgos tienen la tendencia de elevarse si no se adoptan medidas serias en cuanto a la instrucción de los peligros que conlleva publicar fotos o comentarios en la web. El cyberbullying no es una práctica muy usual entre los menores pero conforme crece el uso de las redes sociales crece la posibilidad de que los menores caigan en la tentación lastimar a los demás con comentarios nocivos o fotos indiscretas.

7.2. Recomendaciones

7.2.1. Redes sociales y pantallas

- a) Instruir a los menores en cuanto al uso de la web en general, divulgando todo tipo de material que informe sobre los peligros que existen en las redes sociales y abuso del tiempo libre frente a las pantallas.
- b) Promover actividades al aire libre y de relaciones personales más que virtuales.

7.2.2. Redes sociales y mediación familiar.

- a) Instruir a los padres para que se involucren en la vida social virtual de sus hijos, abriendo cuentas en las principales redes sociales y familiarizándose virtualmente con sus hijos y los amigos de sus hijos, así saber cómo es su comportamiento en el mundo virtual

- b) Fomentar las actividades familiares, creando tiempos límite de consumo tanto en internet como en las otras pantallas y no permitir tener a los menores una computadora conectada a internet en su habitación.

7.2.3. Redes sociales y ámbito escolar

- a) Regular el uso de celulares e internet en las instituciones educativas.
- b) Añadir a la planificación de aula el uso de internet o proyectores para enseñar un tema de clases con dinamismo y actualización.

7.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

- a) Aprovechar todas las oportunidades que la web ofrece tanto a menores como a adultos y estos últimos capacitarse en el manejo de las Tics, para un mejor desenvolvimiento en la sociedad.
- b) Difundir desde cualquier punto de divulgación masiva los peligros que acompañan a la web y a las Tics en general, pues estamos construyendo la sociedad del mañana y si no instruimos ahora a los menores, mañana seremos los responsables de una sociedad indolente frente al ser humano pues su crianza ha sido basada en su relación con una pantalla.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bringué, C. S. (2009). *Niños y Adolescentes ante las pantallas*. Navarra.
- Bringué, C. S. (2011). Rasgos configuradores de una generación interactiva. *Niños y adolescente españoles ante las pantallas*, 19.
- Brunner, J. J. (24 de julio de 2011). *Evidencia internacional*. Recuperado el 15 de agosto de 2011, de www.educaea.org
- Brunner, J. J. (24 de julio de 2011). *Factores que inciden en una educación efectiva*. Recuperado el 15 de agosto de 2011, de www.educaea.org
- Camacho, A. R. (23 de Octubre de 2007). *Necesidades de Consejería de Familias en el Ambito Escolar*. Recuperado el 15 de Junio de 2011, de www.aixaresto.wordpress.com
- Carlsson, U. (2011). Los jóvenes en la cultura de los medios digitales. *Infoamérica*, 14.
- Dobson, D. J. (2008). *Criemos niños seguros de sí mismos*. México: Betánia.
- ECUADOR, C. N. (03 de ENERO de 2003). CODIGO DE LA NINEZ Y LA ADOLESCENCIA, QUITO, PICHINCHA, ECUADOR.
- Ecuador, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica*. Quito: Ministerio de Educación.
- Fernández, F. G. (2010). *Internet en la vida de tus hijos*. Navarra: Gráfica Alzate.
- Fernandez, F. G. (2009). *Nativos interactivos*. Navarra: Graficas Alzate.
- García, T. H. (2008). *Retos de la alfabetización de las TICs*. Madrid: Prisma.
- García, T. H. (2010). *Retos de la alfabetización informacional en las bibliotecas*. Madrid: Prisma.
- Garmendia, M. (2009). *EU KIDS ONLINE*. Recuperado el 1 de julio de 2011, de www.lse.ac.uk
- Graells, P. M. (2008). *Las TICS y sus aportaciones a la sociedad*. DIM.
- INEC. (2010). *Informe 2010*. Quito: imprenta del INEC.
- Irazábal, M. A. (2011). *Panorama Educativo 2010*. México DF: Acción Digital.
- Leys, L. (1998). *Adolescente, cómo trabajar con ellos sin morir en el intento*. Buenos Aires: LABGRAM.
- López, R. (24 de Julio de 2010). *La Educación privada*, de sitio Web de R. López: www.cambiemosecuador.com

Madrid, D. d. (1 de enero de 2010). *Defensor del menor en Madrid*. Recuperado el 15 de agosto de 2011, de www.defesordelmenor.org

Madrid, D. d. (2008). *Estudios del uso del celular*. Madrid: DMCM..

MEC, M. d. (2010). *Pruebas SER*. Quito: MEC.

Menor, D. d. (2010). *Menores y Televisión*. Madrid: impacto.

Moreira, M. E. (2011). *Consecuencias de la migración*. Quito: Ministerio de Relaciones Exteriores.

Morocho, R. (2007). *Realidad Nacional*. Quito: Escuela ponente.

Peñafiel, B. L. (2007). *La educación ambiental en Galápagos*. Puerto Ayora: Estación Científica Charles Darwin.

Pi, C. (2007). *El Futuro de la ayuda externa en Galápagos*. Quito: Arutam films.

Rodríguez, D. V. (2007). *Orientaciones para la atención integral de salud del adolescente en el primer nivel de atención*. Lima: LuzAzul gráfica s.a.c.

Saa, F. G. (2010). *Educar hijos interactivos*. Madrid.

Sádava, X. B. (2008). *La Generación interactiva en Iberoamérica*. Navarra: Ariel.

Sala, F. G. (2010). *Educar hijos interactivos*. Madrid.

Santibáñez, D. M. (13 de julio de 2011). *La familia y las Tics*. Recuperado el 24 de agosto de 2011, de www.blog.ibcmass.com

Tedesco, J. C. (2010). *Tecnologías de la información . Política educativa*, 3.

Tiempo, E. (20 de Junio de 2010). *Mediación familiar*. Recuperado el 23 de Julio de 2011, de www.eltiempo.com

Valdivieso, R. R. (2008). *La otra cara de Galápagos*. San Crsitobal: xxxx.

Xavier Bringué Sala, C. S. (2009). *LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA*. Barcelona: Ariel.

ANEXOS

UNIDAD EDUCATIVA MODELO “TOMAS DE BERLANGA” (isla Santa Cruz)



Fuente: www.fundacionscalesia.com Fuente: www.fundacionscalesia.com



Fuente: www.fundacionscalesia.com



Fuente: www.fundacionscalesia.com

COLEGIO NACIONAL "GALÁPAGOS" (Isla Santa Cruz)



Fuente: www.colegionacionalgalapagos.com



Fuente: www.colegionacionalgalapagos.com



Fuente: www.colegionacionalgalapagos.com



Fuente: www.colegionacionalgalapagos.com

CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "JACINTO GORDILLO"



Fuente: Andrea Acurio



Fuente: Andrea Acurio

Cuestionario 1º - 4º Primaria

(Aplicado a estudiantes de 5º AEB)

1. ¿A qué curso vas?

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres

- En la sala de estar
- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
- Para usar el correo electrónico (e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD

- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)
(Aplicado a estudiantes de 7° AEB y 1° de Bachillerato)

1. ¿En qué curso estás?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar

4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. Realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. Navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora

4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

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

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (Pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

20. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas

3. Nada
4. No lo sé

25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

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

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

1. Para visitar páginas web

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

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

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

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

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

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

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

33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico

9. Otras redes sociales

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

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

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

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

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí

No, pero uso el de otras personas.

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

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

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

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

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien

2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

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

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
2. 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. Hallo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. .Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial

9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros

2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
2. Sí, tengo alguno
3. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

97. Si tus padres supieran de qué son 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
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión

5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet

2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se



Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia..... 3. Ciudad.....
2. Cantón..... 4. Parroquia.....

8.1. Tipo de institución educativa donde estudia:

3. Fiscal ()
4. Fiscomisional ()
5. Particular laico ()
6. Particular religiosa ()
7. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES

1.2 ¿Con quién vives?

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

1.3 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique:_____

1.4 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

1.6 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

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

1.7 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

1.8 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

1.9 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
 2. Relación padres e hijos ()
 3. Familia y vida ()
 4. Dificultades en la adolescencia ()

Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN