



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

**La universidad católica de Loja**

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

***“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR ESTUDIO DE NIÑOS FRENTE A LAS PANTALLAS REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL CHARLES DARWIN, ESCUELA FISCAL 26 DE SEPTIMBRE Y COLEGIO NACIONAL STEPHEN HAWKING DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO DE LA PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.”***

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

**AUTORA:**

**PIEDAD NARCISA COBEÑA COBEÑA**

**MENCIÓN:**

**EDUCACIÓN BÁSICA VIII CICLOS**

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

**MGS. MARÍA ELVIRA AGUIRRE BURNEO**

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

**LIC. ADOLFO NIETO FLORES**

**CENTRO UNIVERSITARIO SANTO DOMINGO**

**2011**



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **CERTIFICACIÓN**

**LCDO. ADOLFO NIETO FLORES**

**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 del trabajo del 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 lo tanto, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

---

Lcdo. Adolfo Nieto Flores



## **ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, PIEDAD NARCISA COBEÑA COBEÑA, declaro ser autor del presente trabajo 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 exposición del art. 67 del estatuto orgánico de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos de tesis/ trabajos de grados que se realice a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la universidad.

---

Piedad Cobeña Cobeña

050113212-0



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**AUTORÍA:**

Las ideas y contenidos en el presente informe de trabajo final de carrera son de exclusiva responsabilidad de su autor.

---

Piedad Cobeña Cobeña

C.I. 0501133212-0



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**DEDICATORIA:**

Dedico la presente tesis y toda mi carrera universitaria:

**A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarte cada día.**

**A mis hijos, porque siempre he contado con ellos para todo, gracias a la confianza que siempre nos hemos tenido, por su apoyo.**

**¡Gracias!**



**AGRADECIMIENTO:**

**Quiero agradecer a Dios por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante mi periodo de estudio.**

**A mi madre, hermanos e hijos, por creer y confiar siempre en mí, porque siempre me han apoyada y han estado estimulándome para no decaer en la lucha incansable de superarme día a día.**

**A la Universidad Técnica Particular de Loja ,a las autoridades por brindarme un excelente y muy valioso conocimiento el cual me permitirá seguir siendo una profesional de primera y cumplir las metas propuestas en mi vida como ser humano.**

**A mis maestros y en especial a mi Tutor Lcdo. Adolfo Nieto; que más que mis maestros y tutor los considero mis amigos y les doy las gracias por todos sus consejos y por compartir desinteresadamente sus conocimientos.**

**¡Muchas Gracias!**

## INDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. Resumen.....	1
2 Introducción.....	4
3 Marco Teórico.....	6
3.1. Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	6
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	7
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	8
3.1.2.1. Principios.....	10
3.1.2.2. Características.....	10
3.1.2.3. Ventajas.....	11
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	13
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	14
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.....	18
3.2.2.1. Cyberbullying.....	18
3.2.2.2. Grooming.....	19
3.2.2.3. Hikikomori.....	20
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	23
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.....	24
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	25
3.3.1.1. Cinco consejos básicos para el uso de la webcam.....	25

3.3.1.2. ¿Por qué hay que tener cuidado con la webcam ?.....	25
3.3.1.3. Cinco recomendaciones para el uso sin riesgos de la webcam.....	28
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	29
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).....	31
4. METODOLOGÍA.....	40
4.1. Diseño de la investigación.....	40
4.2. Participantes de la investigación.....	41
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	41
4.3.1. Técnicas.....	41
4.3.2. Instrumentos.....	41
4.4. Recursos.....	42
4.4.1. Humanos.....	42
4.4.2. Institucionales.....	42
4.4.3. Materiales.....	42
4.4.4. Económicos.....	42
4.5. Procedimiento.....	43
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	43
5.1. Caracterización socio demográfica.....	43
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.....	43
5.2. Redes sociales y pantallas.....	51
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	52



5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	58
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	61
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	61
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	66
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.....	69
5.6.1. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....	69
5.6.2. Contexto sociocultural y familiar (económico) y biológico del joven....	83
5.6.3. Redes sociales y mediación familiar de adolescentes y jóvenes.....	107
5.6.4. Redes sociales y ámbito escolar del adolescente y joven.....	124
5.6.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades del adolescente y joven.....	141
5.6.6. La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica.....	155
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	156
6.1. Conclusiones.....	156
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	156
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	157
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	157
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	157
6.2. Recomendaciones.....	158
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	158
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	158
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	159
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	159
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	160
8. ANEXOS.....	162
8.1. Anexo # 1 Carta de Ingreso a instituciones educativas.....	161
8.2. Anexo # 2 Cuestionario para niños de 6 a 9 años de edad.....	
8.3. Anexo # 3 Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años de edad....	
8.3. Anexo # 4 Cuestionario para niños y adolescentes, elaborado por ILFAM	
8.4. Anexo # 5 Fotografías de los encuestados.	

## 1.- RESUMEN.

La presente investigación de GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, aplicada por los señores egresados de la Universidad Técnica Particular de Loja, en nuestro país, durante el presente periodo académico, aplicado a niños y jóvenes ,desde los 6 a 18 años de edad en escuelas y colegios :fiscales, particulares, fisco misionales del país.

Su objetivo es llegar a conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, y conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Los estudios están dirigidos a conocer el porcentaje de conocimiento y usos de las TIC. Como la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar, entre el grupo seleccionado, para encaminar una educación que conlleve al aprendizaje del conocimiento y correcta utilización de las TIC. Tanto de educadores, padres, amigos, instituciones, sociedad.

Para la efectiva realización de esta investigación se contó con encuestas subdivididas en preguntas de 31 ítems para ser aplicadas a los niños de 6 a 9 años y con 126 ítems para los grupos de jóvenes de 10 a 18 años respectivamente; y el cuestionario dirigido a niños y adolescentes entre 10 a 18 años, las mismas que fueron aplicadas en tres instituciones educativas diferentes de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, con un total de 85 estudiantes encuestados.

Para el presente trabajo investigativo, no fue necesario obtener información personalizada como nombres y apellidos, lo cual da más confianza al encuestados en su labor de respuesta, Además las encuestas aplicadas se las realizó en hojas de copias al

cuestionario original, enviado a través del EVA. a los egresados y no directamente en una computadora. La aplicación fue con la presencia del encuestador y en un tiempo determinado y en ese momento, no con lectura anticipada.

En la mayoría de niños y jóvenes encuestados, demuestran la existencia de las tecnologías en sus hogares, esto nos da un preámbulo de que en nuestro país el elemento joven se ha encaminado más fácilmente en las nuevas tecnologías y los niños también pero en menor medida, y a quienes les falta unirse a esta embarcación es el grupo de maestros, padres, y resto de sociedad, para formar parte de los nativos tecnológicos.

Nuestros niños y jóvenes usuarios están expuestos a acceder a información y comunicación desconocida para su uso y disfrute suyo o compartido. Para ello el objetivo del presente trabajo es dar a conocer el uso de las TIC. Conocer la situación familiar. Identificar las pautas de consumo. Conocer los riesgos y oportunidades e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

Entre las tecnologías más utilizadas entre los niños y jóvenes están: Televisión, computador. Teléfono móvil, DVD, equipo de música, e internet y varios juegos; con los siguientes porcentajes.

Teléfono móvil 66,66%, internet 26.66% y 53.33%, ordenador portátil 43,33% y 53.33%,televisor 43%.

En cuanto a su utilización, en su mayoría los niños lo hacen en compañía de sus seres más queridos como padres y hermanos, mientras que los jóvenes tienen tendencia a utilizarlos solos o con amigos.

Respectivamente a su adquisición, el teléfono móvil en ambos casos fue obtenido como regalo, La televisión tienen entre uno y dos en cada caso, el computador si lo disponen en casa y los que no lo tienen la usan en los cyber igualmente internet.

La utilización de internet de su preferencia es para descargar música, videos, enviar mensajes; y no para estudiar o realizar tareas enviadas por los maestros, ya que en un gran número de ellos no utiliza ordenador en sus clases, aquello nos indica la falta de utilización de las TIC en la educación.

Los padres y madres debemos dar mucha atención a factores a la hora de mediar educativamente ante nuestros hijos y ante las tecnologías que utilizan. El tiempo, el lugar, la compañía y el contenido.

Pues es de nuestra responsabilidad la actualización y también el evitar los riesgos que demandan esta actualización.

## 2. INTRODUCCIÓN.

La Universidad Técnica Particular de Loja ; inmersa en la actualización y progreso de la sociedad en sí y la educativa ; toma parte del programa de Generaciones Interactivas en Ecuador , con el tema : Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas .

El propósito es conocer el avance tecnológico de las TIC's en nuestra sociedad civil especialmente estudiantil y a través de ellos el resto de población. Jorge García, subdirector del INEC, cree que la demanda de estos equipos se debe por que los precios disminuyen tanto en servicios como en equipos; esto permite que los hogares incrementen sus posibilidades de acceder a teléfonos celulares y a otros dispositivos que facilitan la comunicación.” Todo esto suma a la tendencia de que el ecuatoriano aprovecha las TIC, aquí podemos observar que ya han existido investigaciones que se han aplicado con relación a este tema, pero nuestro objetivo es colaborar con esta investigación para conocer más a fondo el uso de las TIC.

Esta noble institución educativa ,como gestora de dicho cambio ,preocupada por la actualización de sus estudiantes y por ende del país , esta presta para apoyar en el adelanto y conocimiento de las TIC's , pues en los centros educativos aplicados existe un mínimo de conocimiento , tanto de alumnos , incluso maestros y padres de familia.

Al conocer las instituciones seleccionadas para dicho estudio demostraron mucho interés en el mismo, por sus beneficios que ofrece. Esta investigación la aplique en centros urbanos –marginales , en centros educativos donde no disponen de centros de computo ,para poder detectar hasta donde tienen conocimiento y utilización de las TIC's y así despertar en ellos la curiosidad , el deseo y necesidad de superación tecnológica , que

al mismo tiempo les va a orientar a estar actualizados con el mundo y tiempo que nos ha tocado vivir.

Para poder llevar a feliz término, esta investigación fue necesaria la selección de instituciones educativas dispuestas a colaborar con esta investigación, la predisposición de todo el elemento humano involucrado en este acto de superación tecnológica. Para ello se utilizó los diferentes cuestionarios aplicados a cada una de las instituciones educativas, no sin antes contar con la apertura del personal administrativo y docente de los lugares seleccionados.

Luego de aplicados los cuestionarios, pude constatar que se dio cumplimiento con los objetivos propuestos, como es llegar a conocer el grado de la utilización de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías. A cada uno de los encuestados lo que nos da a conocer que estamos en una situación de analfabetismo tecnológico, tanto de niños, jóvenes e incluso maestros.

La situación familiar de los investigados es de recursos económicos muy bajos, el consumo en sí es mínimo, con muy poca utilización de las tecnologías especialmente las actuales escaso equipamiento, uso y momento de duración. Con casi nada de conocimiento de riesgos y oportunidades de las mismas, de su regulación, mediación familiar y educación en su correcto uso. Pues esta investigación nos da a conocer que estamos a tiempo de iniciar una verdadera educación total del país con relación a las TIC en todos sus ámbitos y a toda la sociedad.

### **3. MARCO TEÓRICO.**

#### **3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.**

La sociedad demográfica significa:

Socio= sociedad.

Demográfica= estudio estadístico sobre un grupo de población humana.

Por lo tanto es el estudio de las características sociales de una población, en este caso de nuestro país.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) presentó las cifras del Censo de Población y Vivienda, realizado en noviembre del 2010, nuestro país tiene 14'306.876 habitantes. En cuanto a la densidad demográfica, hay 55,8 habitantes por kilómetro cuadrado.

Para el 2010 y según la encuesta nacional de empleo, desempleo y subempleo (ENEMDU) INEC. La tasa bruta de matrícula es:

Pre-primaria 0.92

Primaria 1.06

Secundaria 0.92

Superior 0.42

### **3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA.**

La presente investigación tiene por finalidad conocer las características socio demográficas ecuatorianas, relacionadas con ámbitos escolar y familiar en la ubicación de las TIC's.

En la familia los padres como primeros y principales educadores de sus hijos son también los primeros en explicarles cómo usar las TIC's ,están llamados a formar a sus hijos en el correcto uso ,crítico ,vigilante y prudente de tales tecnologías , pero cuando los padres lo realizan bien y con continuidad , la vida cultural de aquel niño , joven y adulto se enriquece más .

Los padres también deben reglamentar el uso de dichos medios en el hogar o fuera de él, con una correcta planificación , mediante el diálogo continuo , el ejemplo a sus hijos, estableciendo horarios y límites; dando a conocer los peligros que esto conlleva, prohibiendo el ingreso a ventanas desconocidas y que pueden llevarles a peligros extremos , dejando el tiempo necesario para disfrutar de la unión familiar.

Las familias estamos comprometidas a buscar y seleccionar las tecnologías que menos nos quiten el tiempo para estar con nuestros hijos y al mismo tiempo nos ayuden a superarnos sin dañar nuestro núcleo familiar y a vivir como comunidades de vida y amor educando a los niños y jóvenes en los sanos valores de solidaridad ,libertad y paz. (ROSARIO, 2005)



### **3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACION EN LAS TIC´s.**

La educación a través de la historia ha tenido sus diferentes etapas y estas son:  
Primera: La palabra escrita con la utilización de lápiz y el papel.  
Segunda: Aparición de las escuelas y la figura del maestro.

Tercera: La aparición de la imprenta.

Cuarta: La utilización de las nuevas tecnologías y se cambia el lápiz y el papel al teclado y pantalla.

Las nuevas tecnologías están revolucionando nuestro mundo de la escuela y la enseñanza superior; se dice revolución porque a través del internet y sin movernos de nuestro asiento podemos ir al lugar del mundo que nos provoque ir en ese momento.

Tecnologías de la Información y Comunicación o TIC. Es el conjunto de tecnologías que permiten la producción ,almacenamiento ,tratamiento , comunicación, registro y presentación de información ,en forma de voz , imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica – óptica o electromagnética.

La transferencia de tecnologías puede ser la blanda como las tecnologías duras o ambas. En qué consiste cada una en lo siguiente:

Tecnología blanda hace referencia a las habilidades y las técnicas, es blanda pues se trata de información no necesariamente tangible. Por ejemplo, las técnicas de conservación de una comunidad de agricultores o las técnicas de entrenamiento en el manejo de la vida silvestre, podrían considerarse tecnologías blanda.

Tecnología dura son aquellas que son tangibles, ejemplo una computadora o cualquier dispositivo electrónico. El mundo está inmerso en un proceso de profunda transformación hacia lo que se conoce como Sociedad Global de la Información . Estas transformaciones están impulsadas y sostenidas en las nuevas tecnologías para crear , procesar , transmitir y difundir la información y su producto directo el conocimiento . En la sociedad de la información las relaciones humanas y organizacionales basadas en la comunicación y el intercambio de información se digitalizan mediante la utilización intensiva de los sistemas tecnológicos de información y comunicación . (TIC)

La mayor o menor capacidad para acceder y aprovechar las TIC por parte de los usuarios, organizaciones o estados, constituyen la llamada Brecha Digital. En la práctica son nuevos elementos de exclusión y son potenciales factores para ampliar las diferencias económicas, comerciales y sociales que separan a los países y regiones, a los individuos y organizaciones dentro de los países. La educación se está siendo afectada por las tecnologías de la información y comunicación, pero por supuesto más para bien que para mal si se la utiliza y aplica correctamente .

La tecnología avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarla. Los niños son los que más la utilizan sin protegerse de los diversos peligros que esto conlleva y quienes debemos estar más actualizados en las TIC´s debemos ser los padres y maestros, pero muchas veces se demuestra resistencia a ello y esto puede llevar a que pierda autoridad ante sus hijos o alumnos. Si consideramos estas actualizaciones en las TIC debemos tomar en cuenta varios implementos tecnológicos que nos van a servir de adelanto en la educación como : “ Pizarras digitales interactivas, ordenadores de apoyo en las clases, aulas de informática o clases informatizadas con un ordenador para cada estudiante, intranet educativo, bibliotecas con ordenador conectado a internet”.

Esas tecnologías se presentan cada vez más como una necesidad en el contexto de la sociedad donde los rápidos cambios , el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel constante y actualizada se convierten en una exigencia permanente. La relación entre las TIC y la educación tiene dos vertientes. Por un lado la sociedad se ve en la necesidad de conocer y aprender acerca de las TIC, por otro son necesarias aplicarlas en el campo educativo.

Las metodologías alternas para el aprendizaje de alumnos y poblaciones ubicadas geográficamente distantes y sin mucho tiempo disponible .

#### **PRINCIPIOS:**

- Autoeducación.
- Autoformación.
- Desterritorialización.
- Descentración
- Virtualización
- Tecnologización.
- Sociabilidad virtual.

#### **CARACTERÍSTICAS**

- Es oportuno para datos , gráficos , sonidos ,textos , imagen , voz , a través de una programación periódica de las tele clases.
- Es económico porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.

- Es innovador según la motivación de nuevos escenarios de aprendizaje , es motivador en el aprendizaje antes que estar encerrado en una aula.
- Es actual porque permite conocer las últimas novedades y conocimientos a través del internet y sistema de información.

### **VENTAJAS:**

- Poder adaptar el horario de estudio a sus posibilidades.
- Puede realizar sus participaciones de forma meditada.
- El alumno tiene un papel activo.
- Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza , sin perjudicar a aquellos que no pueden acudir periódicamente a clases por su trabajo o la distancia.
- Existe mejora de la calidad de aprendizaje.
- Organización del aprendizaje significativo, al mismo tiempo asimila otro tipo de aprendizaje.
- Ahorro de tiempo y dinero , el estudiante no tiene que trasladarse a un centro de estudio.
- El estudiante es protagonista y responsable de su propio proceso formativo.
- El estudiante recibe una instrucción más personalizada.
- En cuanto a la universidad ofrece la formación a las empresas sin necesidad de desplazamiento , alojamiento y alimentación a sus empleados.
- Permite ampliar su oferta de formación a aquellas personas que no pueden acceder a las clases presenciales.
- Mejora de la eficiencia debido al avance tecnológico.
- Mejora el desempeño del docente.
- La tecnología ayuda a la educación convirtiéndose en auxiliar de los estudiantes a escribir y calcular.
- Ayuda a los docentes en la evaluación del estudiante.

- Fomenta la colaboración entre estudiantes y profesores.
- Aprenden más los docentes en las clases en que reciben instrucción basada en computadoras y en menos tiempo , y sus clases se hacen más agradable.
- Desarrollan más actitudes positivas hacia la computadora cuando reciben ayuda de ellas en el estudio.

Para lograr que esta tecnología llegue a la educación, necesitamos de la construcción de la infraestructura tecnológica en todos los centros educativos .Capacitación de todos los docentes de las distintas áreas para integrar la tecnología en la enseñanza.

Las nuevas tecnologías operan en un contexto informativo supeditado al papel que juegan las necesidades, los objetivos, contenidos y actividades del destinatario. La llegada de las nuevas tecnologías no va a desplazar por completo a las anteriores sino más bien van a complementarse con las nuevas TIC y para ello debemos tener:

1-Una enseñanza programada: El ordenador controla la actividad del alumno y la estrategia pedagógica utilizada es de tipo tutorial, simulando el entorno, con sus propias leyes, que él debe descubrir y utilizar.

2-Inteligencia Artificial: Presentan la forma de tutoriales .No se le da al alumno la respuesta correcta, sino que el programa tutorial es capaz de simular algunas de las capacidades cognitivas del alumno y utilizar los resultados como base de las decisiones pedagógicas. El uso de las TIC en la educación logra despertar el interés de los estudiantes y maestros por la investigación científica y posibilita el mejoramiento de las habilidades creativas I la imaginación , habilidades comunicativas y colaborativas ; pudiendo acceder a mayor cantidad de información y proporcionando los medios para un mejor desarrollo integral de los individuos , además las TIC se están convirtiendo en

una realidad que obliga a los sistemas educativos a tomar posiciones ante las mismas.

### **3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.**

La pantalla no solo la constituye la tradicional TV, sino que en la actualidad contamos con la computadora, juegos, etc. que están revolucionando el aprendizaje de nuestros niños y adolescentes.

Al niño desde muy temprana edad se lo coloca frente a un televisor para que se entretenga y le permita a sus padres realizar tareas sin preocuparse de su hijo ; pero este estar ante una pantalla le permite al niño captar , observar , analizar es decir aprender lo que mira y escucha , igual sucede con el ordenador .

El adolescente puede en cambio manipular y escoger lo que a él le agrada tanto en TV como en el ordenador. Pero aquí es donde la orientación de los padres, maestros, familiares, debe estar presente. No pretendemos que no miren, escuchen, capten, sino que este aprendizaje sea orientado favorablemente.

Según los datos del Censo realizado por el INEC. El mes de noviembre en el subtema ciencia y tecnología podemos comprobar la existencia o no de varias tecnologías.

Tenencia de televisores:

En el 2010, 5% no tienen y 3% si tienen televisores de las personas encuestados.

Tenencia de línea telefónica;

En el 2010, 2% no tienen y 1% si tiene línea telefónica.

Tenencia de computadoras:

En el 2010, 2% no tienen y 8% si tienen computadoras.

El 80% de los hogares tienen acceso al teléfono móvil, según el INEC. El mercado de los Smartphone se duplicó entre 2009 y 2010.

Uso de computadoras:

En el 2010 si usaron, 4,92% de personas; y no usaron el 8,21%.

Uso de Internet:

En el 2010, si usaron 3,81%; y no usaron el 9,32%.

### **3.2.1. INVESTIGACIONES SOBRE LAS PAUTAS DE CONSUMO SOBRE LAS PANTALLAS ENTRE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 6 A 18 AÑOS.**

Las pautas de consumo nos dan a conocer cuan avanzado esta un país en la utilización de los niños y jóvenes de su tecnología.

El teléfono celular, la televisión, el ordenador, videojuegos, internet, video consolas, etc. Son los elementos de mayor consumo en la actualidad en este mundo de las TIC. Aquellas personas que están inmersas en ellas se les denomina como "nativos digitales" y como consecuencia de ello hasta la forma de pensar es diferente de los seres que no han nacido o no están dentro de esta era digital y por lo tanto se consideran inmigrantes tecnológicos, y se sienten relegados como nuestros abuelos, padres, hermanos, etc.;

que lo consideran como una lengua extranjera , poco fácil para sus utilización , y así tenemos diferentes tipos de usuarios de consumo de las TIC.

Para el consumo de las TIC de los niños y jóvenes se debe considerar : si se dispone de equipamiento tecnológico en el hogar ,capacidad de acceso de los jóvenes a la variedad de medio , el tiempo de uso , el lugar o la compañía, los contenidos y efectos que éstos puedan causar. Con relación a internet, videojuegos y muchas más y actuales tecnologías que pueden ser los peligros de su mal uso como las redes sociales que se construyen a través de estas tecnologías, por ejemplo el potencial educativo de las mismas: lo primero será saber quiénes las utilizan, dónde, cuándo, cuánto y cómo.

E.E.U.U. y Europa por ejemplo son muchos los organismos que se dedican a trabajar con más jóvenes y medios de comunicación para orientarlos en la protección frente a los peligros y seguridad de los mismos.

### **3.2.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC's.**

En contrapartida también presentan una serie de limitaciones que deben de ser contempladas por las personas que las utilizan y que en líneas generales nos encontramos con las siguientes:

- Acceso y recursos necesarios por parte del estudiante.
- Necesidad de una infraestructura administrativa específica.<sup>14</sup>
- Se requiere contar con personal técnico de apoyo.



- Costo para la adquisición de equipos con calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa rápida y adecuada.
- Necesidad de cierta formación para poder interaccionar en un entorno telemático.
- Necesidad de adaptarse a nuevos métodos de aprendizaje (su utilización requiere que el estudiante y el profesor sepan trabajar con otros métodos diferentes a los de la formación tradicional).
- En ciertos entornos el estudiante debe saber trabajar en grupo de forma colaborativa.
- Problemas de derechos de autor, seguridad y autenticación en la valoración.
- Las actividades en línea pueden llegar a consumir mucho tiempo.
- El ancho de banda que generalmente se posee no permite realizar una verdadera

#### Comunicación audiovisual y multimedia.

- Toma más tiempo y más dinero el desarrollo que la distribución.
- No todos los cursos y contenidos se pueden distribuir por la web.
- Muchos de los entornos son demasiado estáticos y simplemente consisten en ficheros en formato texto o PDF.
- Si los materiales no se diseñan de forma específica se puede tender a la creación de una formación memorística.
- Y falta de experiencia educativa en su consideración como medio de formación. (CABERO, 2007)

“No todo lo que brilla es oro “ dice un viejo refrán de DAVID MONTALVO y la prueba de ello son las TIC’s , porque al tener muy buenos radios de acción también hay aspectos negativos y desfavorables para quién no le sabe dar un buen uso ; como el derivado de los contenidos violentos y sexuales , como también los de contacto.

Entre estos riesgos consideramos varios como: de contacto, privacidad, comerciales, descargas ilegales, uso constantes de videojuegos, etc.

**Riesgos de Contacto :** Se refiere cuando un niño o joven a través de las TIC's se comunica , dialoga con amigos , compañeros e incluso con extraños a través del Messenger y para ello lo hace en los salones de chat, lugar en donde puede encontrarse o conocer a personas como los pederastas ( prácticas sexuales con menores) pedófilas (atracción sexual a los niños ).

**Riesgos de Privacidad:** Consiste en invadir la intimidad de una persona, a través de nuestros datos personales como el envío de mensajes no deseados o llamados también spam; o los delincuentes informáticos o crackers que se apropian de los contenidos de nuestro ordenador.

**Riesgos Comerciales:** Es el peligro que se corre en las actividades publicitaria y mercantil al momento de realizar una transacción o al enviar mensajes falsos.

**Riesgos de Descargas Ilegales :** Es una actividad que lo consideran de lo más natural , cuando en realidad están violando la propiedad del autor al bajar videos , música, programas ,juegos , etc. pues todos ellos son riesgos que nos traen las TIC's. con su utilización sino tienen una correcta utilización, orientación y apoyo de los cibernautas, padres , maestros ,etc. También entre estos riesgos podemos considerar los que se refieren al uso constante de los videojuegos que hace que el usuario le produzca dolor de las muñecas ,del codo , la adicción ,cambios de humor , abandono , sedentarismo y muchos consecuencias más. I para ello debemos considerar las características del

jugador, la cantidad de tiempo en utilizar las TIC's, su entorno familiar, su edad, el tipo que más se utiliza como el celular y el internet.

Además de los riesgos anteriores tenemos muchos más como la exposición a contenidos chocantes o ilegales como violencia, pornografía, incitación a la xenofobia, uso de drogas, encuentros inapropiados. La red se convierte cada vez más en una herramienta muy apreciada de comunicación social. Hoy en día, se puede conversar en tiempo real con desconocidos desde otra parte del mundo, compartir archivos, enviar correos. En muchas ocasiones la relación virtual se convierte en un encuentro en la vida real y por eso debe ser muy prudente al momento de utilizar dichos medios, evitando la divulgación de datos personales (nombres, apellidos, edad, dirección). Se dan los acosos, presiones psicológicas, y los niños son presas fáciles por su inocencia y fragilidad. Otros de los riesgos es el sexting (envío por medio del celular de fotografías o videos con contenido sexual).

### **Cyberbullying.**

Es el acoso a través de la red que se suele dar entre los más jóvenes por el cual sufren normalmente consecuencias emocionales. Causas de esto pueden ser el miedo a ir a la escuela, acoso social, amenazas. (BORJA FERNADEZ, 2010).

### **Grooming**

Es la parte del acervo filogenético, se trata de una patrón de conducta estereotipada presente en gran variedad de especies marsupiales y placentarias (v. gr. En la rata, el grooming se manifiesta como reiteración en el acto de lamerse la piel incrementándose

esta conducta cíclica se le somete a stress. En el humano, el grooming está altamente estructurado sin que por ello pierda su expresión estereotipada. El grooming también recibe el nombre de reabastecimiento.

Un ejemplo de la conducta de reabastecimiento en el humano, asociado al desarrollo de seguridad, lo tenemos cuando, al alejarse de la madre, los niños regresan una y otra vez para cerciorarse de que ésta no lo ha abandonado (de ahí que debe evitarse que la madre bromea escondiéndose) (HERNÁNDEZ, 1998)

### **Hikikomori**

Es un joven japonés, usualmente varón, que de repente se aparta, de la vida social y laboral. Se aleja del colegio si es estudiante, de los amigos y de la familia, y se suele vivir a la contra: duerme por el día y se despierta cuando se pone el sol, para pasar la noche viendo la televisión, leyendo comics o jugando con videojuegos otros se recluyen en la cocina o en el desván, adoptan una parte de la casa como su territorio propio, haciéndolo inaccesible a su familia.

Su naturaleza suele ser sumisa, antisocial y no agresiva. Se comunican casi exclusivamente de un modo virtual, a través de las líneas del chat o internet: algunos incluso entablan relaciones sentimentales, pero solo a través del móvil con cámara.

No tienen amigos, a excepción de otros hikikomori, con los cuales a veces conviven. (RODRIGUEZ, 2006)

### **3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC'S.**

La Tecnología es una ventana abierta hacia lo desconocido, las TIC's se las utiliza como recursos pedagógicos. Webpages para conocer personas y estar en comunicación con el mundo. El chat favorece la innovación educativa motivando al estudiante al trabajo, formación y perfeccionamiento del docente .Propicia una actitud abierta ante las nuevas tecnologías y permite desarrollar destrezas tecnológicas.

Al desarrollar la iniciativa al trabajo hay una constante actividad mental como:

Empleo como actividades extra clases para desarrollo de ejercicios, tareas u otro tipo de trabajo de una manera fácil, dinámica y divertida. Permite compartir entre docente y docente experiencias, videos, puntos de vista y todo aquello que se genera a partir de la interacción de blogs.

Los enlaces web, integra diferentes tipos de medios, textos, imagen, audio, video, enlaces presentaciones. Aplicaciones de la web, recoge actividades perdidas por la red, pudiendo clasificarlos temáticamente y por niveles, secuencias didácticas.

El ordenador es la pantalla que más se usa para el aprendizaje escolar. Además se debería disponer de pizarras digitales ,un ordenador con internet , video-proyector , aulas de informática o clases informatizadas con computadoras para cada estudiante o en parejas y facilitar así el trabajo autónomo de aprendizaje tanto individualizado como en grupo y la alfabetización digital ; internet educativo que facilita compartir recursos y la máxima comunicación entre la comunidad educativa del centro ; bibliotecas o salas de estudio con computadoras conectadas a internet.

Los materiales educativos en audio y video llevan a un mayor contacto con el estudiante, pues estos ayudan el aprendizaje efectivo, desarrollan la participación del docente y son estimulantes para la ejecución de trabajos.

Los programas Skype es un software que puede ser instalado en celulares y computadoras el cual permite realizar llamadas sobre internet y favorece la comunicación entre personas que se encuentran en diferentes lugares del planeta.

Moviemaker es educación en video y se incluyen en las versiones recientes de Microsoft Windows, contiene transiciones, pistas de audio, etc.

Permite atender de forma personalizada a las necesidades de los estudiantes, presentando actividades que pueden ser de repaso o aplicación.

Existe mayor colaboración entre estudiantes, docentes, padres de familia y todos los miembros de la comunidad; además permite publicar el material creado por los alumnos. Amplia la relación entre docentes y docentes.

Desarrolla las competencias básicas como : comunicación ,lingüística ,tratamiento de la información digital , aprender a aprender ,aprendizaje autónomo , socialización de trabajos. Favorece la revisión del trabajo en el momento que se lo va realizando e ir corrigiendo el mismo.

Para tener una educación que este acorde a nuestra realidad debemos utilizar las TIC's que se han convertido en pilares fundamentales para ello, pero debemos considerar dos aspectos que son: su conocimiento y su uso.

En cuanto a su conocimiento : es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual y necesario conocer como se genera , cómo se almacena , cómo se transforma , cómo se trasmite y cómo se accede a la información en sus múltiples usos.

Con respecto a su uso: tiene relación con su conocimiento y es más técnico. Se utilizarlas TIC's para aprender y enseñar , es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC's y con el uso del internet , aplicando las técnicas adecuadas.

\*Es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

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

Los beneficios que han aportado las computadoras a las actividades humanas son múltiples y variadas , ya que no solo se utilizan como herramientas aisladas para el manejo y la búsqueda de grandes volúmenes de información ,resolución de procesos complicados ,cálculos de datos , elaboración de documentos o presentaciones con alta calidad , sino que además sirven para aprender , gracias a los recursos que ofrece internet y al avance de las nuevas tecnologías de información.

La educación en línea se ha implementado con mucho éxito en universidades, empresas y algunas escuelas de nivel medio superior, pero falta implementar de computadoras y la conexión a internet.

En el caso de móviles con acceso a internet; la realidad es que, cada vez más usuarios, la web están dejando de ser sólo una herramienta para trabajar, entretenerse o buscar información, y está convirtiéndose en un camino para llevar adelante tareas absolutamente cotidianas. Una muestra de esto es el esperado crecimiento del prometedor mercado de los pagos con dispositivos móviles, para el año 2014. Es de esperar también que las redes de publicidad online se fusionen de manera cada vez más fuerte con los sistemas de localización disponibles en los dispositivos móviles.

El hecho de poder determinar la ubicación de un usuario en tiempo real puede dar nacimiento a nuevos sistemas de anuncios que aprovechan esta información para brindar avisos por proximidad geográfica. (FERNANDEZ, 1999)

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

Desde el momento que hay un nuevo descubrimiento se corren riesgos negativos y la aplicación de las tecnologías no se libra de aquellos riesgos para sus usuarios ,especialmente los niños por su inexperiencia en los sitios a los que puede ingresar sino tiene el debido control de una persona adulta que selecciones y le enseñe el uso correcto de las páginas apropiadas a su edad y necesidad también los jóvenes que muchas veces por hacer alarde de tener un gran número de amigos, y conocer a otras personas exponen todos sus datos , cuentas ,etc. lo mismo que muchas veces cae en manos de personas inescrupulosas que se aprovechan de ello para extorsionarlos.

Pues por ello, no es que debemos de dejar de utilizar las nuevas tecnologías sino saber darles su correcto y provechoso uso. Por lo tanto si queremos que el progreso tecnológico llegue a todos, estamos llamados a colaborar aunando esfuerzos para que este progreso sea en beneficio de todos y no perjudicial especial mente a quienes no saben su correcto uso y manejo. Iniciando desde el gobierno , ministerios , organizaciones , instituciones educativas , maestros ,estudiantes ,padres de familia , y toda la ciudadanía.



Todos ellos están obligados a prestar su colaboración para vigilar y proteger a sus usuarios, a través de la regulación, autorregulación y corregulación, la mediación familiar y el conocimiento de los medios.

En cuanto a la regulación se basa en leyes y normas que deben estar establecidas con relación al uso de las TIC, por autoridades y para todos los medios de comunicación; como se lo está aplicando actualmente en el presente gobierno del Sr. Presidente Rafael Correa, con los medios de comunicación televisiva y prensa escrita, etc. y se lo debe considerar para todos los TIC.

La autorregulación es en donde actúan el propio medio de comunicación. La corregulación o combinación de sistemas gubernamentales y no gubernamentales para proteger al menor y la protección del consumidor ante la publicidad.

La mediación familiar, debe basarse en pautas a seguir para la utilización de las Tic ; y para ello las personas adultas deben tener conocimiento de sus usos y aplicación , para estar inmersos en ellas y dar orientación a sus niños y jóvenes. El conocimiento de los medios que es un factor importante que debe extenderse al mayor número de personas como padres y maestros para poder proteger y orientar a toda la sociedad analfabeta en las TIC.

### **3.3.1. INICIATIVAS EN EL AMBITO DE LA REGULACION.**

Con el tema regulación nos estamos refiriendo a adoptar medidas y normas de control y autocontrol, que permitan un correcto uso de las nuevas tecnologías.

Por ser nuevas en su mayoría la aplicación de las TIC's , tendrán mucha demanda, pero esto debe ser regulado en todos sus ámbitos : tiempo ,temas , lugar , edad del usuario , páginas .

En cuanto a los niños podríamos considerar un programa aplicado a los niños de nuestro país vecino Colombia , en donde se realizó un programa concerniente a que : durante un mes específico el de marzo en nuestro país que es cuando se realizan matriculas en la costa y septiembre en la sierra y amazonia ,para que asista la familia a los centros educativos en el periodo de su matrícula a aprender más de cómo cuidarse cuando navegan en internet a través de juegos .

### **3.3.1.1 Cinco consejos básicos para un uso seguro de la webcam**

La presencia de la cámara web es cada vez más común en los equipos domésticos, sobre todo cuando se trata de ordenadores portátiles que la llevan incorporada de serie. Si bien desde Pantallas Amigas consideramos las TIC extraordinarias aliadas para el desarrollo de la infancia y la adolescencia, no podemos tener la misma visión sobre las aportaciones de la webcam. Desde luego, en circunstancias concretas el valor añadido que presenta este dispositivo está claro, pero la realidad nos dice que estas ocasiones son más bien escasas y que, sin embargo, son demasiado frecuentes aquellas en las que la mera presencia o el uso inadecuado de la cámara web pueden ocasionar serios problemas.

#### **3.3.1.2. ¿Por qué hay que tener cuidado con la webcam?**

1. La webcam ofrece información muy detallada sobre su propietario. Muestra al interlocutor la imagen del rostro, pero también una serie de datos nada desdeñables. La edad aproximada, el estado de ánimo, el lenguaje corporal y la expresividad, el tipo de ropa y de hogar, si existen personas cerca y con qué frecuencia aparecen, datos de contextos como la fotografía de un club deportivo o de un artista.

2. La webcam puede ofrecer información que no se pretendía mostrar. Suele ocurrir de forma accidental. Desde la Policía comentaban el caso de una adolescente chantajeada con hacer daño a su hermano pequeño al que conocían por haberle visto pasear de manera fortuita al alcance de la cámara. También podemos ver en la Red imágenes de adolescentes que ocultaban su rostro pero que, fruto de un descuido, presentan de manera involuntaria su identidad.
  
3. Lo que envía la webcam puede ser grabado al otro lado. Es algo evidente pero que con frecuencia desconocen u obvian los adolescentes. Consideran que la secuencia que muestran empieza y termina cuando activan y apagan la cámara y que es ofrecida a un único espectador. No piensan que esa secuencia puede ser grabada y que, por lo tanto, cualquiera puede llegar a verla. Es el clásico *modus operandi* en los casos de grooming donde, una vez obtenida y grabada esa imagen o secuencia comprometida, se pasa del engatusamiento al más cruel chantaje.
  
4. La cámara web puede ser manipulada de forma remota usando malware. Por desgracia, es algo demasiado sencillo. Instalando determinado programa malicioso en el equipo pueden manipular la cámara consiguiendo incluso desactivar el piloto luminoso que delata que se encuentra en funcionamiento. Ocurrió ya en 2006 donde adolescentes de Crevillente (Alicante) consiguieron grabar las imágenes de compañeras del instituto en sus habitaciones.
  
5. No es adecuado usar el intercambio de imágenes para conocer la identidad de la otra persona. En ocasiones se piensa que teniendo webcam se puede conocer el aspecto del interlocutor al proponer cambiar su imagen por la propia.

Desde hace años la Policía alerta de que las imágenes que creemos vienen de la webcam de la otra persona son en realidad trucadas por ésta. Si esto ocurre, el efecto es aún más pernicioso porque confiamos en alguien que no es quien dice ser.

6. La disponibilidad de la webcam puede facilitar un uso irresponsable. Ciertamente hay otras muchas formas de captar una imagen o un vídeo y enviarlo a otra persona. Sin embargo, la inmediata disponibilidad de la cámara web, a un clic, puede hacer que sea usada en exceso y de forma imprudente. Como en los timos y en los *calentones*, metidos en situación, se hacen cosas que, meditados, nunca se harían.
7. Es condición necesaria para la mayoría de los problemas relacionados con el grooming. Aunque no hay datos oficiales, nos lo dicen las noticias. Los depredadores y chantajistas prefieren víctimas con cámara web. Habiendo tantos adolescentes donde elegir, el primer criterio suele ser la existencia de este dispositivo. Facilita mucho las cosas. De hecho, en los primeros casos, hace muchos años, donde había acoso sexual y las cámaras digitales no eran tan comunes ni baratas, los depredadores enviaban a sus víctimas como regalo una cámara digital que facilitara la captura y envío de fotografías.

### **3.3.1.3. Cinco recomendaciones para el uso sin riesgos de la webcam**

Para todas aquellas personas que tengan una cámara web, recomendamos seguir estos cinco consejos básicos para un uso seguro de la webcam :

1. Usarla únicamente con interlocutores de máxima confianza y no hacer delante de ella nada que no se haría en público.

2. Tener presente siempre la información de contexto que la cámara puede estar transmitiendo.
  
3. Mantener el equipo libre de software malicioso para evitar activaciones remotas.
4. Girar la cámara hacia un ángulo muerto cuando no se esté usando porque de esa manera evitamos que, por un descuido o una activación remota, pueda emitir imágenes inadecuadas. Si viene integrada en el equipo es portátil, basta taparla con cinta adhesiva o similar.
  
5. Si se pretende conocer la identidad del interlocutor y se intercambia con él la imagen de la webcam por unos instantes, se le debe pedir en esos momentos que realice alguna acción particular (por ejemplo, simular unas gafas rodeando sus ojos con los dedos) que nos garantice que no está mostrando una grabación.

Las familias han de valorar este dispositivo como lo que es: una cámara que captura información audiovisual propia y la envía al interlocutor. No puede ser considerado como un extra de hardware que siempre es bienvenido y sobre el que no hay que hacer ninguna consideración. Visto lo anterior, a determinadas edades, es claramente desaconsejable porque el saldo de las aportaciones frente a los riesgos potenciales es radicalmente negativo.

### **3.3.2. INICIATIVAS EN EL AMBITO DE LA MEDIACION FAMILIAR.**

La familia es un factor o ente de gran relevancia en la protección del niño y joven. Pero debemos considerar que nuestros hijos son nativos cibernautas y nosotros inmigrantes tecnológicos, aunque si hay muchas excepciones, y por lo tanto lo primero que debemos considerar es en prepararnos, auto educarnos, para que no nos superen nuestros niños y jóvenes y sería imposible establecer un control desde el desconocimiento. Aquí algunos de estos artículos.

1. Equipamiento adecuado. Los padres son los responsables de relacionar a sus hijos con la tecnología. Cuide la manera en que los expone. Por ejemplo, en el 2004, el 18 por ciento de niños y jóvenes tenía mp3; en el 2009, el 76%.
2. Acompañe a sus hijos siempre. Ningún pequeño debe permanecer solo frente al computador. El problema no es Internet, sino el tipo de orientación que se da para su uso. Es importante fomentar el diálogo.
3. Debe establecer reglas claras. Nunca dar datos personales, evitar encuentros con alguien que hayan conocido en la Red y evitar entrar a páginas con contenidos inapropiados.
4. Manejo apropiado. Para establecer rutinas sanas, los padres pueden crear usuarios independientes para cada niño en el computador y programar horas de permiso para navegar, programas que puede utilizar, etc.

5. Ayúdese de la tecnología. Instale un 'software' de monitoreo pasivo de Internet. Estos guardan un registro de las páginas visitadas, sin violar la intimidad del menor, y generan cierto tipo de controles de visita a algunos sitios web.
6. Cree listas negras y blancas. Las primeras se refieren a sitios no recomendados; las segundas son páginas con contenido sano. Estas se crean dentro del usuario y permiten controlar su navegación.
7. Aprendizaje permanente. Los niños son usuarios nativos; nacieron en una época en la que Internet es vital y, por ende, se les facilita su manejo. Por eso, los padres deben conocer y explorar este campo y evitar que sus hijos les 'tomen ventaja'.
8. Observe el comportamiento. Si el niño cambia de actitud de repente, puede estar viviendo un mal momento en el hogar, en el colegio o quizás en Internet. Por eso, es importante evaluar las páginas que visita.
9. Limite el tiempo de navegación. Así, menor será la probabilidad de encontrar material inapropiado. La Academia Americana de Pediatría recomienda que los niños no pasen más de dos horas por día frente a una pantalla.
10. Buena ubicación del computador. Ponga el computador en un lugar público en casa. Así le será más fácil supervisar al niño. No lo deje solo si navega en otros dispositivos, como los celulares. (SANCHEZ, 2011)

### 3.3.3 ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC´s (INICIATIVA SOBRE MEDIA LITERAYI)

Según el sistema integrado de consultas REDATAM, la tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas. La palabra tecnología proviene del griego **tekne** (técnica, oficio) y **logos** (ciencia, conocimiento)

La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad como máquinas, utensilios, Hardware, pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

La alfabetización alcanza a la mayoría de la población y entre ellos también se encuentra el profesorado que debería desarrollar una renovación pedagógica con varias actividades como: elaboración y producción de materiales didácticos digitales como objetos de aprendizaje, actividades interactivas, videoclips, desarrollar proyectos conjuntos entre escuelas

a).Apoyar las exposiciones magistrales del profesor en el aula. El cañón proyector

de presentaciones multimedia así como las denominadas pizarras digitales interactivas están sustituyendo a los viejos retroproyectores o a la pizarra clásica en la tarea o funcionalidad de explicar los contenidos al gran grupo clase. Las presentaciones multimedia son un buen ejemplo de la veracidad y capacidad adaptiva de los recursos y herramientas digitales de ser rediseñados por nuevos usuarios y en contextos diferentes de su origen.

Tanto las presentaciones como las pizarras interactivas fueron desarrolladas principalmente para su uso dentro del ámbito de los negocios preestableciendo plantillas pensadas para la comunicación de resultados y/o proyectos empresariales. Sin embargo, las presentaciones multimedia han anidado y se están generalizando con gran rapidez en los procesos expositivos de información realizados en todos los niveles de educación (Sutherland,R.y otros,2004 )



b) Demandar al alumnado la realización de ejercicios o micro actividades interactivas de bajo nivel de complejidad. Gran parte de las actividades que se solicitan que complementen los estudiantes a través de las computadoras son micro actividades, en muchos casos, similares a las que aparecen en los libros de texto, solo que presentadas en pantalla y con el añadido del Facebook inmediato acompañado de los recursos multimedia como el movimiento, el sonido o la animación. Este tipo de actividades interactivas distribuidas en soportes como 4CDROM o en sitios web suelen reducirse a un abanico de ejercicios que demandan a los alumnos resolver puzzles, test, realizar asociaciones, sopas de letras, crucigramas, seriaciones y otra similares. Estas actividades se caracterizan por ser una colección de ejercicios que demandan micro procesos cognitivos muy concretos. De este modo, la utilización didáctica de los ordenadores se convierte tanto para el profesor como alumnos en una tarea puntual, pero no integrada al proceso habitual de enseñanza aprendizaje. El tiempo de uso de las computadoras representa para el alumnado una actividad más próxima a lo lúdico que a lo académico.

c) Complementar o ampliar los contenidos del libros de texto solicitar al alumnado que busquen información en Internet. Esta tarea en muchos casos se realiza fuera del contexto escolar como una tarea que plantean los profesores a sus alumnos para que la cumplan en el hogar. En principio es una tarea de alto interés formativo que, como veremos más adelante, está vinculada con el desarrollo de las competencias de alfabetización sobre la información. Sin embargo, tal como suele ser desarrollada en muchos centros, esta actividad se plantea de forma aislada o complementaria al trabajo con los libros de texto, y no contextualizada en proyectos de investigación escolar.

d) Enseñar al alumnado competencias informáticas en el uso del software. Esta es una de las acciones formativas más veteranas en el uso escolar de los ordenadores. Consiste en la enseñanza de la informática, es decir, en formar al alumnado en las habilidades de uso de cierto software como son los sistemas operativos, procesadores de texto, editores de

imágenes, navegación hipertextual y otros. En gran parte, responden a un planteamiento clásico desarrollado en las salas de ordenadores (no en el contexto del aula) de lo que habitualmente se ha denominado “informática educativa” entendida como una asignatura añadida al currículo.

En síntesis, pudiéramos afirmar que los distintos informes internacionales que han revisado el impacto y utilización pedagógica de las TIC en las escuelas dibujan un panorama más gris de lo deseable, menos ilusionante de lo esperado.

Existe evidencia de que las políticas de inversión económica en recursos tecnológicos e infraestructuras así como de los planes paralelos de formación del profesorado destinados al desarrollo de las habilidades de uso del hardware y software informático están redundando en un aumento de la presencia de las mismas en el quehacer profesional de los docentes, pero no necesariamente en una mejora e innovación de los procesos de enseñanza aprendizaje desarrollados en las aulas.

Es evidente que uno de los retos más sustantivos a corto y mediano plazo de cualquier política educativa sobre la integración escolar de las TIC debería ser la generalización entre el profesorado de un modelo pedagógico que justifique y de sentido a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan con ordenadores en las escuelas y aulas de modo que las tecnologías sean empleadas en una perspectiva innovadora desde un punto de vista psicodidáctico. Una de las funciones sustantivas y que justifican la escolaridad es la alfabetización, es decir el proceso de capacitación para que pueda acceder y comprender los contenidos y las formas simbólicas a través de los cuales se transmite el conocimiento y la cultura así como dominar las herramientas y códigos que le permitan expresarse y comunicarse socialmente. Durante estos dos últimos siglos alfabetizar fue enseñar a leer y escribir mediante los códigos textuales en materiales impresos.

Es evidente que hoy en día el concepto de alfabetización en la lectoescritura debe ampliarse abarcando e incluyendo nuevas fuentes de acceso a la información, así como dominar las competencias de decodificación y comprensión de sistemas y formas simbólicas multimedia de representación del conocimiento. Por ello, muchos autores hablan de conceptos como alfabetización múltiple, nuevas alfabetizaciones o multialfabetización. Esta ampliación del concepto es comprensible y adecuada toda vez que las herramientas de comunicación actualmente son más complejas y están distribuidas a través de nuevos soportes y medios técnicos de comunicación. De este modo podremos hablar de alfabetización auditiva y/o musical, visual, audiovisual, digital, informacional, ya que los contextos, canales y formas de comunicación son diversos lo que implicará la necesidad de formar a los individuos y a las comunidades en la interpretación de los signos, íconos y textos propios de cada una de esas formas de comunicación o de utilización de tecnologías y lenguaje específicos.

Existe en nuestro contexto una importante producción teórica sobre las nuevas alfabetizaciones, especialmente las conocidas como alfabetización informacional o ALFIN, y la denominada alfabetización tecnológica o digital (Bauden, 2002; Gutiérrez, 2003, Snyder, 2004; Monereo, y otros 2005). Estos trabajos, a pesar de sus lógicas diferencias, han puesto de manifiesto que la adquisición de destrezas de uso inteligente de las nuevas tecnologías pasa, al menos, por el dominio instrumental de las mismas junto con la adquisición de competencias relacionadas con la búsqueda, análisis, selección y comunicación de datos e informaciones para que el alumno transforme la información en conocimiento. Dicho de otro modo, la alfabetización en la cultura digital supone aprender a manejar los aparatos, el software vinculado con los mismos, el desarrollo de competencias o habilidades cognitivas relacionadas con la obtención, comprensión y elaboración de información y con la comunicación e interacción social a través de las tecnologías. A estos ámbitos formativos habremos de añadir el cultivo y desarrollo de actitudes y valores que otorguen sentido y significado moral, ideológico y político a las acciones desarrolladas con la tecnología.

En esta dirección una de las novedades más interesantes en la reforma curricular de la educación infantil, primaria y secundaria promovidos por la nueva Ley Orgánica de Educación ha sido la incorporación del concepto de “competencias básicas” como uno de los elementos clave para la planificación y desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje (MEC, 2006). La publicación de los decretos ministeriales de mínimos de Educación Primaria (BOE 8122006) y para la Educación Obligatoria ( BOE 512006 ) y para la educación Secundaria Obligatoria ( BOE 512007 ) , entre otras novedades derivadas de la implantación desde la LOE ( Ley Orgánica de Educación ).ha legitimado oficialmente un modelo de curricular basado en el desarrollo de competencias transversal a todas las áreas y asignaturas que configuran estas etapas educativas. Se han propuesto ocho competencias básicas tanto en el currículo de Educación Primaria como ESO entre las que se encuentra la denominada Tratamiento de la información y competencia digital la cual es el fin en dichos decretos como:

Disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades , que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada , incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse .

En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar , tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como distintas herramientas tecnológicas , también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible , contrastándola cuando es necesario y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso, en la valoración de la información disponible , de la información y sus fuentes en los distintos soportes”.

Se debe fusionar el currículo escolar y alfabetización digital en un único planteamiento integrado. Para ello es necesaria la apropiada implementación en los centros educativos en cuanto a las nuevas tecnologías y su aplicación. La incorporación de esta competencia formativa a la educación básica de nuestro sistema escolar.

Es evidente que cuando un profesor decide emplear las nuevas tecnologías digitales en su docencia inevitablemente se está planteando nuevos retos y desafíos de su profesionalidad. Este proceso de innovación de su práctica docente no es fácil ni se logra en poco tiempo. Por ello quisiera destacar la idea básica y central de que la planificación de actividades con tecnologías no puede realizarse de modo espontáneo y sin planificación, sino metas de aprendizaje que subyacen a un determinado modelo de educación.

Lo contrario sería caer en puro activismo, es decir, hacer cosas con los ordenadores, pero sin continuidad ni significado educativo. Es evitar lo que Sancho (2006) califica el “vacío pedagógico” de muchas propuestas, proyectos y experiencias de aplicación de las TIC a la educación.

En este sentido, todo proyecto o práctica didáctica destinada a que el alumnado aprenda a través de la realización de actividades ejecutadas con las TICs debiera planificarse en una perspectiva metodológica que asuma los planteamientos y principios de un modelo y método educativo apoyado en las teorías que han inspirado al conocimiento pedagógico construido a lo largo del siglo XX. Es decir, por una parte recuperar los principios de la denominada Escuela Nueva y Moderna (aprendizaje a través de la experiencia y la actividad, construcción del conocimiento a través de la reflexión, trabajo en equipo, resolución de problemas de la vida real, empleo de materiales del entorno, etc.) por otra la tradición representada por las relevantes aportaciones del constructivismo piagetiano así como la teoría sociocultural del aprendizaje de Vigostky, y por otra la teoría de la alfabetización

que P. Freire formuló entendida como un proceso de liberación personal y social de forma que capacite a los sujetos para intervenir y transformar la realidad que le circunda más que como mera adquisición de habilidades sin instrumentales reproductivas de la cultura.

Evidentemente, los principios de la Escuela Nueva y de la teoría alfabetizadora de Freire deben ser releídos y adaptados a los nuevos contextos sociales, culturales y tecnológicos de la sociedad del siglo XXI. Al respecto existen ya distintas propuestas y abundante bibliografía. De forma sintética, esta relectura significaría desarrollar un modelo de práctica educativa de enseñanza aprendizaje apoyado en las TIC, caracterizado por lo siguiente:

Formar al alumnado para que pueda reconstruir y dar significado a la multitud de información que obtiene extraescolarmente en los múltiples medios de comunicación de la sociedad del siglo XXI y desarrollar las competencias para utilizar de forma inteligente, crítica y ética la información.

- Desarrollar una metodología de enseñanza caracterizada por cuestionar el monopolio del libro de texto como fuente única del conocimiento y estimular en el alumno la búsqueda de nuevas informaciones a través de variadas fuentes y tecnologías, así como la reflexión y el contraste crítico permanente de los datos.
- Plantear problemas/proyectos de interés y con significación para que los propios alumnos articulen planes de trabajo y desarrollen las acciones necesarias con las tecnologías para a construir y obtener respuestas satisfactorias a los mismos de forma que aprenden a expresarse y comunicarse a través de las distintas modalidades y recursos tecnológicos.
- Organizar tareas y actividades que impliquen la utilización de la tecnología por parte de los estudiante que demanden el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre los alumnos de la clase y entre otras clases geográficamente distantes.

Asumir que el papel del docente en el aula debe ser más un organizador y supervisor de actividades de aprendizaje que los alumnos realizan con tecnologías, más que un transmisor de información elaborada.

Pero ¿qué actividades con TIC pueden ser planificadas e implementadas en el aula destinada a favorecer el desarrollo de las competencias relacionadas con la alfabetización informacional y digital? A continuación se presenta un listado, no exhaustivo ni definitivo, sino abierto al debate, de actividades genéricas de aprendizaje que los alumnos podrían realizar empleando los recursos digitales clasificadas en función de los tres ámbitos competenciales implicados en todo proceso alfabetizador:

Aprender a obtener información, aprender a comunicarse y aprender a elaborar y difundir información.

Esta clasificación parte del supuesto de que el desarrollo de las habilidades instrumentales, cognitivas y socio-actitudinales vinculadas con la adquisición de la referida competencia significaría trabajar de modo integral la adquisición y comprensión de la información, la comunicación e interacción social, y la expresión y difusión de información

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.**

Generaciones Interactivas en Ecuador desarrolla unas encuestas en conjunto con la Universidad Técnica Particular de Loja denominada GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR- niños y adolescentes ante las pantallas, las encuestas se desarrollaron en escuelas fiscales urbanas y colegio Nacional urbano en el Cantón Santo Domingo.

Escuela fiscal Mixta Vespertina Charles Darwin a 5to año de educación básica con 31 preguntas a 30 estudiantes, con edades de 6 a 9 años correspondiente al primer grupo.

Escuela fiscal Mixta Matutina 26 de Septiembre a 7mo año de educación básica con 126 preguntas a 30 estudiantes, con edades entre 10 a 14 años, segundo grupo.

Colegio Nacional Mixto Stephen Hawkins a 2do de bachillerato con 126 preguntas a 15 estudiantes, con edades de entre 15 a 18 años, tercer grupo.

Para lograr una muestra representativa se realizaron 75 encuestas con 6.600 ítems en los 3 diferentes establecimientos educativos. Las encuestas tomaron en consideración los siguientes aspectos:

- Internet
- Celulares
- Video Juegos
- Televisión

Además se aplicó un cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el LFAM, relacionado sobre la familia y que contiene 12 ítems.



#### 4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACION.

Para realizar el siguiente trabajo se consideraron 3 diferentes instituciones ubicadas en el sector urbano marginal.

1er. Grupo: niños de 6 a 9 años ( 5 año de educación básica) Escuela Charles Darwin

2do. Grupo: niños de 10 – 14 años (7mo. Año de educación básica) Escuela 26 de Septiembre.

3er. Grupo: jóvenes de 15-18 años (II de bachillerato) Colegio Stephen Hawkins.

4to. Grupo: niños y adolescentes de 10-18 años elaborado por el ILFAM

#### 4.3 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

<b>Técnicas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Instrumentos</b>
<b>Encuestas Personal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cuestionarios para niños de 6 a 9 años tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas</li><li>2. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.</li><li>3. Cuestionario dirigido a niños adolescente, elaborado por el ILFAM.</li></ol>	Cuestionarios

#### **4.4. RECURSOS.**

##### **4.4.1. RECURSOS HUMANOS.**

Para realizar este tipo de investigación se conto con los siguientes recursos humanos:

- Señor director o directora, personal docente, niños y jóvenes.

##### **4.4.2. RECURSOS INSTITUCIONALES.**

Para realizar este tipo de investigación se conto con los siguientes recursos Institucionales:

- Escuela fiscal Mixta Vespertina Charles Darwin
- Escuela fiscal Mixta Matutina 26 de Septiembre
- Colegio Nacional Mixto Vespertino Stephen Hawkins

##### **4.4.3. RECURSOS MATERIALES.**

Para realizar este tipo de investigación se conto con los siguientes recursos materiales:

- Hojas para aplicar cada uno de los cuestionarios y lápices

##### **4.4.4. RECUROS ECONÓMICOS.**

Para realizar este tipo de investigación se conto con los siguientes recursos económicos

- Copias de cada uno de los cuestionarios para aplicar en las 3 diferentes instituciones y del Cuestionario ILFAM, y compra de lápices.
- Copia de la carta de presentación.

#### **4.5. PROCEDIMIENTO.**

Para aplicar los diferentes cuestionarios se procedió de la siguiente manera:

- Seleccionar las Instituciones: ubicadas en el sector Urbano Marginal, fiscal y con jornada de trabajo Vespertina y Matutina.
- Solicitar la respectiva audiencia: Para obtener referencias generales del centro educativo como nombres del directivo, políticas Institucionales, horas de atención al público, etc.
- Entrevista con el señor o señora directora: Presentación personal y presentación de la carta enviada por la dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General.
- Explicación de su visita y el trabajo a realizar: Característica de la Institución auspiciante (U.T.P.L).
- Los objetivos a lograr: Compromiso de la entrega de un reporte final con los resultados obtenidos en el centro educativo.
- Entrevista con el Inspector: Solicitar el paralelo en el que trabajar y el listado de estudiantes
- Entrevista con el Profesor de clase: Conocer el día y la hora de la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes.
- Acudir al establecimiento: A la fecha y hora acordado con el Centro Educativo y el Profesor de aula
- Aplicación del Cuestionario a los niños y o Jóvenes.

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

El Programa Nacional de Investigación, relacionado a Generaciones Interactivas en Ecuador aplicado a niños y jóvenes frente a las pantallas; luego de haber sido aplicado en los diferentes centros educativos, se ha llegado a conocer el grado de uso de dichas tecnologías de la información y de la comunicación entre niños y jóvenes de nuestro país.

Los instrumentos utilizados para dicha investigación han sido :  
CUESTIONARIO 1 GRUPO 1 :niños y niñas de 6-9 años de edad (2do – 5toEGB)  
CUESTIONARIO 2 GRUPO 2:niñas y niños de 10-14 años (6to-10mCo año EGB)  
CUESTIONARIO 3 GRUPO 3:jóvenes de 15-18 años (I a III de bachillerato).  
CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES (ILFAM)

### **5.1.. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICAS**

En lo relacionado a la caracterización, tomaré en cuenta las preguntas de cada uno de los cuestionarios aplicados en los diferentes grupos.

Cuestionario 1: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14.

Cuestionario 2 : 1,2,3,4,5,6,54,55,56,57,58,59,60,91,101,115,116,117. Y las mismas preguntas del Cuestionario 3.

#### **5.1.1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y BIOLÓGICO DEL NIÑO.**

El apartado relacionado al contexto sociocultural y biológico del niño , que corresponde al primer grupo de niñas y niños de 6 – 9 años y 5° EGB ,aplicado en la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Charles Darwin ; la misma que se encuentra ubicada en el sector urbano – central de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas del cantón Santo Domingo y con un total de 954 estudiantes.

P. 1 ¿A qué curso vas?

**Tabla 1**

<b>P1</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Analizando el gráfico relacionado con la P. 1. , el cuestionario se aplicó a un grupo de 30 estudiantes y todos ellos se encuentran en un mismo año escolar que es el quinto de básica, y esto nos demuestra que hay muy poco analfabetismo en relación con tiempos anteriores, según podemos comparar con los datos proporcionados por el INEC en el año 2001, donde existe 90.89 de alfabetismo y 9.01 de analfabetismo educativo.

P.2. ¿Cuántos años tienes?

**Tabla 2**

<b>P2</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	10	33,33
9 años o más	20	66,67
TOTAL	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

P. 3. Sexo.

<b>P3</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No Contesta	0	0
Masculino	17	56,67
Femenino	13	43,33
TOTAL	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Observadas las tablas podemos comprobar que todos los estudiantes están en cuarto año de básica, es decir un 100%; el mayor número tiene una edad de 9 años en un 66,6 % que representa la tercera parte de los estudiantes que ingreso a la escuela a una edad de cinco años; siendo en su mayoría niños con un 56,6% y menos de la mitad niñas; lo que demuestra que todavía hay superioridad masculina y no equidad de género.

P. 4. ¿Qué personas viven contigo?

**Tabla 4**

<b>P4</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Padre	0	0
Madre	28	39,44
Un hermano o hermana	17	23,94
2 hermano	13	18,31
3 hermana	4	5,634
4 hermanos	1	1,41
5 hermanas	0	0
Mi abuelo/la	0	0
Otras personas	8	11,27
TOTAL	71	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

En un 39,43% es decir 28 estudiantes viven con su madre , esto nos demuestra la desorganización de hogares que existe , lo cual va a influir negativamente en la vida de dichos estudiantes , inclusive si llegan a tener a su alcance las Tics ,estarán en alto riesgos por la falta de orientación , ayuda y control de los mismos, como lo demuestra los estudios realizados al respecto.

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

**Tabla 5.**

<b>P5</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	2	6,67
Navegar	4	13,33
Leer, estudiar	14	46,67
Hablar con mi familia	10	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

A la mayoría le agrada leer y estudiar, lo cual me indica que muy pocos dispondrán de monitor ni internet para navegar, un 33,33% habla con su familia, una actitud muy positiva que no se debe cambiar en su totalidad por el uso de las TIC's pero si aprovechar para su preparación.

P. 6. ¿Tienes ordenador en casa?

**Tabla 6**

<b>P6</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	3,33
No	16	53,33
Si	13	43,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

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

Más de la mitad de ellos no lo tienen y el 43,33 % o sea 13 de 30 que lo tienen, cuando estamos en la era del aprendizaje y uso de las mismas, y en estos casos están muy lejos estos niños de ingresar al mundo del cambio. Muy distantes según datos proporcionados en el último censo de población y vivienda, por el INEC. en donde se tomo en cuenta también la ciencia y tecnología; y existe una tenencia de computadoras del 8%, frente al 2% de personas que no la poseen.

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

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	17	56,67
En mi habitación	6	20
Habitación de un hermano	1	3,33
Habitación de mis padres	2	6,67
En la sala de estar	3	10
En un cuarto de trabajo	0	0
Es portátil	1	3,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)



Al no contestar 17 estudiantes o sea un 56,66 % nos demuestra que no disponen de esta tecnología y el 20 % que la tiene, el lugar preferido es su habitación; sitio menos indicado por el peligro que representa el no control de una persona que le guíe en su debido conocimiento, aplicando los consejos para su correcta utilización.

P.8. Hay conexión a Internet en tu casa?

**Tabla 8**

<b>P8</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	17	56,67
No	5	16,67
Si	8	26,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Al no tener un computador, tampoco pueden conectarse al internet, como lo demuestra el gráfico anterior, en donde un 56,66 no contestó; y solo 8 estudiantes si lo tienen. Esto nos indica que muchos de nuestros niños siguen siendo analfabetos tecnológicos. Y analizando, valorando estudios realizados en otros países, es lo que no sucede con sus usuarios y aspiramos que con nuestros niños y jóvenes se integren a este cambio.

P.11. ¿En qué lugar sueles usar Internet?

<b>P11</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En casa	8	40
En el colegio	0	0
En un ciber café	5	25
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	2	10
En casa de un familiar	5	25
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Los que tiene conexión a internet son 8 estudiantes en su casa, equivalente a un 40% del total. El restante grupo de 5 alumnos con un equivalente de 25%. muy poco comparado con la cantidad total de niños. El 50% que utiliza el internet fuera, está corriendo los riesgos que propician el uso sin conocimiento, orientación, y su correcto uso del internet, comparado con los 3,81% que si uso en el 2010 según el INEC.

P.12 ¿La mayoría de veces que utilizas internet estás?

**Tabla 12**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	5	22,73
Con amigos/as	1	4,55
Con hermanos/as	9	40,91
Con mi padre	1	4,55
Con mi madre	1	4,55
Con otros familiares	5	22,73
Con un profesor/ra	0	0
<b>TOTAL</b>	22	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

En este grupo el 40,90 % utiliza el Internet en compañía de hermanos /as, sin conocer la edad de dichos hermanos; seguido de solo u con otros familiares, no así sus padres, y si tienen o no conocimiento de su buen o mal uso, lo que nos da una pauta para poner en

tela de duda su correcta utilización. Cuando lo optimo sería también en compañía de un maestro.

P. 13 ¿Utilizas algún teléfono móvil?

Tabla 13

<b>P13</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	<b>2</b>	<b>6,67</b>
<b>No</b>	<b>6</b>	<b>20</b>
<b>Sí, el mío</b>	<b>8</b>	<b>26,67</b>
<b>Sí, el de otras personas</b>	<b>14</b>	<b>46,67</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

La mitad menos uno utiliza el teléfono de otra persona y un 26,66% tiene teléfono propio; actitud hasta cierta forma de retraso si consideramos la actualidad de las Tics. El ecuatoriano no se separa del teléfono móvil, nos comenta la revistalideres.ec. El 80% de los hogares tienen acceso a este equipo según el INEC. con el mercado de los Smartphone que se duplicó entre 2009 y 2010.El teléfono móvil es parte diaria de los ecuatorianos desde hace casi una década, además el índice de penetración supera el 100%.

P.14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

**Tabla 14**

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	11	36,67
Pedí que me lo compraran	1	3,33
Fue un regalo	8	26,67
Me lo dieron mis padres	10	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Un 33,33% lo obtuvo de sus padres, situación apropiada para su edad en que no trabajan por lo tanto no tienen ingresos como para solventar gastos de compra de celular. Solo 8 niños lo obtuvieron como regalo; en sí un 59,99% tienen teléfono celular y por lo tanto esta actualizándose con las tecnologías.

## **5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS**

**En este apartado analizaremos las cuestiones referentes al primer grupo y son :9 ,10 , 19 , 22 , 25 , 26 , 27 , 28 , 29 , 30 , 31.**

### **2.1. USO DE REDES SOCIALES RELACIONADAS CON LA INTERNET (Facebook, twiter, hi5, Skype, e-mail, etc.) Y PAUTAS DE CONSUMO.**

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

**Tabla 9**

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67
No	13	43,33
Si	15	50
TOTAL	30	100

Autor: Piedad Cobeña.

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

El uso en su mayoría del Internet sea en casa o fuera de ella es una muy buena señal de querer progresar o inmiscuirse un poco más en nuevos conocimientos, aunque muy preocupante que un 43,33 % no lo utilice un número elevado de desconocimiento con respecto al Internet, si comparamos con el 3,81% que sí utilizó en el 2010, según el INEC..

**P. 10. ¿Para qué sueles usar Internet?**

Tabla 10

P10		
Op	Fr	%
Pag Web	0	0
Videos	3	23,08
E-mail	0	0
Descargas	6	46,15
Chatear	1	7,69
Red Social	3	23,08
TOTAL	13	100

Autor: Piedad Cobeña.

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

Las descargas ocupan el primer lugar con un 46,15%, seguida de la red social y los videos. Si las descargas son con autorización del autor, ¡bienvenidas! . Y lo que se

descargue sea temas sanos, productivos, educativos. En el caso de las redes sociales considerando y aceptando ayuda de personas con conocimiento del tema, no sea que nos convirtamos en presas fáciles de algunas de los tantos problemas como el Cyberbullying.

P.19 ¿Y cuál de ellas tienes?

Tabla 19

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	6	19,3548387
PlayStation 3	5	16,13
Xbox 360	2	6,45
Wii	2	6,45
PSP	3	9,68
Nintendo DS	2	6,45
Game Boy	6	19,35
Ninguna de las anteriores	5	16,13
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Sumados las dos ítems de PlayStation 2 y Game Boy nos dan un total próximo al 40,0% de utilización de estos aparatos de juegos, es decir que hay más acogida a juegos que al uso de otras nuevas tecnologías que sirven para su autoeducación, aunque la utilización de este tipo de juegos también ayudan al desarrollo de su coordinación motora y visual

P.22. ¿Dónde están?

**Tabla 22**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	14	29,79
La habitación de un hermano	1	2,18
El salón o cuarto de estar	9	19,15
La habitación de mis padres	10	21,28
En la cocina	3	6,38
En un cuarto de juegos	4	8,51
Otros sitios	6	12,76
<b>TOTAL</b>	47	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

El consumo de estas tecnologías ,es perjudicial de acuerdo a la ubicación del 29,78 % que la tiene en su habitación , considerando que la televisión utilizada a altas horas de la noche y madrugada no es aconsejable por el tipo de programas que emiten y mucho menos para niños .Otro grupo de un 21,28%, la tiene en la habitación de sus padres ,muy buena opción y un grupo de 9 niños o sea un 19,15%, la utiliza en el salón o cuarto de estar que resulta la opción más aceptable de ubicación según hemos visto anteriormente en los temas tratados.

P. 25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

**Tabla 25.**

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	3	5,88
Cuando necesito algo pido y me dan	19	37,25
En cumpleaños, fiestas, Navidad	7	13,72
Hago algún trabajo en casa	11	21,57
Hago algún trabajo fuera de casa	6	11,76
No me dan dinero	5	9,80
<b>TOTAL</b>	51	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

De acuerdo a su edad es aceptable el que dependan de sus padres económicamente y en todo sentido, pero si deben ser responsables e inculcar y desarrollar el valor del ahorro y responsabilidad, como el de hacer trabajos pagados en casa y no estar esperando que sea su cumpleaños para recibir dinero o regalos. Hay que fomentar desde pequeños el ahorro, el progreso, la superación en todo sentido y en este caso, la superación y responsabilidad económica.

P. 26. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?



**Tabla 26**

P26		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	10
Tengo más dinero del que necesito	1	3,33
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	23,33
Tengo menos dinero del que necesito	19	63,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Este 63,33% nos da a entender la crisis económica que nos afecta a cada una de las familias, en nuestro país, y por lo tanto también para la adquisición de aparatos de las nuevas tecnologías y menos de la mitad de este grupo si dispone del suficiente dinero para sus necesidades.

P. 27. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?

**Tabla 27**

P27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67
Internet	8	26,67
Televisión	12	40
No lo sé	8	26,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

P28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Internet	9	30
Teléfono móvil	10	33,33
No lo sé	10	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

P29		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,45
Videojuegos	8	27,59
Televisión	13	44,83
No lo sé	7	24,14
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

P30		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Teléfono móvil	12	40
Televisión	8	26,67
No lo sé	9	30
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

P31		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Teléfono móvil	7	23,33
Videojuegos	12	40
No lo sé	10	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

En las tablas 27, 28, 29, 30 y 31 agrupadas porque tienen una misma pregunta.

Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?

Concluimos que las tecnologías de mayor acogida son: la televisión y el teléfono móvil en primer lugar y luego los videojuegos, posteriormente tenemos internet y no lo sé.

Aquí estamos dando cumplimiento a lo que dijo Mc.Luhan en 1960 “el mundo se transformaría en una Aldea Global por la influencia creciente de los medios de comunicación en la sociedad”. Pues se está dando esta transformación aunque muy lentamente pero hacia allá vamos, solo que debe ser bien encaminada en cuanto a su uso, conocimiento y utilización de los mismos, no sin antes conocer además de las muchas ventajas los riesgos a que nos exponemos. Un 80% de los hogares ecuatorianos tiene acceso a este equipo, según el INEC. Y según la operadora móvil Claro, el teléfono móvil y los teléfonos inteligentes o Smartphone ocupan un lugar especial.

### 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR.

En este aspecto vamos a analizar las siguientes cuestiones: 17, 18, 21. 23

#### 5.3.1. RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ENTORNO FAMILIAR.

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

**Tabla 17**

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	6	20
Si	24	80
TOTAL	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

El 80% que si juega, nos da a entender que nadie puede estar separado completamente de las TIC, aun conociendo su situación económica reducida, su ubicación y su edad.

P. 18. ¿Con qué aparatos juegas?

**Tabla 18**

<b>P18</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation2	<b>4</b>	11,43
PlayStation 3	<b>6</b>	17,14
Xbox 360	<b>5</b>	14,28
Wii	<b>1</b>	2,86
PSP	<b>3</b>	8,57
Nintendo DS	<b>3</b>	8,57
Game Boy	<b>6</b>	17,14
Ordenador	<b>7</b>	20
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Con una mínima diferencia, tiene acogida el ordenador y luego los juegos; aquí el ordenador se lo utiliza para jugar más específicamente para destrezas de aprendizaje que su maestro le haya enviado a casa como debería ser. Aunque estos juegos también ayudan al desarrollo de destrezas como la coordinación viso-motora.

P.21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Tabla 21

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Ninguno	4	13,33
Uno	13	43,33
Dos	4	13,33
Tres	6	20
Cuatro o más	2	6,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

El 43,33% que tiene un solo televisor y el extremo de tener cuatro televisores que es un 6,6 %, nos abre más el panorama de la utilización de las TIC que es muy poca en este sector urbano-marginal, pero suficiente comparada con los 3% nacional que si tienen según el INEC en el 2010

P. 23. Cuando ves la tele, sueles estar con.

**Tabla 23**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	10,97
Mi padre	19	23,17
Mi madre	21	25,61
Algún hermano/a	19	23,17
Otro familiar	6	7,3171
Un amigo/a	5	6,097
Otras personas	3	3,66
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

El primer aprendizaje del niño lo obtiene de su familia más cercana y aquí está rodeado del núcleo familiar al observar el programa de televisión, estrategia válida aplicada para la utilización de las TIC y al mismo tiempo valor importante de guía, orientación y unión familiar.

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

##### **5. 4.1. CONOCIMIENTO Y RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.**

Vamos a considerar las siguientes preguntas de la entrevista para saber cuánto de conocimiento, y relación con las tecnologías utilizan en la educación y en su familia.

6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 21.

P. 6. ¿Tienes ordenador en casa?      Tabla 6

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
No	16	53,33
Si	13	43,33
TOTAL	30	100

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

**Tabla 7**

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67
En mi habitación	6	20
Habitación de un hermano	1	3,33
Habitación de mis padres	2	6,67
En la sala de estar	3	10
En un cuarto de trabajo	0	0
Es portátil	1	3,33
TOTAL	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Analizadas las tablas podemos constatar que un 53,33% (16) no tiene ordenador en su casa, y lo 43,33% (13) que si lo tienen lo utilizan en su habitación. Un peligro presente, del que los padres deben estar pendientes. Pues debemos considerar los consejos en el uso del ordenador, que debe estar ubicado de preferencia en la sala, para su mayor control y guía de otras personas conocedoras del tema.

P.8. ¿Hay conexión a internet en tu casa? P. 9.Tengas o no internet, ¿sueles utilizarlo?

**Tabla 8.**

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67
No	5	16,67
Si	8	26,67
TOTAL	30	100

**Tabla 9.**

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67
No	13	43,33
Si	15	50
TOTAL	30	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

P. 10. ¿Para qué sueles usar internet?



**Tabla 10.**

P.10		
Op	Fr	%
Pag Web	0	0
Videos	3	23,08
E-mail	0	0
Descargas	6	46,15
Chatear	1	7,69
Red Social	3	23,08
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>

P. 11 En qué lugar sueles usar internet?

**Tabla 11**

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	8	40
En el colegio	0	0
En un ciber café	5	25
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	2	10
En casa de un familiar	5	25
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 –9 años)

Analizadas las varias tablas, observamos que en sí el 26,66 % si tiene internet y lo utiliza en un 50 %, con varias finalidades como descargas, ver videos, ingresar a la red social, etc. Si no lo tienen en casa lo utiliza en ciber café, en casa de un familiar o de un amigo. ; y en muchas ocasiones se encuentra solo.

Pues esto desdice que los niños no puedan, ni sepan utilizar el internet a su temprana edad y mucho menos que puedan utilizarlo para su educación.

Estas tecnologías se aprovechan cada vez más como una necesidad en el contexto de la sociedad donde los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y la demanda de una educación de alto nivel constante y actualizado se convierta en una exigencia permanente.

P. 13. ¿Utiliza algún teléfono móvil? P. 21 ¿Cuántos televisores que funcionen tienes?

**Tabla 13**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67
No	6	20
Si, el mío	8	26,67
Sí, el de otras personas	14	46,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Tabla 21**

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33
Ninguno	4	13,33
Uno	13	43,33
Dos	4	13,33
Tres	6	20
Cuatro o más	2	6,67

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

El 20 % (6) no disponen de teléfono móvil, pero muy poca diferencia con los que sí el propio con 26,66 % (8) y el de otras personas con el 46,66% (14). En cuanto a televisores la mayoría dispone de uno. Considero que en sí las TIC si son utilizadas, pero más bien

para otras actividades más no con el fin educativo que es nuestro propósito de darles uso en el campo educativo.

### 5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

Consideramos para analizar en este aspecto a las siguientes preguntas: 15, 16, 20, 24.

p. 15. Con el móvil sueles.

**Tabla 15**

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	15	31,25
Enviar mensajes	8	16,67
Jugar	14	29,17
Navegar	3	6,25
Otras cosas	8	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

El teléfono móvil más es utilizado para hablar y jugar .Aquí se está desaprovechando estas tecnologías que con su orientación hacia su conocimiento y uso, muy bien serian utilizadas en el aprendizaje de los niños. El enviar mensajes también es propio de la utilidad del móvil, y ese 16,6% desperdiciado en otras cosas que no sabemos encaminado a qué está.

P. 16. ¿Con quién sueles comunicarte?

**Tabla 16**

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	14	22,95
Con mi padre	14	22,95
Con mis hermanos	10	16,39
Con otros familiares	13	21,31
Con los amigos/as	10	16,39
	61	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Seguimos confirmando la cercanía familiar al utilizar las tecnologías aunque tradicionales y la ausencia de las nuevas tecnologías o innovación tecnológica.

P. 20. ¿Con quién sueles jugar?

**Tabla 20**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	41,38
Con mi madre	2	6,90
Con mi padre	2	6,90
Con mis hermanos	10	34,48
Con los amigos	3	10,34
Con otras personas distintas	0	0
<b>TOTAL</b>	29	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Ese 41,37% que juega solo debe ser tomado en cuenta y no permitirle un aislamiento, pues esto debe tomarse como un riesgo denominado Hikikomori , en dónde los jóvenes se aíslan encerrándose en su habitación a jugar y aislándose por días del resto de la familia.

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

**Tabla 24**

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	11	8,27
Impresora	8	6,01
Scanner	7	5,26
Web Cam	3	2,25
MP3/MP4/iPod	6	4,51
Cámara de fotos digital	16	12,03
Cámara de video digital	7	5,26
Televisión de pago	15	11,28
Equipo de música	19	14,28
Teléfono fijo	10	7,52
DVD	23	17,29
Disco duro multimedia	8	6,015
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>133</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Entre las cosas seleccionadas tenemos en primer orden: DVD, equipo de música, cámara de fotos, televisor, teléfono fijo, ordenador y sus implementos, consideradas tecnologías anteriores, pero que su uso está siendo reemplazados por aparatos modernos y actualizados.

## **5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR. (ILFAM)**

Los jóvenes en su mayoría tienen una relación más independiente, alejada de sus padres, su apego es más con sus amigos, no así con los niños que su relación si es bien llevadera.

### **5.6.1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR Y BIOLÓGICO DEL ADOLESCENTE.**

**El segundo grupo de encuestados , aplicado en la Escuela Fiscal Mixta Matutina 26 de Septiembre , ubicada en un sector urbano –marginal , con estudiantes de 7° de Año de Educación Básica y edades entre 11 y 12 años, en donde existe más hombres que mujeres .Y el Colegio Nacional Mixto Vespertino Stephen Hawking del tercer grupo , ubicado en el sector urbano –marginal, con jóvenes entre 15 -18 años de edad y estudiantes de 2° de ESO.**

Vamos a analizar más profundamente las siguientes preguntas:

1,2,,3, 4 , 5, 6, 54 , 55 , 56 , 57 ,58, 59 ,60, 91 ,101, 115 , 116 , 117.

P.1 ¿En qué curso estás?

**Tabla 1**

P1				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	30	100	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	0	0	15	100
3ro. De ESO	0	0	0	0
4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	0	0
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

El 100 % del alumnado está en 6° de primaria y el otro 100% en 2° de ESO, que corresponden al segundo grupo de encuestados. Y en dónde se aplica el lema “La educación es para todos “

P. 2. ¿Cuántos años tienes?

**Tabla 2.**

<b>P2</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
11 años	26	<b>86,67</b>	0	<b>0</b>
12 años	3	<b>10</b>	1	<b>6,67</b>
13 años	0	<b>0</b>	5	<b>33,33</b>
14 años	1	<b>3,33</b>	5	<b>33,33</b>
15 años	0	<b>0</b>	4	<b>26,67</b>
16 años	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
17 años	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
18 años o más	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

Se observa según resultados de las encuestas que un 86,66 %, o sea 26 niños tienen una edad de 11 años, y de 13 y 14 años respectivamente, por lo tanto según esta edad tendremos muchos profesionales en edades jóvenes, lo que significa mano de obra fresca y actualizada.

P, 3. Sexo.

**Tabla 3**

<b>P3</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	0
Masculino	18	<b>60</b>	11	73,33
Femenino	12	<b>40</b>	4	26,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

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



Sigue imponiéndose el sexo masculino, pero no por ello las mujeres dejan de prepararse para hacerle frente a la sociedad que nos toca vivir, con un rol académico para desempeñarse en cualquier actividad económica y considerando que en la actualidad la mujer juega un papel muy importante con nuestro actual gobierno que ha puesto mucho énfasis en la capacidad de la mujer para desempeñar cargos públicos relevantes.

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

**Tabla 4**

<b>P4</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Mi padre	24	<b>22,43</b>	<b>9</b>	<b>23,68</b>
Mi madre	26	<b>24,30</b>	<b>11</b>	<b>28,95</b>
Un hermano/a	12	<b>11,21</b>	<b>11</b>	<b>28,95</b>
2 Hermanos/as	16	<b>14,95</b>	<b>2</b>	<b>5,26</b>
3 Hermanos/as	4	<b>3,74</b>	<b>2</b>	<b>5,26</b>
4 Hermanos/as	10	<b>9,34</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
5 Hermanos/as o más	3	<b>2,80</b>	<b>1</b>	<b>2,63</b>
Mi abuelo/a	6	<b>5,61</b>	<b>1</b>	<b>2,63</b>
Otras personas	6	<b>5,61</b>	<b>1</b>	<b>2,63</b>
<b>Total</b>	107	100	<b>38</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

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

En la mayoría de los aspectos se observa unión familiar, sinónimo de respaldo, confianza, sociedad bien integrada, también se observa que están formadas las familias por varios hijos, característica propia de países americanos.

P.5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

**Tabla 5**

P5				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	2	13,33
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	2	6,67	2	13,33
Desempeña un oficio	11	36,67	6	40
Realiza un trabajo técnico	1	3,33	1	6,67
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	1	6,67
No lo sé/otro	10	33,33	3	20
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Una tercera parte solo tiene oficios, otra tercera parte sus hijos no conocen en qué trabajan su padre y la última tercera parte no contesta o trabaja en el hogar; pues esto nos da a entender el bajo nivel académico, la falta de preparación.

P. 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

**Tabla 6**

P6				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	0	0
Está desempleada	1	3,33	0	0
Es jubilada	0	0	1	6,67
Trabaja en el hogar	18	60	10	66,67
Desempeña un oficio	0	0	2	13,33
Realiza un trabajo técnico	2	6,67	1	6,67
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0	1	6,67
No lo sé/otro	6	20	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Todavía tenemos a las madres tradicionales que en su mayoría solo trabajan en el hogar, y solo un 6,6% tiene una profesión para ejercerla ; pues esto también va a influir en sus hijos para no recibir la ayuda necesaria en lo relacionado a las TICs y su correcta utilización .

P.54. ¿Tienes móvil propio?

**Tabla 54.**

<b>P54</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No	4	<b>13,33</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Sí	8	<b>26,67</b>	<b>10</b>	<b>66,67</b>
No, pero uso el de otras personas.	18	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Con respecto al primer grupo no disponen de celular propio, sino que utilizan el de otras personas y el 66,6% del segundo grupo si lo tiene; se expresa una diferencia de utilización a pesar de ser un elemento muy necesario ya a esta edad.

P.55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

**Tabla 55**

<b>P55</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	<b>33,3</b>	5	<b>33,3</b>
A los 8 años o menos	2	<b>6,67</b>	0	<b>0</b>
A los 9 años	9	<b>30</b>	2	<b>13,33</b>
A los 10 años	11	<b>36,67</b>	4	<b>26,67</b>
A los 11 años	3	<b>10</b>	1	<b>6,67</b>
A los 12 años	0	<b>0</b>	2	<b>13,33</b>
A los 13 años	0	<b>0</b>	1	<b>6,67</b>
A los 14 años	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
A los 15 años	1	<b>3,33</b>	0	<b>0</b>
Con más de 15 años	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	15	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Una edad muy joven si comparamos con épocas anteriores pero aceptable si consideramos la velocidad con que avanzan las TIC y su aplicación en todas las áreas. Además es una edad propicia si necesitamos ya comenzar a aplicar las TIC's en la educación, aunque lo ideal será desde el año inicial con los y las más pequeñitos para que su conocimiento sea en base de educación y con las TIC's.

P.56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

**Tabla 56**

P56				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,67	5	33,33
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	10	3	20
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	3	10	1	6,67
Me los compraron otros familiares	2	6,67	0	0
Me lo compré yo mismo	0	0	2	13,33
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	9	30	4	26,67
Lo heredé de otra persona	8	26,67	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Nadie lo compró por sus propios medios, sino que se lo regalaron o lo heredaron esto nos demuestra su incapacidad adquisitiva económicamente para comprarlo o su poco interés por obtenerlo, no así si lo comparamos con otros países en donde los jóvenes de esta edad ya han adquirido su celular y muchas más tecnologías.

P. 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

**Tabla 57**

P57				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,67	5	33,33
Comprado nuevo	10	33,33	6	40
De segunda mano	15	50	4	26,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

La mitad de encuestados tienen teléfono de segunda mano, del primer grupo y en el otro grupo son nuevos: es decir los niños se conforman con que se lo regalen aunque no sea nuevo, no así los jóvenes que si exigen celular nuevo ; lo que cuenta es que deben poseer uno para estar más acorde con las tecnologías y poderse comunicar e informar.

P. 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

**Tabla 58**

P58				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,67	5	33,33
Yo mismo	1	3,33	5	33,33
Mis padres	18	60	5	33,33
Otros	6	20	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Un 60% depende de sus padres, es decir que aun no manejan dinero como para resolver aquel tipo de pago y por lo tanto tampoco podrán adquirir un celular o tecnologías de mucho más valor como el ordenador, juegos, etc. En cambio en el siguiente grupo está de una manera equitativa el pago, pues nos da a entender que ya los jóvenes son un poco más independientes y disponen de un ingreso económico para solventar gastos como el pago de su celular.

P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono

**Tabla 59**

P59				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	5	33,33
Es de tarjeta	3	10	8	53,33
Es de contrato	2	6,67	0	0
No lo sé	21	70	2	13,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Como hemos analizado anteriormente en las diferentes tablas, los niños no son los que manejan dinero suficiente como para comprar y en este caso ni para pagar el consumo de su celular; sino que son sus padres quienes están al tanto de estos gastos.

Pero los jóvenes si cancelan sus gastos y a través de tarjetas, pues están más actualizados en este sentido.

P. 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

**Tabla 60**

P60				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	5	33,33
No lo sé	19	63,33	6	40
5 dólares o menos	5	16,67	2	13,33
Entre 5 a 10 dólares	2	6,67	2	13,33
Entre 10 y 20 dólares	0	0	0	0
Entre 20 y 30 dólares	0	0	0	0
Más de 30 dólares	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Pues si lo que pagan son sus padres, pues tampoco conocen cuanto están pagando por dicho servicio; aunque debería darles a conocer para que tomen conciencia y responsabilidad de gastos y ahorro. Pero hay un desequilibrio con relación a pagos del grupo de jóvenes, porque en análisis anterior eran ellos los que realizaban su pago y aquí nos contestan que no saben cuánto se paga o no contestan.

P. 91. ¿Cómo lo consigues?

**Tabla 91**

<b>P91</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Descargándolos de internet	1	12,5	0	0
Los grabo de un amigo	0	0	3	75
Los compro en una tienda o en la calle	7	87,5	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Refleja en el primer grupo la adquisición en las tiendas sin considerar si son o no pirateados y en el siguiente grupo los graban de sus amigos. Esta forma de obtener juegos es algo no aceptable, porque de una u otra forma estamos violando la autenticidad de estos trabajos como nos informa el trabajo de investigación.

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



**Tabla 101**

<b>P101</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	0	0	0	0
En la habitación de un hermano/a.	4	9,52	2	13,33
En la habitación de mis padres	9	21,43	1	6,67
En la sala de estar	27	64,28	10	66,67
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	2	4,76	2	13,33
<b>TOTAL</b>	42	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Considero un lugar estratégico y recomendable para su ubicación, puesto que esto permite analizar lo que observan los menores, motivo de reunión familiar y descansar en sus respectivas habitaciones; además no se lo utilizará hasta horas de la noche lo que resulta muy perjudicial por los programas transmitidos a esas horas y sin control.

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

Tabla 115

P115				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	2	2,17	4	5,88
Impresora	6	6,52	5	7,35
Scanner	1	1,09	2	2,94
Webcam	0	0	3	4,41
USB o disco duro externo	6	6,52	4	5,88
Mp3/ Mp4/iPod	3	3,26	5	7,35
Cámara de fotos digital	6	6,52	6	8,82
Cámara de video digital	5	5,43	4	5,88
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	3	3,26	7	10,29
Equipo de música	20	21,74	8	11,76
Teléfono fijo	11	11,96	5	7,35
DVD	23	25	10	14,70
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	2	2,17	3	4,42
Ninguna de estas tengo otras.	4	4,35	2	2,94
<b>TOTAL</b>	92	100	68	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Analizando los resultados nos da a entender la utilización de tecnología tradicional como el DVD, equipo de música, teléfono fijo, y no las nuevas tecnologías; lo que los convierte en ignorantes tecnológicos. Pues la meta de Generaciones Interactivas en Ecuador es

Actualizarlos todos; iniciando por el correcto conocimiento y uso de las nuevas tecnologías con la preparación del docente para que oriente a los docentes y luego los padres de familia, los niños, jóvenes, y en sí toda la sociedad

P.116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

**Tabla 116**

<b>P116</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Paga semanal	1	<b>2,32</b>	<b>6</b>	<b>42,86</b>
Cuando necesito algo pido y me dan	7	<b>16,28</b>	<b>1</b>	<b>7,14</b>
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	6	<b>13,95</b>	<b>3</b>	<b>21,43</b>
Hago algún trabajo en casa.	13	<b>30,23</b>	<b>2</b>	<b>14,28</b>
Hago algún trabajo fuera de casa	7	<b>16,28</b>	<b>2</b>	<b>14,28</b>
No me dan dinero	9	<b>20,93</b>	<b>14</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Existe el respaldo y unión familiar al permitirles realizar tareas que son bonificadas dentro del hogar, pero también es preocupante con aquel 20.93% y 100 % que no le dan dinero, considerando que son adolescentes y jóvenes que necesitan del mismo. Y otro grupo de 42,85 % que disponen de paga semanal.

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

**Tabla 117**

<b>P117</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	16,67	0	0
Tengo más dinero del que necesito	1	3,33	2	13,33
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	33,33	4	26,67
Tengo menos dinero del que necesito	14	46,67	9	60
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Si no tienen un trabajo que les permita obtener un ingreso por su edad, deberán esperar de sus padres que les proporcionen él mismo, y este caso es poco el dinero que reciben para el que necesitan. Un pequeño grupo dispone del dinero suficiente para sus necesidades.

#### 5.6.2. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y FAMILIAR (ECONÓMICO) Y BIOLÓGICO DEL JÓVEN.

Corresponde al segundo y tercer grupo de encuestados y aplicado en la Escuela Fiscal Mixta Matutina 26 de Septiembre de 7° Año de Básica ,con edades entre 10 y 14 años ; y el Colegio Nacional Mixto Vespertino Stephen Hawking de 2° de ESO ,ubicado en el sector urbano-marginal , con jóvenes entre 15 y 18 años de edad.

Para tener mayor conocimiento con relación a este aspecto vamos a analizar las siguientes preguntas: 7, 8, 9, 10, 14, 15. 61 , 62 , 70 , 71 , 72 , 73 , 74 , 75 , 76 , 77 , 78 ,

79 , 80 , 81 , 82 , 83 , 84 , 85 , 86 , 87 , 88 , 89 , 90 ,100, 118 , 119 , 120 , 121, 122 , 123 ,124 , 125 , 126.

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

**Tabla 7**

<b>P7</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	7	23,33	4	26,67
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	5	16,67	7	46,67
Leer, estudiar, irme a dormir	8	26,67	3	20
Hablar con mi familia	10	33,33	1	6,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El aspecto de hablar con la familia, navegar, jugar, ver la tele en familia. Son aspectos favorables a conservar la unión familiar y a considerar para cuando tenga que aprender las TIC y no seguir con el vacío pedagógico según Sancho (2006).

P. 8. ¿Qué lees?

**Tabla 8**

<b>P8</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	3,33	1	6,67
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	3	10	1	6,67
Otras lecturas: libros, revistas o comics	26	86,67	13	86,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Desarrollo intelectual del aprendizaje demuestran los dos grupos a través de sus lecturas de libros y revistas y que de cierta forma les van introduciendo en el nuevo campo del aprendizaje. Y posteriormente en el conocimiento y uso de las TIC.

P. 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

**Tabla 9**

P9				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	10	33,33	0	0
Entre 30 minutos y una hora	10	33,33	4	26,67
Entre una y dos horas	8	26,67	4	26,67
Entre dos y tres horas	1	3,33	2	13,33
Más de tres horas	1	3,33	5	33,33
TOTAL	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Muy poco tiempo dedicado al estudio, tareas, quizás porque resulta cansado o rutinario. Pero si se aplican las nuevas técnicas de las TIC, el trabajo escolar será más motivador y fructífero para el docente y alumnos, como el desarrollar metodologías de enseñanza para evitar el uso solo del libro sino más bien a través de tareas que debe resolver con la utilización del computador.

P. 10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

**Tabla 10**

<b>P10</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	7	23,33	2	13,33
Entre 30 minutos y una hora	15	50	4	26,67
Entre una y dos horas	7	23,33	4	26,67
Entre dos y tres horas	1	3,33	0	0
Más de tres horas	0	0	5	33,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El fin de semana es utilizado por la mayoría para realizar tareas o estudiar, con un 50%, mientras que los del segundo grupo utilizan el 33,33% más del tiempo de tres horas., tal vez porque sus necesidades de actualización son mayores que las del grupo anterior.

P. 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

**Tabla 14**

<b>P14</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	3,33	0	0
No contesta	17	56,67	7	46,67
Si	12	40	8	53,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Si no se apoyan en el ordenador e internet para sus tareas escolares es porque no han recibido la orientación para utilizar y realizar tareas; por parte de su maestro, que quizás no tiene conocimiento para aplicar las nuevas tecnologías, pues según la investigación realizada, falta mucha orientación para el uso y conocimiento de las TIC's a nivel local y nacional, lo que nos sigue dejando en el rezago educativo y tecnológico.

P. 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

**Tabla 15**

<b>P15</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Internet: Buscadores y páginas web	10	<b>76,92</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
CD interactivo	2	<b>15,38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Enciclopedias digitales	1	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Word, Power Point, Excel, etcétera.	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)



El utilizar internet, buscadores y páginas web; es un indicador de avance. Y para ello es que toda la sociedad debemos prepararnos en el uso y practica de las TIC.

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

**Tabla 61**

<b>P61</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	0	0	0	0
Enviar mensajes	12	11,88	5	12,82
Chatear	3	2,97	1	2,56
Navegar por Internet	3	2,97	2	5,13
Jugar	13	12,87	4	10,26
Como reloj o como despertador	9	8,91	3	7,69
Ver fotos y /o vídeos	9	8,91	4	10,26
Hacer fotos	6	5,94	3	7,69
Grabar vídeos	11	10,89	4	10,26
Como agenda	1	0,99	3	7,69
Como calculadora	11	10,89	3	7,69
Escuchar música o la radio	12	11,88	3	7,69
Ver la televisión	3	2,97	2	5,13
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.	8	7,92	2	5,13
<b>TOTAL</b>	<b>101</b>	<b>100</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Los niños y jóvenes utilizan su móvil para jugar ,enviar mensajes , grabar videos , calculadora , reloj , ver fotos , descargar videos , etc. . Y eso que solo es el móvil el que brinda estas y muchas más bondades, pensemos que será de nuestro diario convivir si nos actualizamos en las TIC´s?

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

**Tabla 62**

<b>P62</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi padre	0	0	0	0
Con mi madre	10	27,78	3	13,64
Con mis hermanos/as	8	22,22	3	13,64
Con mis familiares	9	25	4	18,18
Con mis amigos/as	7	19,44	6	27,27
Con mi novio/a	2	5,55	6	27,27
<b>TOTAL</b>	36	100	22	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

La utilización del móvil es habitual en niños y jóvenes, pero su utilidad tiene diferencias de acuerdo al usuario, así tenemos que para los adolescentes es un medio de conexión con su madre, familiares y hermanos mientras que para los jóvenes es para comunicarse con sus amigos /as, novio/a, restando importancia a seres más allegados.

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

**Tabla 70**

<b>P70</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No	11	<b>36,67</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Si	19	<b>63,33</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Son las clases de juegos más próximos a ellos y los más utilizados. , aquí no se especifican cuales juegos, pero si son de su preferencia.

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

**Tabla 71**

<b>P71</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation 2	11	<b>42,31</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
PlayStation 3	1	<b>3,85</b>	<b>3</b>	<b>33,33</b>
XBox 360	1	<b>3,85</b>	<b>3</b>	<b>33,33</b>
Wii	3	<b>11,54</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
PSP	1	<b>3,85</b>	<b>3</b>	<b>33,33</b>
Nintendo DS	2	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Game Boy	2	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No tengo ninguna	5	<b>19,23</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Las consolas de preferencia en el primer grupo con un 42,30 % y 19,23% y 33,33% del segundo grupo, también hacen la diferencia entre grupos.

P.72. ¿Juegas con la PlayStation 2?

**Tabla 72**

<b>P72</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	<b>36,67</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
No	8	<b>26,67</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Si	11	<b>36,67</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El mismo porcentaje de niños que poseen la consola, juegan con el PlayStation 2, no así con los jóvenes que a pesar de no poseer, si juegan en un 20%, posiblemente lo realizan en lugares públicos, pero se observa que existe más ausencia por dicho juego y prefieren no contestar.

P.73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?

**Tabla 73**

<b>P73</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pro Evolución Soccer 2008	3	<b>11,11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Fifa 08	3	<b>11,11</b>	<b>1</b>	<b>20</b>
Need of speed: Pro Street	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Pro Evolución Soccer 2009	2	<b>7,41</b>	<b>2</b>	<b>40</b>
Fifa 09	4	<b>14,81</b>	<b>1</b>	<b>20</b>
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	<b>18,52</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
God of War II Platinum	2	<b>7,41</b>	<b>1</b>	<b>20</b>
Los Simpson: el videojuego	4	<b>14,81</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Singstar: canciones Disney	3	<b>11,11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Ninguno	1	<b>3,70</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Se observa aquí también la diferencia y preferencias de juegos, porque los adolescentes tienen más interés y participación en los diferentes juegos, mientras que los jóvenes existe poco interés y práctica de dichos juegos.

P.74. ¿Juegas con la PlayStation 3?

**Tabla 74**

<b>P74</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	10	<b>33,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
No	19	<b>63,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Si	1	<b>3,33</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Aquí claramente se observa la preferencia de utilización entre los dos grupos, en el primero no utilizan esta clase de juegos y en el segundo sí, pero también hay quienes no contestan, quizás porque no lo tienen o porque no lo conocen.

P.75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?

**Tabla 75**

<b>P75</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	50	1	50
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	0	0
FIFA 09	1	50	1	50
Assasins Creed	0	0	0	0
Grand turismo 5 prologue	0	0	0	0
Prince of Persia	0	0	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	0	0
Grand Theft Auto IV	0	0	0	0
Fifa 08	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Claramente se observa que no disponen de este tipo de juegos y son pocos que lo juegan en el grupo anterior. A excepción de FIFA 09, etc.

P.76. ¿Juegos con la Xbox 360?

**Tabla 76**

<b>P76</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	36,67	7	46,67
No	17	56,67	4	26,67
Si	2	6,67	4	26,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Un pequeño porcentaje 6,67% del primer grupo y 26,67% del segundo lo utilizan, más son los que no lo utilizan y no contestan

P.77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?

**Tabla 77**

<b>P77</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Grand Theft Auto IV	0	0	0	0
Gears of war classics	0	0	0	0
Halo 3	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	2	66,67	2	40
FIFA 08	1	33,33	1	20
Call of duty: modern warfare	0	0	2	40
Assasin's creed	0	0	0	0
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	0	0
Ninja Gaiden II	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Sigue predominando dos juegos para ambos grupos. Es una clara muestra del poco interés por este tipo de juegos.

P.78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

**Tabla 78**

<b>P78</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	36,67	7	46,67
No	12	40	3	20
Si	7	23,33	5	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El 23,33 % y el 33,33% sí juegan con Nintendo Wii en ambos grupos, y la mayoría no contesta ni juega, porque no disponen de esta consola.

P.79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?

**Tabla 79**

<b>P79</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Wii Paly	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Mario Kart	4	<b>13,79</b>	<b>4</b>	<b>80</b>
Wii Fit	1	<b>3,45</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Super Mario galaxy	7	<b>24,14</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Super smash bros brawl	5	<b>17,24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	5	<b>17,24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Big Brain academy	1	<b>3,45</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Triivial	1	<b>3,45</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	<b>3,45</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Mario Party 8	4	<b>13,79</b>	<b>1</b>	<b>20</b>
Ninguno	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Con respecto a los adolescentes disponen de la mayoría de estos juegos, y los jóvenes solo tienen dos. Debe ser por su contenido y tiempo la diferencia de utilización.

P.80. ¿Juegas con la PSP?

**Tabla 80**

<b>P80</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	<b>36,67</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
No	14	<b>46,67</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Si	5	<b>16,67</b>	<b>4</b>	<b>26,67</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)



La minoría juega con la PSP, pues no disponen como vimos anteriormente de este tipo de consolas y la poca actualización también evita conocer otros tipos de juegos.

P.81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?

**Tabla 81**

<b>P81</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pro evolution Soccer 2008	1	<b>7,143</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
FIFA 08	3	<b>21,43</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
WWE Smackdown! vs Raw 2008	2	<b>14,28</b>	<b>1</b>	<b>33,33</b>
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	<b>14,28</b>	<b>1</b>	<b>33,33</b>
FIFA 09	3	<b>21,42</b>	<b>1</b>	<b>33,33</b>
Los Simpsons – el videojuego	3	<b>21,42</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
God of war: Chains of Olympus	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Buzz! Concurso de bolsillo	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Ninguno	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Existen muy pocos juegos de preferencia para ambos grupos que los posean, pues prefieren contestar ninguno.

P.82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

**Tabla 82**

P82				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	33,33	7	46,67
No	16	53,33	7	46,67
Si	4	13,33	1	6,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

En un número de 13,33% sí lo utiliza el primer grupo y en su mayoría no contesta o no dispone de dicha consola de Nintendo DS, no siendo lo mismo con el segundo grupo que en 46,67 % no juega con la Nintendo DS y de hecho sino juegan pues disponen de más tiempo que bien podría ser utilizado en el aprendizaje de las TIC

P.83. Nintendo DS: ¿Tienes algunos de estos juegos?

**Tabla 83**

P83				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bros	1	12,5	0	0
Cocina conmigo	1	12,5	0	0
Magia en acción	1	12,5	0	0
42 juegos de siempre	1	12,5	1	100
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	2	25	0	0
Mario Kart DS	1	12,5	0	0
Más Brain Training	1	12,5	0	0
Guitar Hero: On Tour	0	0	0	0
Imagina ser mamá	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	8	100	1	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Los jóvenes no tienen ese tipo de juegos, son los chicos del primer grupo los que tienen los juegos olímpicos y otros. Con relación a las consolas y juegos se observa marcada diferencia entre los dos grupos.

P.84. ¿Juegas con los Game boy?

**Tabla 84**

P84				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	33,33	8	53,33
No	19	63,33	5	33,33
Si	1	3,33	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Definitivamente aquí no juegan los estudiantes del primer grupo y un 13,33 % los del segundo grupo o sea 2 estudiantes de 30 muy bajo porcentajes si se compara con los juegos en general que practican los niños y jóvenes de otros países.

P.85. Game boy: ¿Tienes algunos de estos juegos?

**Tabla 85**

<b>P85</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Super Mario Bros	0	0	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	1	100
PoKémon Yellow	1	33,33	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0	0	0
Legend of Zelda: DX	1	33,33	0	0
Mario Tennis	0	0	0	0
Dragon Ball Z	1	33,33	0	0
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokémon Esmeralda	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Disponen de cuatro juegos en general entre los dos grupos, esto nos demuestra la falta de interés por todas las consolas y sus juegos.

P.86. ¿Juegas con el ordenador?

**Tabla 86**

<b>P86</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	10	33,33	7	46,67
No	9	30	5	33,33
Si	11	36,67	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

En esta tabla existe mayor aceptación al jugar con el ordenador, se considera una tecnología de mayor aceptación en los hogares ecuatorianos y además porque presta mayor utilidades para sus usuarios que las consolas de juegos.

P.87. Ordenador: ¿Tienes algunos de estos juegos?

**Tabla 87**

<b>P87</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0	0	0
Los Sims megaluxe	2	10	0	0
World of Warcraft	3	15	0	0
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	5	1	33,33
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	5	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	2	10	0	0
Activa tu mente	5	25	1	33,33
Sacred 2: Fallen Angel	1	5	0	0
Brain Trainer 2	2	10	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	1	5	0	0
Ninguno	2	10	1	33,33
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Coincide en el juego Word of Warcraft – the Burning Crusade y mayor aceptación tiene Activa tu mente, seguido de World of Warcraft que se encuentran en su ordenador y los puede utilizar en cualquier momento que esté en su hogar.

P.88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

**Tabla 88**

<b>P88</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	<b>36,67</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Menos de una hora	7	<b>23,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Entre una hora y dos	4	<b>13,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Más de dos horas	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
No lo se	5	<b>16,67</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Nada	3	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Es preferible no utilizar demasiado tiempo, para no convertirlo en un vicio sino en una tecnología necesaria para, auto-educarse, compartir, etc. y además es en días laborables.

P.89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

**Tabla 89**

<b>P89</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>43,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Menos de una hora	7	<b>23,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Entre una hora y dos	4	<b>13,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Más de dos horas	2	<b>6,67</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
No lo se	4	<b>13,33</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

En este caso a pesar de ser fin de semana y disponer de más tiempo, tampoco se lo utiliza exageradamente sino prudencialmente.

P.90. ¿Tienes juegos pirateados?

**Tabla 90**

P90				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	<b>43,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	11	<b>36,67</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Sí, tengo alguno	6	<b>20</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Si, casi todos los que tengo	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Es uno de tantos riesgos que se corre con el mal uso las TIC, pero si el usuario como en estos ejemplos son conscientes del riesgo que es comprar juegos pirateados; no los compra y los adquiere al autor original, sin causarle perjuicio económico y otros.

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

**Tabla 100**

P100				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
1	12	<b>40</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
2	11	<b>36,67</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
3	2	<b>6,67</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Más de tres 3	4	<b>13,33</b>	<b>4</b>	<b>26,67</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Existe tecnología en los hogares, se lo puede observar en la tabla anterior, el televisor es una de las más antiguas tecnologías y que ha llegado a casi todos los hogares del planeta. Aunque con ella también existen riesgos que deben y pueden ser controlados.

P.118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 118**

<b>P118</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Internet	16	<b>53,33</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
Televisión	9	<b>30</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
No lo se	4	<b>13,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Son tecnologías ya existentes y de fácil utilización, por lo tanto lo que más les gusta y utilizan son el Internet y la televisión. Dos tecnologías que han educado y también perjudicado a quienes no conocen los peligros que conlleva utilizarlos sin las debidas precauciones.

P.119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 119**

<b>P119</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Internet	16	<b>53,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Teléfono móvil	10	<b>33,33</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
No lo se	4	<b>13,33</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)



Sigue predominando el Internet en ambos grupos, y es un buen indicio para saber aprovecharlo y utilizarlo en el uso y conocimiento de las TIC.

P.120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 120**

<b>P120</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Internet	17	<b>56,67</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
Video juegos	12	<b>40</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
No lo se	1	<b>3,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El Internet sigue predominando de entre las tecnologías presentadas, por su variada gama de utilidades, por su fácil acceso a cualquier programa, etc.

P.121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 121**

<b>P121</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Video juegos	16	<b>53,33</b>	<b>9</b>	<b>60</b>
Televisión	10	<b>33,33</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
No lo se	3	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

En esta tabla tuvo mayor aceptación los videojuegos, pues son tecnologías que llaman mucho la atención de niños y jóvenes.

P.122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 122**

P122				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
1. Teléfono móvil	20	66,67	11	73,33
2. Televisión	7	23,33	3	20
No lo se	2	6,67	1	6,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Y no podía estar fuera de estas tecnologías el teléfono móvil, herramienta tan común y necesaria en el diario convivir del ser humano

P.123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 123**

P123				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0
Teléfono móvil	14	46,67	8	53,33
Mp3/ Mp4/ iPod	13	43,33	5	33,33
No lo se	1	3,33	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

Les sigue agradando más el teléfono móvil, que otras tecnologías, aquí se comprueba una vez más que el ecuatoriano no se separa del teléfono móvil, ya que el 80% de los hogares tiene acceso a este equipo, según datos del INEC.

P.124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

P124				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	17	56,67	7	46,67
Video juegos	11	36,67	7	46,67
No lo se	2	6,67	1	6,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 y 3 (10 –14 y 15 -18 años)

El teléfono móvil sigue siendo la primera elección entre las dos opciones con un 56,67 y 46 ,67 % y siendo los videojuego la otra elección. Consideran de mayor utilidad el móvil por los múltiples servicios que nos brinda y fácil forma de trasladarlo, manipularlo, comunicarse, etc.

P.125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 125**

P125				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Wii	6	20	2	13,33
PlayStation 3	19	63,33	11	73,33
No lo se	5	16,67	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Aquí se escogió entre el Wii y Play Station 3, como la más aceptable a la segunda opción con un 63,33 % y 73,33% respectivamente.

P.126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**Tabla 126**

<b>P126</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
PSP	9	30	6	40
Nintendo DS	18	60	5	33,33
No lo se	3	10	4	26,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

En este caso existen diferencias al seleccionar cuál de las dos cosas le gusta más, y es de preferencia el Nintendo DS en el primer grupo con un 30% y PSP para el segundo grupo con 40 % .

### **5.6.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR DE ADOLESCENTES Y JÓVENES.**

Para analizar este aspecto de las dos Instituciones seleccionadas, nos regiremos por las siguientes preguntas:

11 ,12, 13 , 18 , 19 , 20 , 21 , 22 , 28 , 44 , 45 , 46 , 47 , 48 , 49 , 98 , 104 , 105 , 106 , 107 , 108 , 109 , 110 , 112 , 113.

P.11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

**Tabla 11**

<b>P11</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No	4	<b>13,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Si	26	<b>86,67</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Es una excelente respuesta en los dos grupos al recibir ayuda a la hora de hacer la tarea .Pues esa ayuda será la que necesiten los niños y jóvenes para actualizarse en las TIC, pero antes deben ser los padres los que se involucren en su conocimiento para poder guiar a sus hijos en el conocimiento y usos de las tecnologías.

P.12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?

**Tabla 12**

<b>P12</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Voy a una academia	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Tengo un profesor particular	0	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>37,5</b>
Me ayudan mis hermanos/as	11	<b>33,33</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
Me ayuda mi padre	9	<b>27,27</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Me ayuda mi madre	13	<b>39,39</b>	<b>1</b>	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	33	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

La unión familiar otro de los valores irremplazables , y así se demuestra cuando los estudiantes de |0 a 14 años reciben ese apoyo de su madre en un 39,99 % y de su padre en un 27,27 % como también de sus hermanos en un 33,33 % ,no así con los jóvenes que su principal apoyo son sus hermanos y luego un profesor , nada de mamá y papá , pero esto resulta peligroso por ambas partes ,porque si el estudiante no quiere el apoyo de sus padres o los padres no les importa su hijo/a ; el momento de disponer del uso y conocimiento de las TIC ,la preparación también es para sus padres que orienten y apoyen a sus hijos .

P.13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

**Tabla 13**

<b>P13</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	10	33,33	3	20
En la habitación de un hermano/a	2	6,67	0	0
En una sala de estudio	0	0	8	53,33
En la sala de estar	14	46,67	4	26,67
En la cocina	4	13,33	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Demuestran desorden en el primer grupo al realizar la tarea en la sala de estar, en su habitación e incluso en la cocina, no así los jóvenes que sus tareas las realizan en la sala de estudio y sala de estar. Si se estuviese utilizando las tecnologías para realizar

dichas tareas sería provechoso el realizarlas en la sala de estar, pues esto ayuda al control de su uso.

P.18. ¿Tienes ordenador en casa?

**Tabla 18**

<b>P18</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>6,67</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No	12	<b>40</b>	<b>9</b>	<b>60</b>
Si	16	<b>53,33</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños del primer grupo disponen en su mayoría del ordenador en su casa, no así los jóvenes. Pues esto también es un inconveniente para el estudiante que tendrá que buscar fuera de su hogar el uso del ordenador.

P.19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

**Tabla 19**

<b>P19</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	14	<b>46,67</b>	<b>9</b>	<b>60</b>
En mi habitación	3	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>26,67</b>
En la habitación de un hermano/a	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
En la habitación de mis padres	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
En la sala de estar	8	<b>26,67</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	<b>3,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Es portátil	2	<b>6,67</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Lugar estratégico al estar en la sala de estar del primer grupo con un 26,67 % ; no así para los jóvenes que lo tienen en su habitación en un 26,67 %. Sería aconsejable en su habitación siempre y cuando su utilización sea a conciencia, sin riesgos de ningún tipo. Pues hemos visto los múltiples peligros que representan el uso sin precaución de muchas tecnologías.

P.20. ¿Tienes internet en tu casa?

**Tabla 20**

<b>P20</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	14	<b>46,67</b>	<b>9</b>	<b>60</b>
No	6	<b>20</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Si	10	<b>33,33</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

No contesta en su mayoría de encuestados, y el grupo que si dispone de Internet en casa es de 33,33% o sea una tercera parte, lo que nos da a entender que estamos muy atrasados en la utilización y disposición de las TIC.

P.21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?



**Tabla 21**

P21				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	0	0	0	0
No lo sé	2	18,18	0	0
Sí, tengo un filtro	1	9,09	1	20
Sí, tengo un antivirus	8	72,72	2	40
Sí, pero no sé lo que es	0	0	2	40
<b>TOTAL</b>	11	100	5	100

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El disponer de un electrodoméstico y resguardarse de los peligros que puede correr éste aparato, es ser precavido y es lo que sucede al tener antivirus en su computador

P.22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

**Tabla 22**

P22				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	21	70	5	33,33
Si	9	30	10	66,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños no se arriesgan pero los jóvenes si, decimos arriesgan porque constituye un riesgo el uso de las TIC si no se las sabe manejar. Pero no todo es negativo habrá jóvenes que ya tienen conocimiento de los riesgos y peligros de las mismas y su utilización será la correcta.

P.28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

**Tabla 28**

P28				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	0	0	2	10,53
Amigos/as	2	22,22	3	15,79
Estudios	1	11,11	3	15,79
Deporte	2	22,22	2	10,53
Lectura	1	11,11	2	10,53
Televisión	1	11,11	1	5,26
Videojuegos	2	22,22	2	10,52
Hablar por teléfono	0	0	2	10,52
A nada	0	0	2	10,52
<b>TOTAL</b>	9	100	19	100

**Autor:** Piedad Cobeña

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Es un contraste con el tiempo que disminuyen en ambos grupos , así en el primer grupo nadie le quito el tiempo a su familia , pero sí a sus amigos/as ,a los deportes y videojuegos ; lo que no sucede con los jóvenes que han iniciado por quitar el mayor tiempo a sus estudios , sus amigos /as , familia ,deportes ,lectura ,videojuegos y teléfono. Solo esperamos que ese tiempo esté bien utilizado en Internet.

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

**Tabla 44**

<b>P44</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	0	0	2	18,18
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	3	50	2	18,18
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	16,67	1	9,09
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	2	18,18
No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	1	9,09
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	0	0
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	18,18
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	2	33,33	1	9,09
<b>TOTAL</b>	6	100	11	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Aquí leemos muchos de los peligros y riesgos que posee Internet, y si analizamos las respuestas dadas por los encuestados, llegamos a la conclusión de que no todos tienen conocimiento de los peligros que corren al utilizar el Internet sin las debidas medidas y en este caso son los jóvenes que más presentan riesgos en su utilización.

P.45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

**Tabla 45**

<b>P45</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	24	80	6	40
No	3	10	5	33,33
Si	3	10	4	26,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Existe muy poca discusión entre padres e hijos por este motivo, y no sería la forma correcta de resolver los inconvenientes surgidos por el uso del Internet, sino más bien conociendo y aplicando medidas de seguridad.

P.46. ¿Porqué motivos?

**Tabla 46**

<b>P46</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que paso conectado/a	0	0	0	0
Por el momento del día en que me conecto	0	0	2	66,67
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	100	1	33,33
<b>TOTAL</b>	1	100	3	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Tienen coincidencia en el ítem, por lo que hago mientras estoy conectado, pues esto nos demuestra que falta más conocimiento de padres e hijos en el uso del correcto del mismo.

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

**Tabla 47**

<b>P47</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	24	80	7	46,67
No	4	13,33	6	40
Si	2	6,67	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

No los premian por el uso del Internet, según resultados de esta tabla, y a un 6,67% y 13,33% si que es un grupo reducido. Pues debe considerarse que el uso del Internet es una necesidad diaria en las personas, lo que se debe es, orientar a los niños y jóvenes en su correcto conocimiento, uso y evitar riesgos del mismo.

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

**Tabla 48**

<b>P48</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me preguntan qué hago	0	0	2	20
Echan un vistazo	0	0	2	20
Me ayudan, se sientan conmigo	1	33,33	1	10
Están en la misma habitación	0	0	1	10
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	1	10
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0	1	10
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	0	0
No hace nada	2	66,67	2	20
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>10</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El no hacer nada, nos da a entender la falta de conocimiento, interés, tiempo, etc. para dar el debido apoyo y respaldo a sus hijos. Aquí leemos algunos de los pautas de consumo que hay que considerar el momento de utilizar internet.

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

**Tabla 49**

<b>P49</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Comprar algo	0	0	0	0
Chatear o usar el Messenger	0	0	1	12,5
Dar información personal	0	0	1	12,5
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	0	0	1	12,5
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0	1	12,5
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0	0	0
Ver vídeos o fotos	0	0	0	0
Colgar videos o fotos	0	0	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	0	0	3	37,5
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	1	100	0	0
No me prohíben nada	0	0	1	12,5
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Estas son algunas de las restricciones que los padres deben estar empapados y dar orientaciones a sus hijos sin considerar la edad, tiempo, lugar, etc.

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

**Tabla 98**

<b>P98</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	2	7,41	0	0
Amigos/as	2	7,41	2	16,67
Estudios	2	7,41	4	33,33
Deporte	3	11,11	5	41,67
Lectura	1	3,70	0	0
Televisión	1	3,70	0	0
Hablar por teléfono	2	7,41	0	0
A nada	14	51,9	1	8,33
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Otra de las tecnologías son los videojuego, que mucho la utilizan los niños y jóvenes y para ello le han quitado tiempo al deporte, estudios, amigos/as, etc. El cambio exige sacrificios y este es uno de ellos.

P.104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

**Tabla 104**

<b>P104</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	5	15,65	0	0
En la habitación de un hermano/a.	1	3,12	1	10
En la habitación de mis padres	4	12,5	0	0
En la sala de estar	22	68,75	9	90
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Un lugar estratégico para observar la tele, pues es donde se reúne la familia y todos pueden mirar el programa que está observando el niño y joven, y los que observan en su habitación, es hora de cambiar de sitio.

P.105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

**Tabla 105**

<b>P105</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Solo	0	<b>0</b>
Con mi padre	9	<b>20,93</b>
Con mi madre	9	<b>20,93</b>
Con algún hermano/a	20	<b>46,51</b>
Con otro familiar	3	<b>6,98</b>
Con un amigo/a	2	<b>4,65</b>
<b>TOTAL</b>	43	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Considero que ´por la edad cambian los gustos y lugares para observar en este caso la tele, como sucede con los niños que lo hacen en compañía de sus padres, hermanos, con otro familiar y por último con amigos/as. No sucediendo lo mismo con los jóvenes que prefieren hacerlo solos, hermanos, madre, padre y amigos/as. Cuando la tele también es un medio que nos educa y nos perjudica sino sabemos escoger programas a observar.

P.106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?



**Tabla 106**

<b>P106</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estudiar o hacer la tarea del colegio	0	0	0	0
Comer	13	32,5	9	75
Navegar por internet	2	5	1	8,33
Hablar por teléfono	1	2,5	0	0
Leer	3	7,5	0	0
Dormir	6	15	1	8,33
Charlar con mi familia	7	17,5	0	0
Jugar	8	20	1	8,33
<b>TOTAL</b>	40	100	12	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El mal hábito de nuestra época, comer mientras se ve la tele. Tanto en niños, jóvenes y personas mayores. Si se dedica a jugar, que razón tiene el que la tele este encendida?

Estas y otras malas costumbres se deben corregir a fin de evitar gastos económicos innecesarios, pérdida de tiempo y espacios que bien podríamos utilizar en otras actividades productivas.

P.107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

**Tabla 107**

<b>P107</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	6,67
No	15	50	9	60
Si	15	50	5	33,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

En el primer grupo esta de manera equitativa, no así en el segundo grupo que no se discute por el uso de la TV. Aquí es donde se debe inculcar, discutir, seleccionar, los programas a mirar y escuchar en la TV.

P.108. ¿Por qué motivos?

**Tabla 108**

<b>P108</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Por el tiempo que paso viendo la tele	6	<b>35,29</b>	<b>2</b>	<b>66,67</b>
Por el momento del día en el veo la tele.	3	<b>17,65</b>	<b>1</b>	<b>33,33</b>
Por los programas que veo	8	<b>47,06</b>	<b>3</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	17	100	<b>0</b>	<b>0</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Aceptable actitud de los padres, pues deben ser seleccionados los programas a observar tanto niños como jóvenes y el tiempo dedicado a esta tecnología.

P.109. ¿Te castigan o premian con la tele?

**Tabla 109**

<b>P109</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
No	19	<b>63,33</b>	<b>11</b>	<b>73,33</b>
Si	11	<b>36,67</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

No está considerado como un premio el uso de la tele para la mayoría de niños y jóvenes y un pequeño porcentaje si lo considera como un premio. La tele debe ser considerada una necesidad para todos y analizar en unión familiar los programas a observar.

P.110. Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?

**Tabla 110**

<b>P110</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	6,67
Yo mismo	7	23,33	5	33,33
Mis hermanos/as	3	10	0	0
Mi padre	8	26,67	3	20
Mi madre	5	16,67	2	13,33
Entre todos, lo negociamos	7	23,33	4	26,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Es muy variada la decisión, pero considero que lo más viable sería la opción “entre todos lo negociamos “. Pues aquí se demuestra democracia y participación familiar.

P.112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

**Tabla 112**

<b>P112</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	2	13,33
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	4	13,33	3	20
Si hay programas que no me dejan ver	26	86,67	10	66,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Se observa una medida tomada y aplicada por los padres, a fin de preservar la integridad de sus hijos. Y es dable que se aplique en todas las TIC, como medidas de seguridad. Aquí debemos tener en cuenta los consejos que nos da al utilizar las diferentes tecnologías.

P.113. ¿De qué tipo?

**Tabla 113**

<b>P113</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Películas	5	14,28	6	46,15
Dibujos animados	8	22,85	1	7,69
Deportes	2	5,71	0	0
Series	5	14,28	1	7,69
Concursos	1	2,85	0	0
Documentales	3	8,57	1	7,69
Noticias	2	5,71	0	0
Programas del corazón	7	20	3	23,07
Reality Shows	2	5,71	1	7,69
<b>TOTAL</b>	35	100	13	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

A pesar de ser niños no quiere decir que todos los dibujos animados sean apropiados a ser observados, deben ser seleccionados dichos programas para ser observados, también las películas.

#### 5.6.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR DEL ADOLESCENTE Y JÓVEN.

Al referirse al estudio y análisis de este tema del segundo y tercer grupo , considero las preguntas

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

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

**Tabla 16**

<b>P16</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Todas	26	89,65	11	73,33
Matemáticas	1	3,45	1	6,67
Lengua y Literatura	2	6,90	0	0
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	0	0	1	6,67
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	2	13,33
<b>TOTAL</b>	29	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Pues esto nos da a entender que son muy buenos alumnos y tienen muy buenos maestros, pues su rendimiento así lo demuestra, pero sería de mejor calidad si para realizar tareas, las actividades las realizara a través de su computadora. desde luego guiados por sus maestros y padres.

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

**Tabla 17**

<b>P17</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	1	3,33	14	93,33
Si, algunos (menos de la mitad)	28	93,33	1	6,67
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	1	3,33	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Pues se nota la necesidad de superación magisterial, en cuanto a su preparación en las TIC y no seguir siendo ignorantes tecnológicos y no seguir con la observación de que los estudiantes digan que no hay maestros que utilicen las TIC.

P.23. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

<b>P23</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	22	73,33	5	33,33
Menos de una hora	3	10	2	13,33
Entre una y dos horas	3	10	3	20
Más de dos horas	0	0	4	26,67
Nada	1	3,33	1	6,67
No lo sé	1	3,33	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños dedican las dos terceras partes de su tiempo al Internet , mientras que los jóvenes el 59,99 % de su tiempo ,es decir más que los niños y esta es un muestra de que si disponen de tiempo para prepararse en las TIC. Y en días laborables.

P.24. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

**Tabla 24**

<b>P24</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
No contesta	22	<b>73,33</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
Entre una y dos horas	4	<b>13,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Más de dos horas	1	<b>3,33</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Nada	2	<b>6,67</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
No lo sé	1	<b>3,33</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>6</b>	<b>40</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños utilizan más tiempo el fin de semana que los jóvenes. Esto nos indica la estadía de los niños en sus hogares mientras que los jóvenes no permanecen mucho tiempo casa y por lo tanto no lo utilizan tanto tiempo el Internet.

P.25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?

**Tabla 25**

P25					
Opción	Frecuencia		%	Frecuencia	%
En mi casa	10		47,62	6	50
En el colegio	0		0	0	0
En un ciber	7		33,33	4	33,33
En un lugar público	0		0	1	8,33
En casa de un amigo	2		9,52	1	8,33
En casa de un familiar	2		9,52	0	0
<b>TOTAL</b>	21		100	12	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Un 47,61 % de niños lo utiliza en su casa y otro 42,85% fuera. Mientras que los jóvenes con 50% en su casa y un 49,99% lo realiza fuera, Otra demostración de que los jóvenes tienen más libertad de usar el Internet y por lo tanto deben tomar las debidas precauciones.

P.26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...



**Tabla 26**

<b>P6</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Sólo	0	0	3	21,45
Con amigos	0	0	5	35,71
Con hermanos	3	75	2	14,28
Con mi padre	0	0	1	7,143
Con mi madre	0	0	0	0
Con mi novio/a	1	25	2	14,28
Con un profesor/a	0	0	1	7,143
<b>TOTAL</b>	4	100	14	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños prefieren a sus hermanos al utilizar el Internet y los jóvenes a sus amigos/as o solos, si se consideran personas responsables, conocedoras de los riesgos y medidas a tomar en utilizar el Internet es aceptable su actitud.

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

**Tabla 27**

<b>P27</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Nadie, he aprendido yo solo	0	0	7	77,78
Algún hermano/a	6	85,71	0	0
Mi novio/a	0	0	1	11,11
Algún amigo	0	0	1	11,11
Mi padre	1	14,28	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	7	100	9	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Analizamos la falta de conocimiento y usos, pues en el caso de los niños aprendieron a través de hermanos y los jóvenes sin ayuda, ellos solos. Aquí volvemos a insistir en la actualización tecnológica de padres e hijos y convertirnos en cibernautas.

P.29. ¿Para qué sueles usar internet?

**Tabla 29**

<b>P29</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Para visitar páginas web	2	20	2	9,09
Envío de SMS	0	0	3	13,64
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	0	0	5	22,73
Para usar el correo electrónica (e-mail)	3	30	5	22,73
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	1	10	1	4,54
Para usar programas	1	10	0	0
Para descargar música, películas o programas	2	20	3	13,64
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	0	0	1	4,54
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	1	4,54
Hablar por teléfono	1	10	1	4,54
<b>TOTAL</b>	10	100	22	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Tenemos aquí varias de las utilidades que nos brinda el Internet, y de las mismas existen diferentes casos de utilidad que le dan niños y jóvenes, todas y cada una de ellas son beneficiosas, esperamos que pronto se active la educación a través de las TIC's.

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

**Tabla 30**

<b>P30</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	2	<b>15,38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Software e informática	1	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Programación de televisión	2	<b>15,38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Noticias	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>9,09</b>
Educativos	1	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Culturales	1	<b>7,69</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Juegos	4	<b>30,77</b>	<b>4</b>	<b>36,36</b>
Música	2	<b>15,38</b>	<b>6</b>	<b>54,54</b>
Humor	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Concursos	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Adultos	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Muchos de los subtemas del Internet lo encontramos aquí, los juegos les llama más la atención a ambos grupos, aunque no deja de interesarles la música, deportes, etc.

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

**Tabla 31**

<b>P31</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	21	<b>70</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Con chat	5	<b>16,67</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Con Messenger	2	<b>6,67</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Con las dos anteriores	0	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
Con ninguna de las anteriores	2	<b>6,67</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Tienen preferencia por el chat para ambos grupos y muy poco por el Messenger. Aun así es una tecnología que están poniendo en práctica.

P.32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

**Tabla 32**

<b>P32</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	23	<b>76,67</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Siempre me muestro como soy	4	<b>13,33</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
A veces finjo ser otra persona	3	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Siempre finjo ser otra persona	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Son niños y jóvenes auténticos, lo demuestran al chatear y mostrarse tal como son en Internet. Un valor muy importante de una persona y que debemos cuidar para que no sea explotado por los usurpadores del Internet.

P.33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

**Tabla 33**

<b>P33</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	27	<b>90</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Nunca	3	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
A veces	0	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
Siempre	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Entre los niños no le dan uso al webcam, posible causa el no disponer ordenador que posean incorporado webcam o no tener ordenador. Los jóvenes lo utilizan un 40% a

veces, aquí sería de preferencia considerar las recomendaciones que se hace en este trabajo de investigación, para el correcto uso y evitar peligros.

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

**Tabla 34**

<b>P34</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mis amigos	0	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>75</b>
Con mi familia	4	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>16,67</b>
Con amigos virtuales	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>8,33</b>
<b>TOTAL</b>	4	100	<b>12</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños siguen a su familia y los jóvenes prefieren a sus amigos, al momento de chatear. Pues la actualización tecnológica debería comenzar en la educación básica, cuando los niños están más dependientes de sus padres.

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

**Tabla 35**

<b>P35</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	23	<b>76,67</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
No tengo ninguno	2	<b>6,67</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
Tengo, pero no los conozco	0	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Tengo y he conocido alguno	5	<b>16,67</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El hacer amistades a través del Internet es riesgoso y mucho más llegar a conocerlos e ir a lugares desconocidos, dar datos extras o salir con ellos, estas y otra más son los múltiples peligros que encierra el uso del Internet.

P.36. ¿Sueles utilizar internet para jugar en red?

**Tabla 36**

<b>P36</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	22	<b>73,33</b>	5	<b>33,33</b>
No	0	<b>0</b>	4	<b>26,67</b>
Si	8	<b>26,67</b>	6	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Además de las muchas utilidades que nos presenta el Internet, también está el jugar, una actividad propia de los encuestados y que la practican los dos grupos.

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

**Tabla 37**

<b>P37</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	0	0	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	2	25	2	20
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	2	25	3	30
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	4	50	2	20
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	2	20
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0	1	10
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0	0	0
A ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Existe el nombre de muchos juegos , pero en su mayoría no los juegan .los que más han tenido acogida son : Juegos de Deporte ( FIFA 2008 , etcétera ) con un 50% y Juegos de estrategias y batalla ( Teeken ,Counter Strike , etcétera ) con un 30% ; en menor cantidad de participantes están ; Juegos de carreras (Needfor Speed , Death Race , ShangayStreetRacer , etcétera ) , Juegos de mesa y cartas ( póquer , parchís , Trivial , Pictionary , etcétera ) y el de Casinos ( Casino Mónaco , Casino Tropez ) . El jugar en sí no perjudica al ser humano, pues le ayuda a desarrollar sus capacidades auditivas, de coordinación viso-motora, y de concentración.



P.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?

**Tabla 38**

P38				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	2	50	0	0
Jugar en red te permite hacer amigos	0	0	3	75
No estoy de acuerdo con ninguna	2	50	1	25
<b>TOTAL</b>	4	100	4	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

En el primer grupo están de acuerdo con: Juegos en red con mi grupo de amigos. No estoy de acuerdo con ninguna. el siguiente grupo prefiere : Jugar en red permite hacer amigos . Existen opiniones repartidas, pero ambos utilizan juegos.

P.39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

**Tabla 39**

P39				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	24	80	5	33,33
No	2	6,67	1	6,67
Si	4	13,33	9	60
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Según esta tabla nos demuestran que sí utilizan en gran cantidad el Internet, especialmente los jóvenes. Y estas redes sociales son las que les van a llevar a conocer a otras personas , a hacer contacto con desconocidos , a dar datos que los exponen a ser chantajeados de muchas maneras sino sabe utilizar estas redes , o quiere hacer alarde de la utilización de las mismas.

P.40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?

**Tabla 40**

<b>P40</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Facebook	4	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Orkut	1	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Hi5	2	<b>20</b>	<b>2</b>	<b>22,22</b>
Tuenti	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>11,11</b>
MySpace	0	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>11,11</b>
WindowsLiveSpace	1	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>22,22</b>
LinkedIn	0	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Sónico	1	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>11,11</b>
Otras redes sociales	1	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>22,22</b>
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Tenemos más redes sociales a escoger además de las anteriores, entre estas tienen preferencia por Facebook, Hi5, Windows Live Space y otras redes. Es decir que su conocimiento en Internet va en aumento.

P.41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

**Tabla 41**

<b>P41</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	24	<b>80</b>	<b>6</b>	<b>40</b>
No	4	<b>13,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Si	2	<b>6,67</b>	<b>8</b>	<b>53,33</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

No sabemos si con ayuda de otra persona o solos pero si han hecho páginas web o algún blog. Lo que nos da a entender el avance tecnológico que poseen.

P.42. ¿Con qué contenido?

**Tabla 42**

P42				
Opción	Frecuencia	%	0	0
Deportes	0	0	1	12,5
Software e informática	0	0	0	0
Programación de televisión	1	16,67	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	0	0	0	0
Culturales	0	0	2	25
Juegos	2	33,33	3	37,5
Música	3	50	1	12,5
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	1	12,5
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	8	100
<b>TOTAL</b>	6	100	0	0

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los contenidos son variados como: Historia personal, música, juegos, culturales, programación de televisión, deportes, concursos. Pero ningún grupo se ha preocupado por crear un contenido educativo. Esto nos indica que se debe trabajar en este aspecto.

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

**Tabla 43**

<b>P43</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Expresar mi opinión	0	0	0	0
Compartir información con conocidos	0	0	3	21,43
Darme a conocer y hacer amigos	3	100	3	21,43
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	4	28,57
Me sirve de desahogo	0	0	2	14,28
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	2	14,28
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El deseo de darse a conocer y hacer amigos lo demuestran en los blog creados, el escribir sobre lo que gusta demuestra expresión de libertad, compartir información con amigos, puede ayudar a aumentar conocimientos o dar conocimientos, me sirve de desahogo demuestra falta de confianza, autoconfianza en su entorno familiar, educativo etc. Pero por qué no pensar en realizar actividades educativas que me sirvan o que sugiero para que se las ponga en práctica.

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

**Tabla 50**

P50				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	25	83,33	6	40
Un principiante	1	3,33	1	6,67
Tengo un nivel medio	1	3,33	1	6,67
Mi nivel es avanzado	1	3,33	4	26,67
Soy todo un experto	2	6,67	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Una cosa es considerarse y otra serlo, es falta de ética presumir lo que no se es, pero bien podría ser todo aquello, si se prepara en las TIC y las aplica.

P.102. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

**Tabla 102**

P102				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	6,67
Menos de una hora	8	26,67	2	13,33
Entre una hora y dos	2	6,67	4	26,67
Más de dos horas	10	33,33	3	20
No lo se	10	33,33	4	26,67
Nada	0	0	1	6,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El grupo de 10 a 14 ve un promedio más elevado de dos horas diarias, y en días laborables, los jóvenes entre una hora y dos y más de dos horas. Lo que bien podría ser reemplazado por autoeducación en las TIC.

P.103. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

**Tabla 103**

P103				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	1	6,67
Menos de una hora	6	20	2	13,33
Entre una hora y dos	9	30	3	20
Más de dos horas	5	16,67	3	20
No lo sé	7	23,33	3	20

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Debe ser por disponer de mayor tiempo, espacio y los diferentes programas emitidos; que el fin de semana dedica más tiempo a la televisión.

#### **5.6.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES DE ADOLESCENTES Y JÓVENES.**

Aquí analizaremos este tema a través de las siguientes preguntas de los dos grupos : 51 , 52 , 53,63 , 64 , 65 , 66 ,67 , 68, 69 ,92 , 93 , 94 , 95 ,96 , 97 ,99 , 102 , 111 y 114 .

51. Señala cuando de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación.

**Tabla 51**

<b>P51</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	6,67
Nada	0	0	2	13,33
Poco	5	16,67	7	46,67
Bastante	7	23,33	2	13,33
Mucho	18	60	3	20
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los niños consideran que ahorra mucho tiempo y facilita la comunicación, los jóvenes lo consideran poco y un 20% mucho. Pues hay también quien considera que no ahorra nada, pero para quienes conocen y practican el Internet podrán demostrar todo lo contrario que si es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación.

P.52. Señala cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"

**Tabla 52**

<b>P52</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	6,67
Nada	3	10	5	33,33
Poco	3	10	6	40
Bastante	5	16,67	1	6,67
Mucho	19	63,33	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Muchos están de acuerdo con esta frase y poco de los jóvenes no. Tendrán que vivirlo para decir con certeza si o no sucede esta acción y cuan beneficiosa o perjudicial resulta ser.

P.53. Señala cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.

**Tabla 53**

<b>P53</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3,33</b>	<b>1</b>	<b>6,67</b>
Nada	7	<b>23,33</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Poco	3	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>26,67</b>
Bastante	15	<b>50</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
Mucho	4	<b>13,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Bastante para el primer grupo y nada para el segundo, son dos opiniones diferentes de los encuestados. Pero que si influyen en el seno familiar al alejarse de ellos, no consultar ni pedir consejos, o al estar más tiempo solos.

P.63. Si me quedara dos semanas sin móvil...



**Tabla 63**

<b>P63</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	13,33	5	33,33
Mi vida cambiaría a mejor	1	3,33	2	13,33
Mi vida cambiaría a peor	3	10	2	13,33
No pasaría nada	22	73,33	6	40
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Demuestran poco arraigo al celular los encuestados que contestan que no pasaría nada, pero no así para quienes dicen que su vida cambiaría a peor, y muy pocos están de acuerdo que su vida cambiaría a mejor.

P.64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

**Tabla 64**

<b>P64</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	13,33	0	0
No	17	56,67	0	0
Si	9	30	5	100
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Si discuten con sus padres por algo que no están ellos de acuerdo debe ser, pues son las personas que más nos quieren ,cuidan y respetan ; por lo tanto lo más conveniente sería conversar con ellos , comunicarse ,escucharlos ,expresar nuestras razones y entender las de ellos para llegar a un mutuo acuerdo en beneficio de ambas partes.

P.65. ¿Por qué motivos?

**Tabla 65**

<b>P65</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que lo uso	4	<b>50</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
Por el momento del día en que lo uso	0	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Por el gasto que hago	4	<b>50</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Aquí observamos las dos causas por las que los padres discuten con sus hijos de 10 a 14 años de edad, que son por el tiempo de uso y por el gasto que se realiza, mientras que los jóvenes de 15 a 18 años causan discusión con sus padres por el momento en que lo utilizan, el tiempo y gasto como tercera causa. .Es más factible llegar a un consenso de solución entre ambas partes.

P.66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

**Tabla 66**

<b>P66</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	<b>13,33</b>	<b>5</b>	<b>33,33</b>
No	19	<b>63,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
Si	7	<b>23,33</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Las causas anteriores puede ser motivo para proceder al castigo, problema solucionable a través del dialogo y acuerdos favorables para las partes involucradas en el problema. Porque sería un retraso el no utilizar esta tecnología por motivo de discusión, más bien debemos incrementar su correcto uso a niveles más técnicos y avanzados.

P.67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

**Tabla 67**

<b>P67</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Cuando estoy en clase	6	<b>22,22</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Cuando estoy estudiando	4	<b>14,81</b>	<b>4</b>	<b>33,33</b>
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	6	<b>22,22</b>	<b>5</b>	<b>41,67</b>
Cuando estoy durmiendo	2	<b>7,41</b>	<b>2</b>	<b>16,67</b>
No lo apago nunca	9	<b>33,33</b>	<b>1</b>	<b>8,33</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Se ha convertido en un aparato inseparable de los niños y jóvenes; al no apagarlo nunca o solo cuando está en familia, comiendo, viendo la tele, en clases, y estudiando. Y de los jóvenes lo apaga cuando está en familia, comiendo, viendo tele, estudiando y durmiendo. Una de las tecnologías de los años 1.923.

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

**Tablas 68**

P68				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,67	5	33,33
Nunca	10	33,33	1	6,67
Algunos días	9	30	2	13,33
Casi todos los días	5	16,67	3	20
Todos los días	1	3,33	4	26,67
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Hay dos respuestas opuestas los unos no reciben llamadas en la noche, mientras que el otro grupo de jóvenes si las recibe todos los días aunque un pequeño grupo. Esto puede perjudicar a su salud al mantener cerca de su cuerpo el móvil durante todo el día y también en la noche.

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

Tabla 69

<b>P69</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	3,85	0	0
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	1	20
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	3,85	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	3,85	1	20
No estoy de acuerdo con ninguna	23	88,46	3	60
<b>TOTAL</b>	26	100	5	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El no estar de acuerdo con ninguna de estas frases demuestra lo importante que es el uso del Internet pero de manera segura, sin recibir ni perjudicar a nadie.

P.92. ¿Con quién sueles jugar?

**Tabla 92.**

P92				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	0	0	0	0
Con mi madre	0	0	0	0
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos/as	8	66,67	1	20
Con los amigos/as	4	33,33	4	80
<b>TOTAL</b>	12	100	5	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

En ninguno de los grupos se considera jugar con sus padres, pues sería buen indicio de que sus padres están inmersos en estas tecnologías, solo lo realizan con sus hermanos y amigos /as.

P.93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

**Tabla 93**

P93				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	33,33	7	46,67
No	13	43,33	3	20
Si	7	23,33	5	33,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Toda discusión con sus padres es sinónimo de falta de comunicación entre las partes en conflicto y en este caso es por los videojuegos, aunque aquí los jóvenes son los que más tienen este tipo de inconveniente.

P.94. ¿Por qué motivos?

**Tabla 94**

P94				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	4	57,14	0	0
Por el momento en el que juego	0	0	1	33,33
Por el tipo de juegos	3	42,86	2	66,67
<b>TOTAL</b>	7	100	3	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

La discusión más se produce por el tiempo que utiliza jugando y el tipo de juego, pues sino distribuyes bien el tiempo y se establecen horarios, se selecciona los juegos a practicar el resultado será un caos, al afectar a otras actividades del diario vivir.

P.95. ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

**Tabla 95**

P95				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	33,33	8	53,33
No	15	50	5	33,33
Si	5	16,67	2	13,33
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El 50% y 33,33% no es premiado con los videojuegos y un 16,67 y 13,33% si, no con ello quiere decir que sus padres están de acuerdo que deben jugar sin un horario, selección de contenido, etc. en sus juegos.

P.96. ¿Saben tus papas de que van los videojuegos con los que juegas?

**Tabla 96**

P96				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	<b>33,33</b>	<b>7</b>	<b>46,67</b>
No	3	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>13,33</b>
Si	6	<b>20</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
No lo sé	11	<b>36,67</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

El que sus padres no conozcan el tema del videojuego es muy riesgoso para ambos, pues deben estar seguros de su contenido.

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

**Tabla 97**

P97				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	<b>33,33</b>	7	<b>46,67</b>
Si con todos	8	<b>26,67</b>	2	<b>13,33</b>
Con algunos sí, con otros no	8	<b>26,67</b>	3	<b>20</b>
No me dejarían jugar con casi ninguno	4	<b>13,33</b>	3	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	15	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)



Se demuestra la confianza de los niños hacia sus padres al decir que si les permiten jugar con todos, y con otros no; y muy pocos con casi ninguno; mientras que los jóvenes con algunos sí, con otros no y no les dejarían jugar con casi ninguno. Aquí es donde los padres pueden ayudar a sus hijos a saber evitar peligros al usar los videojuegos.

P.99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

**Tabla 99**

<b>p99</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	5,56	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	11,11	1	16,67
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	5,56	1	16,67
No estoy de acuerdo con ninguna.	14	77,78	4	66,67
<b>TOTAL</b>	18	100	6	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Es apreciable que la mayoría de estudiantes no estén de acuerdo con estas frases relacionadas con los videojuegos y los pocos que sí las aprueban, deben ser tomados muy en cuenta para su orientación y ayuda.

P. 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

**Tabla 102**

<b>P102</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	6,67
Menos de una hora	8	26,67	2	13,33
Entre una hora y dos	2	6,67	4	26,67
Más de dos horas	10	33,33	3	20
No lo se	10	33,33	4	26,67
Nada	0	0	1	6,67
<b>TOTAL</b>	30	100	15	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

La utilización de la televisión es fuerte si analizamos que la mayoría ocupa más de dos horas.

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

<b>P111</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Películas	0	0	10	35,71
Dibujos animados	21	31,81	2	7,14
Deportes	12	18,18	5	17,85
Series	5	7,58	2	7,14
Concursos	3	4,54	1	3,57
Documentales	5	7,58	1	3,57
Noticias	9	13,63	2	7,14
Programas del corazón	5	7,58	1	3,57
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	6	9,09	4	14,28
<b>TOTAL</b>	66	100	28	100

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Los dibujos animados con 31,81 %, los deportes con 18,18 %, y 17,85%, películas con 35,71 %, reality shows con 14.28 %, las noticias con 13,63% son los programas de televisión más observados tanto por el grupo de 10 a 14 y el de 15 a 18 años de edad; pues la televisión fue una de las primeras tecnologías que se creó y por lo tanto en la mayoría de hogares se dispone de ella.

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

**Tabla 114**

<b>P114</b>				
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Veo más tele de la que debería	0	0	0	0
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	18,60	4	23,52
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	3	6,97	5	29,47
Me aburre la televisión	6	13,95	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	2,32	1	5,88
Me encanta hacer zapping	5	11,63	1	5,88
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	2,32	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	3	6,98	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	4,65	4	23,52
No estoy de acuerdo con ninguna.	14	32,55	2	11,76
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Autor:** Piedad Cobeña.

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años)

Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión son programas con los que sí están de acuerdo estos dos grupos.

#### **5.6.6. LA GENERACION INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMERICA.**

En el presente tema analizaremos los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías, comparando nuestro país y los iberoamericanos.

Existe un vínculo indisoluble entre la comunicación y el aprendizaje que es la razón de ser de la educación.

El ciclo cultural de transición con el telégrafo, radiodifusión y el cine; luego los medios electrónicos como el teléfono, la televisión, el video, el computador y las transmisiones vía satélite.

Según el profesor canadiense Marshall McLuhan, en 1960 dijo: “el mundo se transformaría en una Aldea Global por la influencia creciente de los medios de comunicación en la sociedad”.

En 1983 aparece Internet, denominada economía digital del conocimiento y llegamos a la era del saber.

En 1947 nace en Colombia la educación de adultos a través del sistema de radioaficionados y que luego se llama Acción Cultural Popular, con la integración de radio, periódico, audio discos, casetes de audio, cartillas y bibliotecas. Este modelo se aplicó a Bolivia, Ecuador, México, Costa Rica, República Dominicana, El Salvador.

En nuestro país Ecuador también como en otros países se inicio el Programa de Generación Interactivas, para conocer cuán avanzada está la tecnología en nuestro país.

Durante el 2010 el acceso a internet se incrementó en un 53% respecto del 2009, según el INEC. La demanda de teléfono móvil y de laptops también crece en el país.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **6.1. CONCLUSIONES.**

#### **6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.**

A través de esta investigación se han analizado varios aspectos y entre ellos tenemos las redes sociales y pantallas, aplicada a niños y jóvenes desde 6 a 18 años de edad; para llegar a conocer la situación familiar de los niños jóvenes investigados, como primer objetivo propuesto.

1- Utilizan más el internet para descargar juegos de PlayStation 2 y Game boy.. Además de tener televisor en su habitación y otra parte en la habitación de sus padres. Con respecto a la situación económica, no disponen del dinero suficiente y cuando lo necesitan deben solicitarlo sus padres.

Los implementos o TIC con mayor utilización son: la tele, el teléfono móvil y videojuegos

2. La unión familiar, siempre está en primer lugar, seguido del internet, utilizado para navegar, jugar a través de internet.

El tiempo dedicado a las tareas escolares, oscila entre 30 minutos y más de tres horas, durante la semana incluyendo fin de semana.

La ayuda del ordenador para internet, predomina en ambos grupos, la utilización del móvil es principalmente para enviar mensajes, hablar, escuchar música, etc.

La comunicación familiar se refleja más en los niños y en los jóvenes es hacia sus amigos y novia/o.

Entre los objetos que más les gustan está el teléfono móvil, el ordenador para utilizar internet y videojuegos.

### **6.1.2. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR.**

A través de las redes sociales y mediación familiar se puede identificar las pautas de consumo, relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.

1.-En los hogares de los niños si existe equipamiento y consumo de las TIC y son: televisor, ordenador, gameboy, PlayStation 3, que son utilizados en sus casas.

2.-Los estudiantes del segundo grupo, los implementos en sus hogares son: televisor, ordenador, gameboY, PlayStation 3, etc. Y su ubicación dentro de su casa es en la sala de estar o en sus dormitorios ,que son utilizados entre semana y también fin de semana con una duración promedio de una hora y más de dos horas.

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

Las redes sociales y ámbito escolar nos ayudan a conocer los riesgos y oportunidad que se pueden derivar de los usos de las tecnologías.

1.-Los niños tienen ordenador y a través de él internet; también disponen de teléfono móvil, televisor, DVD. Cada una de estas tecnologías brindan sus respectivas oportunidades al usuario pero también conllevan riesgos el desconocimiento de sus usos; como en este caso el internet que tiene múltiples usos .Pero si el niño no tiene un debido conocimiento de su uso puede cometer errores que le llevan a sufrir acoso, violación de su privacidad, etc.

2.-Los jóvenes por su parte no son la excepción en estar inmerso en su uso y utilización aunque de una forma más avanzada y con los consiguientes riesgos.

### **6.1.4. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.**

Las redes sociales y oportunidades nos permiten indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

1.-De las muchas cosas que poseen los niños con respecto a las tecnologías, nos dan a entender que existe aislamiento en vez de mediación, al jugar solos o con hermanos, al utilizar el móvil para hablar, jugar, navegar y enviar mensajes, sin el debido conocimiento de los usos de las tecnologías.

2.- Hay muchos elementos que nos indican que existe regulación y mediación familiar en el segundo grupo; como el no castigo, el jugar libremente con otras personas, etc. Pero aún falta más control como por ejemplo el uso permanente del móvil, el conocimiento del contenido de los juegos y el tiempo de utilización.

## **6.2. RECOMENDACIONES.**

### **6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.**

1.- El uso de redes sociales relacionadas con la internet, utilizarlas totalmente con las debidas guías, orientaciones y aplicaciones en la educación, dará prontamente los frutos anhelados; una generación acorde al avance tecnológico, y mucho más aceptable si es a través de juegos, la televisión e internet, etc.

2.-Los jóvenes están dispuestos a adquirir más orientaciones y aplicar lo que ya saben; es la oportunidad del Ministerio de Educación de preparar a los maestros e implementar a las instituciones educativas de los elementos apropiados para desarrollar estas tecnologías.

### **6.1.2. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR.**

1.- La utilización de la TV. El ordenador y el video juegos pueden convertirse ya no solo en un pasatiempo sin provecho, sino en un hecho educativo, formativo incluso para padres que les permita descubrir nuevos conocimientos a través de estas tecnologías,

2.- Considerando la unión familiar, Asumir la afinidad de las Tics con la educación, lo que plantea el reto de programas aplicados a todos los años de educación básica, y utilizando el tiempo del que ya disponen para ser utilizado en diferentes casos.

### **6.1.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.**

1.- Ya se tienen bases de algunas tecnologías, esto es un buen inicio. Como la aplicación de tareas al uso de dicha tecnologías, como consultas a través de internet, actividades de un programa seleccionado de televisión, etc.

2.-Desarrollo de planes formativos encaminados a la adquisición de competencias para el mundo digital.

### **6.1.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.**

1.- Afrontar la realidad de las Tics con riesgos y oportunidades y por lo tanto los padres y maestros somos los primeros llamados a actualizarnos, para ello se lo debe realizar en época de matrículas para los padres de familia y con seminarios vacacionales para los maestros.

2.-Desarrollo de acciones formativas de sensibilización y respuesta a riesgos concretos, y puesta en marcha de medidas reguladoras que aseguren una protección óptima.

Leer y aplicar consejos, recomendaciones, ventajas, principios y características de las TIC's, explicados en este trabajo de investigación.



## Bibliografía,

BORJA FERNANDEZ, C. (2010). *Las redes sociales. Lo que hacen sus hijos en internet*. Alicante: Editorial Club Universitario.

BAUDEN,2002:GUTIÉRREZ ,2005,SNYDER,2004: MONEREO y otros  
2005. Alfabetización informacional o ALFIN y alfabetización tecnológica o digital.

CABERO, J. (2007). *Las necesidades de las TICs en el ámbito educativo: riesgos y oportunidades*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

ENEMDU,2010 Encuesta nacional de empleo y subempleo.

FERNANDEZ, J. (1999). *Intec-un caso de la Innovación en la Educación Superior Dominicana*. Santo Domingo: Buhó.

HERNÁNDEZ, M. (1998). *El Absurdo arquetípico*. México d.f: Plaza y Valdéz Editores.

INEC Noviembre 2010 Instituto Nacional de Estadística y Censos.

LOE Ley orgánica de educación.

MEC,2006 Ministerio de Educación y Cultura.

Mc.LUHAN 1960 Profesor canadiense.

Operadora móvil claro.

REDATAM Sistema integrado de consulta.

RODRIGUEZ, A. (2006). *Lenguaje para la nueva era*. Madrid: Entrelíneas Editores.

ROSARIO, J. (01 de 01 de 2005). *cibersociedad*. Recuperado el 07 de 07 de 2011, de La Tecnología de la Información y la Comunicación:

<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>

SANCHEZ, J. (9 de 8 de 2011). *abcdelbebe.com*. Recuperado el 1 de 9 de 2011, de 10 claves para cuidar a sus hijos de los riesgos de navegar en Internet:

<http://www.abcdelbebe.com/10-claves-para-cuidar-sus-hijos-de-los-riesgos-de-navegar-en-internet>.

SUTHERLAND,R y otros, 2004.alfabetización en las Tic.

## ANEXOS.

Anexo # 1: Carta de ingreso a Instituciones educativas.

Anexo # 2: Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

Anexo # 3: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Anexo # 4: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

*ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

**Rector – Director de Instituciones Educativas**

En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

*MARIA ELVIRA AGUIRRE BURNEO*

Mg. María-Elvira Aguirre Burneo,

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



## **CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**

### **1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

### **2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

### **3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

### **4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)**

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

### **5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)

6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
  7. No lo sé/otro
- 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**
1. Está desempleada
  2. Es jubilada
  3. Trabaja en el hogar
  4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
  5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as

4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
  2. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
  2. CD interactivo
  3. Enciclopedias digitales
  4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
  2. Matemáticas
  3. Lengua y Literatura
  4. Historia/ Geografía
  5. Idiomas
  6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
  7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
  2. Si, algunos (menos de la mitad)
  3. Si, casi todos (más de la mitad)
  4. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
1. (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
  6. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
1. No (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
1. No

2. No lo sé
  3. Sí, tengo un filtro
  4. Sí, tengo un antivirus
  5. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**
1. No (pasa a la pregunta 51)
  2. Si
- 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una y dos horas
  3. Más de dos horas
  4. Nada
  5. No lo sé
- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
  2. Más de dos horas
  3. Nada
  4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
  2. En el colegio
  3. En un ciber
  4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
  5. En casa de un amigo
  6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
  2. Con amigos
  3. Con hermanos
  4. Con mi padre
  5. Con mi madre
  6. Con mi novio/a
  7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
  2. Algún hermano/a
  3. Mi novio/a
  4. Algún amigo
  5. Mi padre
  6. Mi madre
  7. Algún profesor/a del colegio
- 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Familia



2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

**29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónico (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 la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

**39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

**40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico

9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
  1. No (pasar a la pregunta 44)
  2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
  1. Deportes
  2. Software e informática
  3. Programación de televisión
  4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
  12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
  1. Expresar mi opinión
  2. Compartir información con conocidos
  3. 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
3. No, pero uso el de otras personas.

**55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

**56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

**57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

**58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

**59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

**60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares

4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

**61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

**63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

**64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

**65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

**66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**

1. No
2. Sí

**67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo

5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
  2. Algunos días
  3. Casi todos los días
  4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
  2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
  3. Conozco a alguna persona que está enganando al móvil.
  4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
  5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
  2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
  2. PlayStation 3
  3. XBox 360
  4. Wii
  5. PSP
  6. Nintendo DS
  7. Game Boy
  8. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la Playstation 2?**
1. No (pasa a la pregunta 74)
  2. Sí
- 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2008
  2. Fifa 08
  3. Need of speed: Pro Street
  4. Pro Evolution Soccer 2009
  5. Fifa 09
  6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
  7. God of War II Platinum
  8. Los Simpson: el videojuego
  9. Singstar: canciones Disney
  10. Ninguno
- 74. ¿Juegas con la Playstation 3?**
1. No (pasa a la pregunta 76)
  1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. 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. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**



1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

**81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario 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)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

**91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

**92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

**93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

**94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego

3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
  1. No
  2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
  1. No
  2. Si
  3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
  1. Si con todos
  2. Con algunos sí, con otros no
  3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
  1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Hablar por teléfono
  8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
  1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
  1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
  2. 1
  3. 2
  4. 3
  5. Más de tres
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
  1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo se
  5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si

- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
  2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  5. Me aburre la televisión
  6. Elijo el programa antes de encender la televisión
  7. Me encanta hacer zapping
  8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
  9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
  10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
  11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
  2. Impresora

3. Scanner
  4. Webcam
  5. USB o disco duro externo
  6. Mp3/ Mp4/iPod
  7. Cámara de fotos digital
  8. Cámara de video digital
  9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
  10. Equipo de música
  11. Teléfono fijo
  12. DVD
  13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
  14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
  2. Cuando necesito algo pido y me dan
  3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
  4. Hago algún trabajo en casa.
  5. Hago algún trabajo fuera de casa
  6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
  2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
  3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Televisión
  3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Teléfono móvil
  3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
  2. Televisión
  3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. 1. Teléfono móvil
  2. 2. Televisión
  3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Mp3/ Mp4/ iPod
  3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
  2. PlayStation 3
  3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
  2. Nintendo DS
  3. No lo se

