



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

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

“GENERACIONES INTERACTIVAS DEL ECUADOR, EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA HÉROES DE PAQUISHA, ESCUELA FISCAL MIXTA REPÚBLICA DE FRANCIA Y COLEGIO TÉCNICO ALESSANDRO VOLTA DE LA CIUDAD DE: SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PROVINCIA DE: SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS EN EL AÑO 2011”

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

AUTORA:

Fontal Vera Paula Andrea

MENCIÓN:

Educación Infantil

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Lic. Diego Rubio Rivadeneira

CENTRO UNIVERSITARIO SANTO DOMINGO



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Lic. Diego Rubio Rivadeneira

Tutor del informe de trabajo de fin de carrera

Escuela de Ciencias de la Educación de la UTPL

CERTIFICA:

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

.....

Lic. Diego Rubio RivadeneiraLoja, diciembre 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

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

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

.....

Paula Andrea Fontal Vera

CI: 171896387-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA

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

.....

Paula Andrea Fontal Vera

CI: 171896387-7

DEDICATORIA

Con todo cariño este trabajo va dedicado en primer lugar a Dios, quien me permite dar cada uno de mis pasos, quien me ha cuidado siempre y me da vida y fortaleza para seguir adelante y así alcanzar uno más de mis triunfos.

A mis padres quienes incondicionalmente han sido mi apoyo para lograr cada una de mis metas, a mi padre por creer en mí, porque su confianza es uno de los pilares fundamentales en mi vida para seguir adelante, a mi madre por tanto amor y entrega, por animarme las veces que estuve a punto de darme por vencida, con amor para ustedes Mirian y Fernando.

A mis hermanos por la guía prestada, por ayudarme cuando más los he necesitado y por su cariño y comprensión.

Pero de manera muy especial este Trabajo de Investigación quiero dedicárselo a mi hija Valeria, porque es el motor en mi vida, porque todo lo que hago o dejo de hacer es pensando siempre en su beneficio, a ella que le toco vivir mis ausencias, mis desvelos, quien ha sido testigo silencioso de mis luchas cotidianas y que a su manera supo comprender que todo lo hacía para mi superación, que a la vez sería la suya también. A ella mi alegría, mi esperanza, mi vida y la culminación de este trabajo y lo que representa para nuestras vidas.

AGRADECIMIENTO

Culminar este trabajo me llena de gran satisfacción porque es el reflejo de un gran esfuerzo de mi parte, pero cabe señalar que este esfuerzo no hubiera servido de nada sin el apoyo de varias personas, es por esto que quiero agradecer a la Universidad Técnica Particular de Loja y a cada uno de aquellos que fueron mis maestros porque supieron guiarme en mi proceso de aprendizaje.

Al Lic. Diego Rubio quien fue mi tutor en la realización de este trabajo, por su apoyo y confianza en mí y porque sin su acertada dirección no hubiera logrado alcanzar los fines propuestos.

Un agradecimiento a las instituciones que me abrieron las puertas, para permitirme realizar las encuestas, necesarias para la realización de este trabajo investigativo.

Gracias a mi amiga y compañera de estudios Johana Grajales por su madurez y consejos, porque junto a ella compartimos conocimientos, intercambiamos ideas fundamentales para nuestra preparación y sobre todo porque con ella aprendí lecciones de vida que nadie antes me había dado.

Gracias a mis amigos y demás personas que de una u otra forma están involucrados en la realización de este Trabajo de Investigación, gracias por recordarme que con perseverancia y humildad alcanzaría todo lo que me proponga.

Y por supuesto el agradecimiento más profundo y sentido para mi familia, porque sin su colaboración e inspiración la realización de este trabajo hubiera sido imposible, gracias a Fernando mi hermano porque con su experiencia supo guiarme oportunamente, gracias a todos por el apoyo brindado.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
1 RESUMEN.....	1
2 INTRODUCCIÓN.....	3
3 MARCO TEÓRICO:.....	7
3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	7
3.1.1 Entorno Educativo, la comunidad educativa	10
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC.....	14
3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.....	19
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	26
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC's	28
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's	29
3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las Tic's.	31
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	31
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	33
3.3.3 Alfabetización de las TIC's (iniciativa sobre media literacy)	34

4	METODOLOGÍA:.....	36
4.1	Diseño de la investigación:	36
4.2	Participantes de la Investigación:	37
4.3	Técnicas e instrumentos de Investigación:.....	38
4.3.1	Técnicas:.....	39
4.3.2	Instrumentos:.....	40
4.4	Recursos.....	41
4.4.1	Humanos:	41
4.4.2	Institucionales	41
4.4.3	Materiales:.....	41
4.4.4	Económicos:.....	42
4.5	Procedimiento:.....	43
5	ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS:.....	44
5.1	Caracterización Sociodemográfica	45
5.1.1	Contexto sociocultural y biológico del niño	45
5.1.2	Contexto sociocultural, familiar y biológico del joven.....	54
5.2	Redes sociales y pantallas.....	66
5.2.1	Uso de las redes sociales y pautas de consumo	66
5.2.2	Uso de las tecnologías e impacto en el ámbito escolar y familiar	75
5.3	Redes Sociales y mediación familiar	91
5.3.1	Relación de las tecnologías con el entorno familiar	91
5.3.2	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación con la familia.....	95
5.4	Redes Sociales y ámbito escolar.....	105
5.4.1	Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar	

5.4.2	Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar	106
5.5	Redes sociales riesgos y oportunidades	114
5.5.1	Regulación y uso de las tecnologías	114
5.5.2	Acceso a las tecnologías en función de uso-utilidad	119
5.6	Relación de los niños con respecto al ambiente familiar	128
6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	131
6.1	Conclusiones	131
6.1.1	Redes sociales y pantallas	131
6.1.2	Redes sociales y mediación familiar	131
6.1.3	Redes sociales y ámbito escolar	132
6.1.4	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	132
6.2	Recomendaciones.....	133
6.2.1	Redes sociales y pantallas	133
6.2.2	Redes sociales y mediación familiar	134
6.2.3	Redes sociales y ámbito escolar	135
6.2.4	Redes sociales riesgos y oportunidades.....	136
7	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	137
8	ANEXOS	141

1 RESUMEN

Generaciones Interactivas en niños y jóvenes frente a las pantallas es un trabajo investigativo, el mismo que se sirvió de dos tipos de cuestionarios impresos uno de 31 preguntas aplicada a niños de 6 a 9 años y otro cuestionario de 126 preguntas para jóvenes de 10 a 18 años de edad, con el fin de conocer el grado de interacción que tienen los niños con las nuevas tecnologías, fundamentalmente con las cuatro pantallas a las que ellos tienen mayor acercamiento, televisión, celular, internet y videojuegos.

Esta investigación fue realizada en tres instituciones públicas del área urbana de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados estas son: La Escuela de Educación Básica Héroes de Paquisha, Escuela Fiscal Mixta Republica de Francia y el Colegio Técnico Alessandro Volta.

El resultado de esta investigación es muy diverso, sin embargo hay algunos datos relevantes que deben ser destacados entre ellos el predominio notable del teléfono móvil como la pantalla favorita a ser usada por los niños, jóvenes y adolescentes encuestados, seguido por el internet y por los videojuegos, dejando a un lado la pantalla que por muchos años ocupó el primer lugar como acompañante favorito de niños y jóvenes, el televisor esto a pesar de ser un elemento casi infaltable en el equipamiento de los hogares de país.

También se encontró una gran falencia en cuanto al uso de las Tic's en las instituciones educativas encuestadas, y es que a pesar de que estamos atravesando una revolución tecnológica y viviendo en la era de la información, la mayoría de maestros poco o nada utilizan las valiosas herramientas que las Tic's pueden ofrecer en el ámbito educativo, lo que refleja el retraso y el desconocimiento acerca de estas tecnologías por parte del profesorado, por lo tanto su incapacidad para manejarlas y hacer de ellas parte fundamental del currículo.

Esta investigación refleja muchas realidades, carencias y desafíos para la sociedad, sobre todo para aquellos miembros inmersos en el entorno educativo y familiar, ya que es responsabilidad sobre todo de maestros y padres de familia el enfrentar de manera responsable la revolución informática con la que están viviendo sus hijos, la misma que exige preparación y concientización con el fin de guiar a niños y adolescentes en su encuentro con la diversidad de información que las Tic's ofrecen, sobre todo si se toma en cuenta que tanta información llega demasiado rápido, pero lastimosamente sin el control y la regulación necesaria.

A partir de esta investigación será factible promover estrategias de mediación, regulación, y control en cuanto al uso que los niños, jóvenes y adolescentes le dan a las tecnologías de la información, entre ellas está el "aprender para enseñar" lo que significa que maestros y padres deben tener la capacitación necesaria para poder estar al nivel de los niños y jóvenes en cuanto al manejo de estas nuevas herramientas, solo así podremos enseñar pautas para que las utilicen de la mejor manera evitando que provoquen en ellos algún perjuicio.

Como personas adultas tenemos la obligación de ser referencias positivas, de comportamiento de los niños y jóvenes, ya que la mejor manera de enseñar es a través del ejemplo, es así que proponer reglas dentro del hogar o la escuela acerca del uso correcto de estas tecnologías es una excelente estrategia ya que no será necesaria apartarlas por completo de la vida de los pequeños, sino que podemos aprovechar las ventajas que estas pueden ofrecer.

Las Tic's lejos de ser nuestras enemigas si son utilizadas de forma adecuada y con el debido control pueden llegar a ser grandes aliadas dentro de los hogares y del entorno escolar, aprovechando la infinidad de ventajas que nos ofrecen, sobre todo en el ámbito educativo.

2 INTRODUCCIÓN

La sociedad actual está atravesando una intensificación de la vida digital notable con el avance que están teniendo las Tecnologías de la Información al llegar a nuestros hogares, escuelas y sitios de trabajo. Pero hay una situación que debe llevarnos a la reflexión, es el grado de penetración que han tenido estas tecnologías frente a los niños y jóvenes de la población.

Es así que en el Ecuador el uso del internet por ejemplo tuvo un incremento en el sector urbano del 34% al 37,7% y el sector rural subió del 9% al 12%, por otra parte el 80,1% de los ecuatorianos posee un teléfono móvil (INEC, 2011) .Datos que hacen referencia a las pantallas que lleva la delantera como favoritas para niños y jóvenes del país.

Estos niveles elevados de uso y posesión de las nuevas tecnologías por parte de los menores, a más de traerles muchas ventajas como agilidad para realizar sus tareas, mayores interacciones sociales, mejorar su autoestima, también son responsables de que estos se expongan a grandes riesgos, derivados de una utilización indiscriminada por parte de los mismos con relación a ciertos contenidos inapropiados o a un exceso de dependencia que podrían afectar negativamente en su formación y desarrollo.

Estas novedades demandan regulaciones y legisladores, lo que significa que las Tic's en nuestras vidas, representaran progreso siempre y cuando se tomen medidas necesarias para controlar el uso que en la actualidad se les da, para esto es necesario ejercer un control que venga desde lo más alto como es el gobierno de un país, hasta llegar a las escuelas y hogares de cada uno de los ecuatorianos.

Generaciones Interactivas en niños y jóvenes frente a las pantallas es una investigación en la cual la Universidad Técnica Particular de Loja, contribuye con una temática de vital importancia con el fin de conocer el grado de involucramiento que tienen los menores

ecuatorianos con las Tic's, sobre todo con las cuatro pantallas a la que ellos tienen mayor acercamiento como son celular, videojuegos, televisión e internet, lo cual es un reto para el futuro de la sociedad, permitiéndonos la reflexión sobre los rasgos que identifican a los menores involucrados en la investigación, abarcando su ámbito educativo y familiar.

Esta reflexión generará respuestas educativas que incluyan directamente a los menores, padres y educadores. Las mismas que les permita aprovechar las grandes oportunidades que estas pantallas pueden ofrecerles y no que por el contrario que los menores lleguen a convertirse en esclavos del lado oscuro que estas representan.

Además los resultados de esta investigación ofrecerán grandes aportaciones a las instituciones que fueron participes de ellas, pues al conocer la realidad que están viviendo sus educandos, las autoridades, maestros y padres de familia tendrán una pauta para realizar cambios o adaptaciones necesarias en sus actividades, como guías fundamentales en el desarrollo del aprendizaje de los menores, viéndose así beneficiados cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

Esta investigación representa en lo personal un hito fundamental en mi vida, pues como Trabajo de Fin de Carrera va a permitirme la obtención de mi título de tercer nivel, que será el fruto de cuatro años de esfuerzo dedicación y entrega, a más de esto su importancia radica en que me permitirá conocer una realidad que como miembro de la sociedad resulta significativamente importante, con más razón aun tomando en cuenta que mi carrera está encaminada a trabajar con niños, y que en algún momento seré yo quien tenga que innovar y adoptar las medidas necesarias con el fin de fomentar un aprendizaje integral en ellos, impulsando el uso de las Tic's de manera responsable y haciéndolas parte fundamental del aprendizaje dentro del aula, conjuntamente trabajar con las familias para que desde sus hogares las utilicen también de la misma forma.

Este trabajo ha sido factible gracias a recursos humanos y económicos significativos entre los cuales están: Los directores de las instituciones que dieron su autorización para realizar las encuestas, los maestros de cada una de las aulas participantes y los niños

encuestados que supieron colaborar de forma adecuada en este proceso, se contó con la participación del tutor del proyecto el Lic. Diego Rubio que con sus orientaciones supo guiar el desarrollo de este trabajo de investigación.

Las modelos de encuestas fueron facilitadas por la UTPL sin embargo la reproducción de las mismas fue realizado con recursos económicos propios. Tomando en cuenta la relevancia del tema y el propósito fundamental de este trabajo los gastos son relativamente bajos, en relación a los resultados obtenidos y las oportunidades de cambio que estos representan.

Las limitantes fueron mínimas, las pocas que se presentaron tuvieron que ver sobre todo con el factor tiempo, el mismo que con algo de organización no representó mayor problema, para lograr alcanzar los objetivos de esta investigación.

Este trabajo está distribuido en ocho capítulos, en el primero se encuentra un pequeño resumen, donde se enuncia el problema, se detalla las características de los participantes, se presentan algunas conclusiones sobre el tema, en fin los aspectos fundamentales de la investigación.

En el segundo capítulo está la introducción que contiene una breve explicación del problema, los recursos utilizados, las limitaciones y el propósito de la misma.

En el tercer capítulo se encuentra la fundamentación teórica pertinente al tema, las características sociodemográficas del país y en cuanto a lo que se refiere a las Tic's su utilización, mediación escolar y familiar, los riesgos y oportunidades que estas plantean y algunas iniciativas en cuanto a regulación y mediación familiar.

En el capítulo cuatro se presenta la metodología utilizada, es decir las características del contexto en que se realizó la investigación, características de los participantes, recursos y el diseño de la misma.

En el capítulo cinco encontramos la interpretación de los datos obtenidos en cada uno de los cuestionarios, el análisis de cada una de las preguntas con sus consiguientes respuestas, y la discusión de dichos resultados relacionados con el marco teórico presentado.

En el capítulo seis constan las conclusiones y recomendaciones acerca de cada temática relevante del tema investigado.

El capítulo siete correspondiente a la bibliografía consultada, libros o páginas electrónicas de las cuales me he servido para crear el marco teórico de esta investigación. Y por último está el capítulo ocho corresponde a los anexos, donde constan aquellos documentos, solicitudes, ejemplos de los cuestionarios utilizados y demás elementos complementarios de este trabajo.

3 MARCO TEÓRICO:

3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

La Economía y sociedad ecuatoriana han presentado varios cambios, reflejando una población heterogénea, cambios que se ven manifestados en la mayoría de sus ciudades, en el sector urbano y rural del país, en cuanto a tasas de fecundidad y defunción, analfabetismo, migración, escolaridad, estructura familiar, acceso a servicios básicos, etc.

Incluso los actores sociales del país se han visto en incremento, encontrándose las mujeres, los jubilados, los homosexuales, las trabajadoras sexuales que pertenecen a algún tipo de organización, los profesionales de diversas ramas, los estudiantes, los diferentes grupos étnicos, etc. Estos actores sociales de una u otra manera influyen en las características y diversidad que son propios del Ecuador. (García, 2002)

La inclusión de las mujeres al campo laboral es otra de las características que produce cambios en la sociedad, la entrada de estas en cargos directivos de empresas incluso en cargos públicos es sin duda derivado de la modernización de la sociedad, y de un cambio de la percepción propia que tiene la mujer, dejando a un lado solamente el tema de la fecundidad.

Sin embargo el incursionar por completo en el campo laboral es algo que muchas veces resulta difícil, ya que para poder aceptar una oferta laboral ellas deben considerar sus hijos, el cuidado de sus casas, incluso el tiempo que dejaran de dedicarle a sus esposos, el poder equiparar estos tres ámbitos de sus vidas, resulta complicado, sin embargo poco a poco las mujeres están logrando acomodarse a estas situaciones. (Vignoli, 2006)

El Ecuador es un país de gran diversidad poblacional, y esta se ve evidenciada en las particularidades que definen a cada uno de sus habitantes, ya sean indígenas, afro ecuatorianos, mestizos o blancos.

El movimiento de estas masas genera grandes cambios, los mismos que necesitan garantías institucionales para su desarrollo, por esta razón en el país hace algunos años se ha optado por aprobar leyes donde se le otorguen mayores derechos a estos diversos movimientos.

El ministerio de educación por su parte incluye en su nueva reforma curricular la interculturalidad, la misma que procura fomentar el respeto a la diversidad de cada uno de los grupos sociales que integran el país, la igualdad de oportunidades, y la eliminación de actitudes discriminatorias. (Merchan, 2003)

Según el último censo poblacional realizado en el país, por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, se conoce que la población ecuatoriana comprende 14'483.499 habitantes, un incremento relativamente lento con respecto a los 12'156.600 que existían en el año 2001, según el censo anterior.

De la población actual el 50.44% son mujeres y el 49.56 son varones, los mismos que según su autodefinición corresponden al 71.9% mestizos, el 7.4% montubios, el 7.2% afro ecuatorianos, el 7% como indígenas y el 6 % como blancos.

Con respecto a los hogares ecuatorianos se encontró un crecimiento notable de los hogares unipersonales, o con dos o tres miembros, existiendo una disminución en aquellos que están integrados por cuatro personas o más. (INEC, 2011)

La migración interna es otro factor de cambio social, los ecuatorianos se movilizan del campo a la ciudad en busca de mejores oportunidades económicas, físicas y sociales de interrelación, esta migración interna constituye una de las mejores fuentes de ingresos económicos para estas personas y a la vez mejores oportunidades de educación sobre todo para la población más joven.

En otro de los casos la crisis económica lleva a muchos ecuatorianos a migrar a Estados Unidos o Europa, sin embargo a pesar de esta migración el incremento poblacional no se

ha visto afectado. La separación de las familias ha traído muchas angustias y tensiones intrafamiliares, afectando a más de uno de los miembros que las conforman, con todos los problemas sociales que esto acarrea.(Cultura, 2011)

El asunto de la migración no solo representa aspectos negativos para el país, como la desintegración familiar, o crianza de niños y jóvenes cada día con menos valores, debido a la permisividad con que son criados por tíos o abuelos, ya que por otra parte hay que recalcar que en los últimos años, Ecuador por efectos del proceso migratorio ha contabilizado valores trascendentes provenientes de las remesas enviadas por los migrantes, aportando para que la economía no haya decaído por completo.

En la actualidad el Gobierno Ecuatoriano está generando proyectos para interrelacionar los factores población, ambiente, pobreza, con el fin de mejorar el nivel de vida de la población, sin embargo estos proyectos no resultan muy prometedores ya que carecen de un seguimiento adecuado y control de cada una de sus etapas, partes fundamentales para garantizar resultados óptimos . (Vignoli, 2006)

Entre las características de la población ecuatoriana, encontramos las personas analfabetas, consideradas así a aquellas que no saben leer o escribir o que solo leen o escriben.

El analfabetismo es un indicador del nivel de retraso en que se encuentra una determinada sociedad, en el país se encuentra una tasa de analfabetismo del 6.8% comprendida entre jóvenes de 15 años o más, existiendo un predominio en las mujeres sobre todo en aquellas que habitan en la región sierra, este tipo de analfabetismo se denomina también analfabetismo funcional, es decir, la mayoría de estas personas han cursado hasta un cuarto año de educación básica aproximadamente ,pero no están en condiciones de hacerse entender con lo que escriben, y a su vez tampoco entienden lo que leen .

El mayor índice de analfabetismo generalmente se encuentra en aquellas provincias con mayor población indígena.(G., 2007-2008)

También según datos estadísticos se conoce que la cobertura de la educación pública comprende un 74.20 % en todo el territorio nacional. (INEC, 2011)

Aunque la educación pública del Ecuador ha atravesado desde siempre grandes crisis estructurales muchas veces debido a malos manejos de los gobiernos de turno, en la actualidad se han puesto en práctica varios proyectos novedosos y prometedores, con el fin de alcanzar la tan anhelada educación de calidad, como es el caso de la evaluación a los componentes de la comunidad educativa, entre ellos el alumnado, los maestros y autoridades de los planteles educativos del país, los programas de alimentación escolar, las unidades educativas del milenio, gratuidad de los textos escolares, eliminación de pagos de matrículas, alfabetización, etc.

Sin embargo estos proyectos a pesar de ser positivos e innovadores no son suficientes para lograr el gran cambio que la educación ecuatoriana necesita, ya que todo proyecto debe venir acompañado de una adecuada regulación, transparencia y control, solo así se obtendrán los resultados esperados.

3.1.1 Entorno Educativo, la comunidad educativa

El entorno y la comunidad educativa representan dos pilares fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, los mismos que deberán acoplarse para participar activamente en bien de los estudiantes.

El Entorno educativo, el espacio, los materiales y la organización de las aulas, la combinación de estos tres aspectos permiten potenciar en los alumnos un aprendizaje activo.

En todos los casos, un entorno físico seguro y agradable es de gran importancia para conseguir aprendizajes concretos en el niño y los adolescentes .Esto incluye un barrio

agradable y seguro, de fácil accesibilidad, libre de tráfico, y peligros medioambientales, donde el área de juego sea cerrada y segura, con materiales y equipos en buen estado.

La organización del espacio y la adecuada selección de materiales se convertirán en auxiliares en la tarea docente, provocando que esta se facilite y arroje los resultados esperados, sin olvidar que el espacio físico debe estar diseñado en función de las necesidades de los educandos.(Ripa, 2006)

La educación debería utilizar el entorno no solo como medio dónde se produce el aprendizaje, sino también como medio de aprendizaje, es decir aprovechando las características físicas y ambientales que este posee, para a partir de allí producir conocimientos, ya sea a través de entrevistas con agentes del entorno, como personas, grupos e instituciones o a su vez en forma de visitas y caminatas alrededor del mismo. Es decir el entorno educativo debe ser aprovechado como un recurso más de aprendizaje.(Joan Domènech, 2007)

Los factores ambientales abarcan acciones de selección, organización, distribución e implementación del espacio físico, tomando en cuenta que un adecuado aprendizaje, es aquel que se realiza activamente, el mejor entorno educativo debe promover la libertad de exploración y descubrimiento por parte de los educandos.

Aprovechar al máximo el entorno educativo es algo, que en muchos países de Latinoamérica no se hace con la frecuencia que se debería, lastimosamente el acceso a entornos educativos adecuados no ha sido igual para todos, depende en muchos casos de la capacidad económica de las familias y de la comunidad en general. Los sectores con mayor oportunidad a educarse en un ambiente adecuado son los sectores del área urbana, no así los de la población rural, en especial la indígena.(Espinoza, 2005)

La comunidad educativa es aquella que se ve afectada por el entorno, está integrada por las personas que de una u otra manera tienen responsabilidades directas en la organización, desarrollo y evaluación de los proyectos educativos de aprendizaje, entre

ellos se encuentran los estudiantes, los maestros, padres de familia, autoridades, directivos, etc.

Los integrantes de la comunidad educativa deben trabajar juntos con el fin de fortalecer el sistema educativo, porque no se puede delimitar la responsabilidad única y exclusiva a los docentes.

La responsabilidad de una adecuada educación de los alumnos es y debe ser compartida por todos aquellos que de forma directa o indirecta participan del proceso educativo. (Hemel Santiago Peinado, 2007)

Los diferentes integrantes de una comunidad educativa, sobre todo la escuela y las familias tienen una mayor responsabilidad en el quehacer educativo, pues es tarea de estas fomentar la madurez personal de los alumnos.

La acción que realicen los padres debe ser complementaria con la acción de la escuela, estos dos actores son los que pasan la mayor parte del tiempo con los niños, por esta razón en conjunto tendrán que aprender a conocer, resolver y fomentar el desarrollo de las necesidades del alumno, ya sea en el aspecto biológico, afectivo, físico o social.

El desarrollo integral del niño se verá reflejado en su forma de actuar, en su carácter, en su salud y madurez física e intelectual, esta dependerá de la forma en que escuela y familia hayan manejado sus responsabilidades como entes fundamentales en la educación y formación de los alumnos (Emilia Domínguez, 2008)

Conocer lo que sucede durante el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, a través de los años ha sido responsabilidad casi única de los actores que influyen directamente en este aprendizaje, es decir el entorno escolar, las instituciones, sus fines y lineamientos generalmente están a desconocimiento de los demás actores del entorno educativo, actores de gran importancia también como lo son los padres de familia, por

esto resulta indispensable que escuela y familia intercambien ideas y recursos para lograr en complicidad encaminar a los alumnos a un desarrollo adecuado.

Los centros educativos deben tener una organización, que les permita estar preparados para cualquier adaptación o cambio que necesite hacerse en pro de los educandos. Esta organización debe basarse en la ética, y así cada actividad realizada en conjunto llevará a la consecución de los fines propuestos.

La ética representa un componente fundamental en el quehacer educativo, y el compromiso que cada miembro tenga dentro de la comunidad será el ingrediente fundamental para que las interacciones entre estos sean generadoras de esa calidez, familiar de la que muchas instituciones educativas carecen.

Los seres humanos son seres sociales que intercambian acciones de diverso tipo, las mismas que además de aspectos positivos muchas veces también generan diferencias y conflictos, es por esto que se debe procurar realizarlas a través de un clima ético que permita el ajuste a ciertas normas, donde maestros, alumnos y padres, sean conscientes de sus deberes tanto como de sus derechos, ya que cada grupo de actores de esta comunidad tiene sus propios intereses y puntos de vista, así se lograra entonces una labor conjunta, encaminada hacia un fin primordial, el desarrollo integral del niño y el adolescente (Martínez, 2008).

De todos los integrantes de la comunidad educativa, los miembros de la familia constituyen uno de los más importantes y no se refiere únicamente a los padres, ya que en la actualidad ya sean por situaciones económicas, conflictos familiares o migración, las familias se han visto afectadas en su estructura, y muchos de los niños y jóvenes han quedado bajo el cuidado de tíos, hermanos, abuelos, primos e incluso parientes lejanos.

Cabe destacar que la participación de la familia es fundamental en cualquiera de los niveles educativos del niño y el adolescente como agente de mediación, que aporta con la educación de sus hijos y ha dejado de ser aquel grupo de personas que se pensaba

antes no tenía ningún valor para contribuir con el quehacer educativo, consolidándose en la actualidad como el primer, permanente y siempre válido agente educacional, incluso independiente de cualquier institución de educación formal, con sus propias normas, métodos y técnicas de enseñanza, esto no quiere decir que sea la mejor, pero sí un pilar fundamental en los procesos de enseñanza –aprendizaje. (Espinoza, 2005)

3.1.2 La demanda de la educación en las TIC.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación presentan, recuperan analizan y sintetizan diversos tipos de información, son medios y no fines, es decir se utilizarán como herramientas dentro del ámbito educativo para facilitar el aprendizaje, el desarrollo de diversas habilidades y optimizar la manera de aprender con recursos que forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir, amplían nuestras capacidades físicas y mentales, y las posibilidades de desarrollo social.

La utilización de estas herramientas nos invita a construir cosas, y a solucionar problemas de diverso tipo, de manera general las Tic's representan un aspecto positivo, que utilizada de forma correcta procura la calidad educativa, mejora el manejo de los recursos, agiliza los trámites y permite mayor velocidad en la transferencia de la información. (Katz, 2009)

Este ritmo acelerado de los avances de la tecnología implica una rápida adquisición de conocimientos, los cuales son de diversas fuentes y de diversos tipos, causando cambios drásticos en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida, trabajo, relaciones sociales, entretenimiento, etc.

Por lo tanto provocan una emergencia de valores dentro de la sociedad, valores que son necesarios para poder discernir lo bueno de lo malo que estas tecnologías ponen a nuestro alcance.

Sus principales contribuciones a las actividades humanas se concretan en una serie de funciones que facilitan la realización de muchas actividades, porque sin importar el tipo

siempre requieren una cierta información para realizarlas, un determinado proceso de datos y a menudo también la comunicación con otras personas y esto es precisamente lo que nos ofrecen las Tic's.

Las Tecnologías de la Comunicación e Información han modificado el sistema educativo, incluso la concepción de lo que en la actualidad significa ser analfabeto, ya que ahora solamente no es suficiente con saber leer y escribir, pues aquella persona que no sepa como desenvolverse con un instrumento tecnológico, es considerada una analfabeta también.

Hay algunos aspectos a tomar en cuenta para optimizar el ingreso al mundo tecnológico.

- Para desenvolverse adecuadamente en este medio hay que conocer un vocabulario básico tecnológico.
- Conocer estrategias de navegación, para optimizar la recopilación de información.
- Desarrollar una actitud crítica y habilidades analíticas para el tratamiento y valoración de la gran cantidad de información que se llega a tener acceso, hay que saber discernir lo bueno de lo malo.

El uso o no de las Tic's puede ser causa de huecos tecnológicos en cuanto a un grupo de niños u otros, por esto el propósito de los educadores debe ser el que sus alumnos tengan las mismas oportunidades de acceso a estos sistemas de información. Pero esta igualdad al acceso de tecnologías aplicadas a la educación, implica que todas las escuelas tengan las mismas oportunidades para acceder a ellas, siendo estas aprovechadas por niños y jóvenes de todo el territorio nacional, sin importar el nivel social al que pertenezcan. (Morrison, 2005)

En el país según datos estadísticos proporcionados por el INEC, el uso de las Tic's tuvo un incremento, siendo en la zona urbana del 37.7% y en la zona rural el 12%, el Oro fue la provincia que mayor incremento presentó en el uso de la Tic's seguido por Bolívar y Manabí. Sin embargo estos datos siguen siendo aún muy bajos tomando en cuenta, la población, su crecimiento y sobre todo el acceso a la educación de los ecuatorianos.

En el País hace falta adoptar estrategias para la utilización adecuada de las tecnologías e implementar proyectos que optimicen su uso.

Las contribuciones de las Tic's en la vida de los seres humanos son muchas y por supuesto no dejan de lado la educación, ya que el aumento de los conocimientos y las demandas de un alto nivel educativo, constantemente actualizado se convierten en una exigencia permanente.

Algunas acciones deben ponerse en marcha para lograr solventar las demandas que la educación tiene en cuanto al uso de las Tic's, no como una asignatura más sino como medio para agilizar aprendizajes de diversa índole, como las ciencias, las matemáticas, la expresión plástica, etc.

Entre estas acciones están las siguientes:

- Dotar las escuelas de equipamiento informático de calidad y suficiente en relación al alumnado de cada institución.
- Realizar las debidas adaptaciones al currículo, donde se aproveche al máximo las herramientas tecnológicas proporcionadas.
- Capacitación al profesorado en general para la utilización adecuadas de los instrumentos tecnológicos.

- Conocer que el uso de tecnologías no solo trae ventajas, y que existen aspectos negativos que podrían aparecer si no se toman las debidas medidas en cuanto a su uso.
- No hacer del uso de las Tic's una imposición, ya que la idea es que los maestros adopten el uso de estas valiosas herramientas como parte de sus métodos de enseñanza, caso contrario no se conseguirían los resultados esperados.
- Adoptar la interacción docente/alumno como estrategia de colaboración y optimización de resultados.
- Dejar a un lado estereotipos de quienes son capaces o no de hacer uso de los instrumentos tecnológicos de comunicación e información, otorgando a todos las mismas oportunidades de acceso a estas.(Gil, 2006)

De esta manera las Tic's podrían convertirse en un gran recurso, no solo para la enseñanza sino también para la gestión, facilitando el intercambio de información, agilidad de procesos, simplificando el trabajo a través del tratamiento de información.

Todos los días millones de personas de todo el planeta utilizan internet, muchos se conectan para realizar operaciones comerciales, ponerse al día con la actualidad mundial, averiguar el estado del tiempo, aprender sobre otros países, obtener información turística o comunicarse con familiares y amigos de distintas partes del mundo. Y son los profesionales de la educación los que deben decidirse a utilizar la tecnología, para que puedan ser entes reguladores de las actividades académicas que los estudiantes puedan realizar a través del internet.

La tecnología y todos sus recursos están aquí y vinieron para quedarse, representando una gran ayuda para los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje, por esta razón es hora de reconocer que ésta no puede usarse como una simple añadidura del currículo, utilizándose solo de vez en cuando sino haciendo que forme parte del diario

desempeño de los educadores. Pero para esto es indispensable capacitar, sensibilizar y actualizar a los maestros en el uso adecuado de las Tic's dentro del ejercicio docente, propiciando su adquisición y uso a través de paquetes didácticos elaborados en base a estas tecnologías. También es necesario adecuar la oferta curricular para que el uso de la tecnología en la educación sea un eje vertebral del proceso educativo.

La demanda educativa de infraestructura tecnológica no deja de crecer, y con ella la necesidad de capacitación de los maestros para saber utilizarlas de forma correcta, pues la presencia de esta tecnología por sí sola, no posee ningún significado.

Para que el uso de las Tic's en la educación adquieran el sentido de avance que se aspira, es decir que estén encaminados a alcanzar la calidad educativa hay que darle un nuevo significado pedagógico a la educación que se imparte, manejar un sistema de estudios flexible donde se le de apertura a nuevas ideas, procedimientos, métodos e instrumentos, que propicien el uso adecuado de las herramientas tecnológicas de las que se dispone. Dejar atrás métodos vetustos en los que no se les da cabida a nada más que a la acción del profesor, como principal componente del proceso enseñanza aprendizaje, para el cual el único material didáctico utilizable era, únicamente aquellos tradicionales, textos impresos, pizarrón y tizas.

La calidad educativa que tanto se anhela no aparecerá por el simple hecho de utilizar computadores en el aula, este tendrá que venir acompañado de nuevos métodos, de nuevas tareas que estén acordes a las aplicaciones que permiten realizar estos instrumentos, de modificaciones en el entorno, y de renovar las interacciones entre maestro - alumno durante el proceso de enseñanza - aprendizaje .

La integración de las Tic's en el proceso de enseñanza en gran medida es responsabilidad de los educadores, ya que sin una renovación profesional, no habrá la innovación educativa que se espera, es decir que los maestros deberán asistir a capacitaciones donde actualicen sus conocimientos y les permita estar acorde a la nueva escuela y los requerimientos de esta.

El profesorado tiene nuevos retos en el quehacer educativo, tomando en cuenta que la mayoría de sus alumnos poseen mucho más información acerca de las nuevas tecnologías, información que muchas de las veces no es manejada de forma correcta.

Es tarea de los maestros guiar el aprendizaje, y enseñar a administrar dicha información para que con sentido crítico separen la información válida y útil de la que no lo es. Su labor ahora será de organizador y supervisor de actividades para el aprendizaje más que de un trasmisor único de conocimientos.

La mayoría de maestros deben ser conscientes que en cuestiones tecnológicas, el alumnado suele tener más habilidades que ellos, y que por lo tanto han dejado de ser la fuente única del conocimiento, este es un cambio que deben saber manejar tanto alumnos como maestros, para que el proceso de enseñanza sea un intercambio mutuo de conocimientos con el fin único de aprender. (Eulogio González Arrabal, 2004)

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.

Una de las grandes necesidades humanas es la recreación. El juego para los niños y jóvenes no es un pasatiempo, es una necesidad, los juegos han cambiado con el tiempo, en la actualidad se practican de diferente manera a como antes se hacía.

En los últimos tiempos han aparecido nuevos entretenimientos, como la televisión, los videojuegos, el internet, y los teléfonos celulares, se han dejado a un lado los juegos tradicionales como los trompos, las canicas, la rayuela, la cogidas, en fin un sinnúmero de valiosos juegos han sido reemplazados por infinidad de aplicaciones que permiten en la actualidad las nuevas tecnologías de la comunicación. Estas innovaciones a las que ahora los chicos tienen un fácil acceso tienen grandes potencialidades para divertir y enseñar pero también pueden encerrar ciertos peligros.

Los niños y adolescentes en la actualidad son víctima de los medios informativos, muchas veces por la estructura familiar a la que pertenecen, o porque simplemente por

situaciones laborales los padres no tienen el suficiente tiempo para pasar con los pequeños y supervisar las actividades que realizan, la calidad de la información a la que tienen acceso y el tiempo que dedican a estos diversos entretenimientos, los vuelve vulnerables ante el manejo de la información que reciben. (Quevedo, 2006)

El mundo de las imágenes ocupa un lugar privilegiado en la vida de los niños y jóvenes, de allí sus concepciones acerca de ellos y de los demás y del lugar que ocupan en la sociedad. La información visual y auditiva que llega a ellos fomentan actitudes en base a lo que observan, crean en ellos falsas necesidades, falsos miedos que podrían afectar considerablemente su personalidad.

La televisión es el mayor de los entretenimientos y el de más fácil acceso para los niños y jóvenes, ya que por más humilde que sea un hogar al menos un televisor no suele faltar en casa, ésta transmite información de todo tipo y para todas las edades, es el acompañante más común y a veces único de los pequeños, en ocasiones es mayor el tiempo que pasan frente a la televisión que aquel que dedican a las tareas escolares.

La programación apta para los niños y jóvenes es muy escasa, ya que muchas horas de programación está dedicada a los noticieros, novelas, y propaganda donde la mayoría de las veces se presentan hechos violentos, inadecuados no solo para los niños sino también para los adolescentes.

Tanto niños y adolescentes cuando miran la televisión suelen identificarse con personajes ficticios, por los cuales se interesan al ver su vestuario, vocabulario, actitudes, y comportamiento que generalmente no es el correcto. Sobre todos los jóvenes suelen dejarse influenciar por marcas de ropa, calzado y personajes que parecen poseer poder e influencia hacia sus iguales.

Sin embargo hay que destacar que la televisión no es mala ni buena sino que esto va a depender del uso que se le dé, de la permisividad con que se maneje y del criterio con que la información sea receptada. (Quevedo, 2006)

Por su parte los videojuegos son programas informáticos para la diversión y entretenimiento a través de diversos soportes como los celulares, el ordenador o las consolas, estos juegos incorporan diversas características de las nuevas tecnologías.(Adriana Gil Juárez, 2007)

Existen infinidad de consolas de videojuegos sin embargo son tres las que han revolucionado el mercado como líderes en cuanto a las consolas de última generación, estas son Sony con PSP y PlayStation 2 y 3, Microsoft con XBOX 360 y Nintendo con Wii y DS, las mismas que permiten tener acceso a diversos tipos de juegos cada una con más o menos ventajas que otras.(Blanco, 2008)

Estos juegos se han vuelto muy populares entre las niñez y juventud del país, existen de varios tipos, los de estrategia, los educativos, los de carreras, existen juegos que enseñan asignaturas como ciencias naturales, geografía o sociales e incluso que facilitan el aprendizaje de ejercicios matemáticos, además aquellos juegos terapéuticos destinados a ayudar a personas con algún tipo de déficit, sin embargo existen muchos otros videojuegos en los que predomina la violencia, los tiroteos, la vulgaridad, escenas con contenido erótico, en fin aspectos negativos e influyentes en la vida de quienes los utilizan, entre ellos los más vulnerables son los jóvenes y niños de varias edades, esta influencia puede acarrear problemas sociales como drogas, prostitución y delincuencia.

El tiempo de uso adecuado, es decir procurando que no afecte a los usuarios de estos videojuegos no puede determinarse con exactitud ya que este depende de varios factores entre los cuales están la edad de los usuarios, el grado de madurez de los mismos, el tipo de juego, si se juega solo o en grupo, si se juega los fines de semana, si se han hecho las tareas escolares antes de jugar, etc.(Xavier Bringué Sala, 2009)

Existe una relación directa entre la violencia que contienen los juegos y el aumento de la agresividad de quienes los practican, esta violencia que se experimenta en los juegos electrónicos resulta más dañina que aquella que observan en la televisión, ya que en los juegos los niños se adentran en los personajes y hacen suyos todos estos actos violentos que allí deben realizar, en cambio en la televisión son solamente observadores de estos

hechos, en cambio el tiempo que se le dedica a una película inadecuada sería de 1 o 2 horas y en los videojuegos necesitan muchas más horas hasta alcanzar el nivel de juego deseado. Por esto se recomienda que cuando los chicos jueguen estén siempre acompañados por alguien, esto evitará el abuso en el tiempo dedicado a estas actividades y por lo tanto disminuirá los riesgos que pueden presentarse.(Otero, 2007)

Los videojuegos encierran varios peligros entre los cuales se encuentran:

- Aquellos que tienen contenido violento fomentan en los individuos un comportamiento agresivo.
- A menudo hacen que el jugador se sienta más que un simple espectador de la violencia, pues están concebidos para convertirlo en partícipe de ella.
- A las personas fácilmente influenciables les puede costar distinguir entre la realidad y la fantasía.
- Como los videojuegos pueden convertirse en una conducta adictiva pueden hacer que el jugador descuide obligaciones importantes y su relación con los demás.
- Con frecuencia consumen tiempo que los niños deberían dedicar a otras actividades importantes, como estudiar, relacionarse con otras personas y participar en juegos creativos.
- Conllevan fijar la vista por largo tiempo en una pantalla, lo que puede causar fatiga ocular.
- Privan al jugador del ejercicio necesario, lo que a menudo ocasiona problemas de obesidad.
- Consumen dinero y tiempo.(Society, 2011)

El teléfono móvil es otra de las pantallas a la que los niños y adolescentes está teniendo más acceso del que deberían, y al igual que otras Tic's han sobrepasado los fines para los que fueron creados, es decir a más de permitir intercambiar llamadas y mensajes en la actualidad son infinidad de aplicaciones con las que estos cuentan, entre ellos el acceso a las diversas redes sociales e internet lo que ha hecho que su consumo por parte de la niñez y adolescencia sea cada vez mayor.

Uno de los aspectos negativos que conlleva su uso, es la simplificación de la escritura, la creación de nuevos leguajes, de nuevas palabras que sin importar su ortografía o significado, son entendidas sin problema entre sus usuarios.

Al acostumbrarse al uso de estos lenguajes, les resulta difícil manejar las reglas ortográficas cuando necesiten redactar algún trabajo u ensayo. Por otra parte el uso de los teléfonos móviles implica un gasto económico muchas veces alto e innecesario tomando en cuenta que los adolescentes y aún más los niños no cuentan con el dinero suficiente y el poco al que tiene acceso lo malgastan en accesorios o en recargas para su celular.

El uso de celular debe ir acompañado de algunas pautas para evitar que se convierta en un instrumento perjudicial por completo:

- No cualquier edad es recomendada para que un menor tenga un celular, según varios estudios se dice los trece años sería la edad mínima para que puedan hacerse responsables, de este. Sin embargo entre mayor sea la edad será más fácil que manejen las medidas necesarias para su uso.
- Existen lugares en los que los teléfonos móviles deberían ser apagados, ya sea en una reunión, la iglesia, en el colegio y el más importante en el hogar, pues muchos de los usuarios descuidan por completo las interacciones familiares debido al tiempo que les quita su celular ya sea en llamadas, chat o internet.
- Fomentar la negociación, privilegios /responsabilidad, que quiere decir que se regulará su uso y su gasto dependiendo del manejo que se le esté dando al equipo.
- Promover la comunicación verbal dentro de los hogares, ya que en muchas ocasiones se dan los casos de que se comunican a través del teléfono móvil entre miembros de la familia que se encuentran dentro de la misma casa.(Sala, 2007)

El internet por su parte y la enorme cantidad de información que circula a través de este, se han convertido en un beneficio al igual que en un perjuicio sino es utilizado de la forma adecuada, pues a más de ofrecer un sinnúmero de ventajas el internet puede convertirse en un medio perjudicial, donde se accede a contenidos absurdos sin sentido, obsceno es decir a todas luces perjudicial.

Es tarea de los padres ser entes controladores del uso del internet por parte de los niños lo que exige de parte de ellos una capacitación básica en la utilización de estos medios, pues sus hijos les llevarán la delantera y así no será fácil que puedan controlarlos(Adam, 2000).

Lo importante en cuanto al internet es que este debe considerarse como un medio de aprendizaje y entretenimiento no como un fin, lo que significa que niños y adolescentes deben manejarlo de forma adecuada y no permitir que el internet los absorba a ellos. Por esto acceder en soledad al internet es exponerse a diversidad de contenidos que pueden resultar perjudiciales, por lo tanto es responsabilidad de padres y maestros ser vigilantes y controladores de dicha actividad.(Muñoz, 2008)

Cuando los niños y jóvenes utilizan el internet básicamente lo que buscan es entretenimiento y diversión, ya sea través de visitas de páginas web, descargas de música, películas o videos. El chat y el correo electrónico son otros de los favoritos al momento de conectarse a internet, además a través de este tienen acceso a los llamados juegos en red donde se interconectan con diversos usuarios desde diferentes partes, con el fin único de divertirse, haciendo que pasen largas horas frente al computador, aquí los jugadores no los controla la misma máquina sino otros usuarios que interactúan simultáneamente.

La popularidad de dichos juegos puede radicar en el contacto social ya que aquí los jugadores pueden charlar unos con otros como integrantes de una misma comunidad virtual.(Bolivia, 2004)

Entre otra de las grandes atracciones que ofrece el internet está el poder ser parte de las redes sociales on-line a través de las cuales un sinnúmero de personas se relacionan, comparten contenidos, experiencias, opiniones y se comunican independientemente de si se conocen o no en la vida real.

Estas redes fomentan relaciones de grupo, inclusión social, fomentan la formación del autoconcepto, reconocimiento social, influencia informativa en definitiva satisface las necesidades de sociabilización de los seres humanos, estas redes son un fenómeno con un poco más de 10 años de existencia y entre las favoritas por los jóvenes a nivel mundial están en la actualidad están MySpace (32%), Facebook (22,5%).

Estas redes sociales también encierran un lado oscuro al no ser utilizadas con responsabilidad ya que muchos de los usuarios con el fin de obtener popularidad agregan a su círculo de amigos virtuales la mayor cantidad posible de personas sin percatarse de que muchos de ellos puede ser ficticios, donde los datos incluso fotos no tienen nada que ver con la persona que realmente está detrás de este. Por esta razón el mal uso de estas redes puede dar apertura a que se tenga contacto con personas mal intencionadas, las mismas que acceden a información personal, académica incluso familiar sin ningún inconveniente. (Martínez, 2010)

La televisión y otras pantallas estarán siempre presentes en los hogares por lo que se vuelve fundamental que los niños y jóvenes estén acompañados en el uso que hacen de estos medios de comunicación y entretenimiento pues aunque pueden ser muy positivos en su desarrollo mental y físico también pueden resultar inadecuados si no se usan bajo las medidas necesarias de seguridad.

Si se quiere una sociedad no solo de información, sino también del conocimiento, será necesario trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las Tic's a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje sean imprescindibles. Estas acciones únicamente pueden llevarlas a cabo profesionales preparados.

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

El consumo de tecnología en los hogares engloba el acceso que niños y jóvenes tienen ante estas, dicho consumo que día a día se ve en incremento por lo cual es necesario tomar en cuenta algunas pautas para un consumo adecuado de dichas tecnologías.

Cuando se habla de pautas de consumo se refiere al equipamiento tecnológico que tienen los hogares, al tiempo que los niños y jóvenes pasan frente a las pantallas, a la mediación familiarante estas situaciones, al lugar favorito para interactuar con las pantallas, a los contenidos que prefieren entre otras.

En lo que se refiere al equipamiento de los hogares del Ecuador según datos del último censo de población realizado por el INEC, los hogares ecuatorianos tienen un incremento notable en cuanto a su equipamiento tecnológico con respecto a años anteriores,este incremento se ve reflejado tanto en el área urbana como en el área rural.

En el país sobresalen la televisión y los teléfonos móviles como aquellas pantallas a las que los ecuatorianos tienen mayor acceso, los teléfonos móviles son parte fundamental de la vida de los ecuatorianos. Según el ministerio de Telecomunicaciones el año pasado se registró 14,6 millones de líneas móviles, si tomamos en cuenta los 14,483.489 ecuatorianos al parecer hay más líneas móviles que ecuatorianos en el país.

El entorno que ahora rodea a los seres humanos es totalmente digital el mismo que está gobernado por criterios tecnológicos,ideológicos y empresariales que son las verdaderas causas por las que los medios ejercen una influencia tan grande, lo que provoca una necesidad inherente ante estos sistemas de comunicación e información.

Los niños por su parte son receptores de todo tipo de información que llegue hastaellos,es por esta razón que su vulnerabilidad mueve a que la publicidad que se transmite a diario a través en la televisión y el internet, este manejada pensando precisamente en ellos, las marcas comerciales procuran entablar una relación más directa con el menor que día a

día se encuentran más solo ante estos mensajes, sin la mediación necesaria de los miembros de su familia.(Xavier Bringué Sala, 2009)

La compañía o soledad en la que los menores comparten tiempo con las pantallas es un referente para mediar con ellos, la compañía implica control en cuanto a contenidos inapropiados y la posibilidad de aclarar dudas en cuanto a algo que no esté claro para ellos, fomentando un distanciamiento de aquellas programaciones menos recomendadas otra forma de mediar con el tiempo que los menores dedican a estas actividades es proporcionar limitaciones físicas en cuanto al lugar donde se encuentran ubicados artefactos como el televisor, los videojuegos o el computador, lo ideal es que estos estén ubicados en un área de uso común en la casa, como la sala de estar o sala de entretenimiento, no se recomienda que estos aparatos se coloquen en la habitación de los menores, pues allí se pierde el alcance de los adultos para poder ejercer algún tipo de regulación.

En cuanto a las pautas de consumo de estas tecnologías que tienen revolucionada la sociedad actual una de las mayores investigaciones es la realizada con el apoyo del Gobierno Nacional por el Foro Generaciones interactivas, la misma que es una organización sin ánimo de lucro integrada por profesionales de múltiples ámbitos y nacionalidades cuya misión es promover un uso de la tecnología que haga mejores a las personas.

Fue fundado en diciembre de 2008 por Telefónica, la Universidad de Navarra y la Organización Universitaria Interamericana (OUI).

En lo que se refiere a la metodología la investigación desarrollada por el Foro utiliza las herramientas habituales en este ámbito: revisión bibliográfica y la identificación de problemas y formulación de hipótesis.

La investigación se apoya en el análisis cuantitativo de estas realidades, aplicando diversas técnicas estadísticas.

El propósito de esta investigación es en el futuro desarrollar políticas, planes y programas, que estén dirigidas al buen uso de la tecnología por parte de este importante grupo de la población como son los niños y jóvenes del país.

Se busca que los procesos educativos se renueven, mediante la utilización adecuada de las Tic's a través de programas sociales informativos y de capacitación, para erradicar el analfabetismo digital y fortalecer el uso adecuado de estas tecnologías, fomentando una educación de calidad en procura de la seguridad de los menores. (interactivas, 2011)

3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC's

El uso de las TIC's representan una variación considerable en la sociedad, y por lo tanto un cambio obligatorio en la educación. Sin embargo estas herramientas tan versátiles aportan tanto aspectos negativos como positivos en la vida de las personas, entre los riesgos que podrían representar tenemos los siguientes:

- **Distracciones:** Cuando las TIC's se utilizan como herramientas de trabajo o de estudio, su versatilidad también provoca que en lugar de hacer lo que se debe, ya sea trabajo o tarea se desvíe la atención hacia otros aspectos, juegos, música, videos, etc.
- **Aprendizajes superficiales:** Es cierto que en la red se encuentra muchísima información, pero no siempre lo que está allí es información de calidad, cualquier persona sube información, sin ningún tipo de garantía sobre su autenticidad.
- **Disminución de algunas habilidades:** Puede presentarse que los usuarios se acostumbren demasiado a los resultados automáticos que el uso de un ordenador les ofrece, presentándose con limitaciones cuando tenga que realizar una actividad que exija de su reflexión.

- **Debilitamiento del vocabulario:** La comunicación a través de los nuevos medios tiende a un estilo reduccionista de mensajes que refuerza el que se debilita el vocabulario, ya que en los mensajes es frecuente que no haya ninguna puntuación se utilizan con palabras que sirven para todo, mal uso del lenguaje, pésima ortografía y amputación de palabras y vocablos.
- **Influencias negativas:**En el caso de la televisión, con frecuencia se transmiten valores negativos como que siempre gana el que es violento, que el dinero es indispensable para ser feliz, además ciertos anuncios, como los del tabaco y alcohol son una incitación al consumo, a todas luces perjudicial.
- **La adicción:** Los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen los niños y los adolescentes con las TIC's, es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos, que pueden trastornar el desarrollo personal y social de los mismos. El alto índice de violencia observable en los juegos ha tenido severas críticas ya que entre los efectos negativos están la agresividad, bajo rendimiento, ensimismamiento, con aislamiento progresivo familiar y social y trastornos de conducta en las relaciones con los demás.
- **Grandes desigualdades:** Pues no todos tienen acceso a las herramientas que las TIC's ofrecen, presentándose grandes diferencias más marcadas aun entre los diversos niveles de la sociedad, esta vez por la utilización o no de estas tecnologías.

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's

Pero no todo sobre las TIC's son aspectos negativos, la utilización de estas tecnologías con la correcta regulación traerá ventajas para todos, alumnos, maestros y la sociedad en general.

Entre las múltiples ventajas tenemos:

- **Interés y motivación:** Los usuarios se motivan al utilizar las TIC's, esto hace que las personas realicen con entusiasmo sus actividades diarias, ya sea en el trabajo o en los estudios, dedicando más tiempo a estos y por lo tanto obtendrán mejores resultados.
- **Interacción social:** A través de las TIC's se forman un sinnúmero de relaciones interpersonales, ya sea con conocidos, familiares y amigos, fomentando actividad social positiva, y enriquecedora, sobre todo en el caso de familiares que se encuentran distanciados, que viven en países diferentes.
- **Gran diversidad de información:** Además de ser una desventaja vista de otro modo puede resultar una gran ventaja, el tener acceso a tanta información, facilita el desarrollo de actividades laborales y educativas dando lugar al manejo de información actualizada, que servirá de gran ayuda dentro del aprendizaje.
- **Desarrollo de la habilidad para la búsqueda de información:** Al tener que manejar tanta información a la vez exige tener la capacidad de discriminar y seleccionar la información válida, esta capacidad de análisis y discriminación son fundamentales en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- **Participación activa:** En el caso de los estudiantes los incentiva a participar activamente, consultando, opinando, proponiendo y contradiciendo en su propio tiempo y sin la presión proveniente por la competitividad que muchas veces implica el ambiente del aula.
- **Superar límites de tiempo y espacio:** Nuevos canales y vías de comunicación permiten superar las limitaciones de tiempo, personalidad, privacidad, presentes en la interacción cara a cara de los actores en el proceso educativo. (Jimmy, 2005)

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

Los niños en la actualidad nacen involucrados en una sociedad de la información a la que se aproximan de forma natural, participando de forma activa aprovechando al máximo sus posibilidades de comunicación y sociabilización, de forma paralela las nuevas tecnologías, traen consigo múltiples riesgos para los niños y adolescentes.

Algunos estudios a lo largo de los últimos años, se han propuesto investigar sobre los efectos positivos o negativos en cuanto al uso de las TIC's utilizados por niños y adolescentes, de la misma forma que proponen alternativas para que el uso de estas tecnologías de la Información se hagan bajo un grado de responsabilidad y regulación evitando así que resulten nocivas para sus usuarios.

3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Existen algunas iniciativas en cuanto a regulación y uso seguro de las TIC's tal vez no tantas en el Ecuador, sin embargo de gran importancia, a continuación alguna de ellas:

— Infocentros comunitarios :

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL) ha inaugurado Infocentros en algunos cantones y parroquias del país, entre ellas Olmedo, Zapallo, Malacatos, entre otros, los mismos que ofrecerán servicios de telecomunicaciones y capacitación digital a los ciudadanos de la localidad.

Los Infocentros representan un espacio comunitario de participación y aprendizaje tecnológico, totalmente equipados y de acceso gratuito, que posibilitan el desarrollo social e incluyente de la población, a través del acceso a las TIC's.

Entre los principales servicios que se ofrecen en estos Infocentros se encuentran: el acceso a Internet, telefonía, capacitación en el Plan Nacional de Alistamiento Digital y capacitación en programas especiales, que permiten fortalecer el buen uso de las herramientas informáticas, con el objeto de promover y reforzar procesos educativos en la comunidad.

El propósito de estos Infocentros comunitarios es fomentar el buen uso de las tecnologías, pues estas representan un instrumento eficaz si son utilizadas de manera correcta de lo contrario puede convertirse en enemigos de la sociedad. Por esta razón además de la implementación se capacita a la comunidad con charlas informativas acerca de las medidas de seguridad que hay que implementar en cuanto al uso de las mismas.

— MINTEL y Fundación Telefónica promueven la inclusión tecnológica a niños de Quito

El 21 de Septiembre del 2011 varios niños de la ciudad de Quito recibieron capacitación acerca de las nuevas Tecnologías, y además les enseñaron normas de utilización del internet para no poner en riesgo su seguridad, mediante la obra “La Caperucita Roja” previamente adaptada Funcionarios del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información enseñaron a los niños que “detrás de la red hay miles de lobos feroces, buscando información de las niñas y niños para hacerles daño”, explicando el cuidado que deben tener, cada vez que tenga acceso a una de ellas.

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información junto a Fundación Telefónica promueven programas educativos, a través de los que los niños puedan aprender sobre el buen uso de las TIC´s y que a través de ellas adquieran solamente beneficios mediante sus variadas herramientas, las mismas que servirán para fortalecer su desarrollo y aprendizaje. (MINTEL, 2011)

— **La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país.**

El Ministerio de Telecomunicaciones ecuatoriano estudia la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías.

La investigación, realizada por Fundación Telefónica de la mano del Foro Generaciones Interactivas, encuestó a más de 1.900 escuelas y colegios de todo el país.

El objetivo de este proyecto, es conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar. La Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet, el celular, los videojuegos y la televisión que son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia y su función educativa suponen un insustituible factor de mediación entre los escolares las pantallas.

Es por esto que los padres de familia deben procurar involucrarse más en las actividades que realizan sus hijos a través del ordenador, regulando el contenido al que este accede cuando ingresa a través de alguna página en internet, acompañándolo mientras navega tratando de que él no se sienta vigilado sino más bien, que sienta que el padre se interesa por lo que hace.

Es fácil estar al tanto de lo que los hijos hacen mientras están solos frente a la pantalla lo que se debe hacer es revisar el historial de los sitios visitados, cabe recalcar que ellos tienen en sus manos mucha información y muchas veces no tienen la capacidad para discernir lo bueno de lo malo, por esto debemos enseñar a nuestros niños que deben comunicar cuando algún contenido extraño se abra o cuando deseen descargarse algún contenido o juego.

Otra forma de saber cuál es el nivel de mediación de los padres, es en el uso de los videojuegos, basta con preguntar a los chicos si tienen algún tipo de problemas con sus padres por el uso de este instrumento.

Ya que muchos padres no tienen ni la menor idea de los juegos que acostumbran practicar sus hijos, no saben de qué se tratan ni el tiempo verdadero que dedican a ellos. Está en las manos de los padres de familia el evitar ser tan permisivos en este aspecto, no hay que olvidar que la adicción a los videojuegos es una problemática muy común dentro del entorno inmediato, y los padres muchas veces son los grandes responsables de que suceda esto.

En cuanto a la televisión, la familia se perfila como un ámbito educativo de especial importancia en el uso y acceso a las pantallas por parte de los jóvenes.

En el seno de la comunidad familiar se satisfacen diversas necesidades dedicando tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos televisivos, se debe tratar de que sea solo una de las múltiples posibilidades de diversión en familia, existen música, libros, deporte que también divierten y permiten compartir.

La familia debe ampliar la oferta de diversión para los niños y jóvenes como actividades al aire libre, paseos, visitas a familia, deportes, etc.

3.3.3 Alfabetización de las TIC's (iniciativa sobre media literacy)

Media Literacy se haya constituido en un área prioritaria de cooperación abierta es decir representa una nueva metodología, recién inaugurada entre los estados, precisamente a raíz de la adopción por parte de Europa, de la carta de la Diversidad Cultural aprobada por la UNESCO. Este tipo de cooperación asegura que podrá haber, de ahora en adelante, estrategias concertadas entre los estados y la Comisión incluso en materias hasta ahora reservadas en exclusividad a los estados miembros.

Este proyecto considera la alfabetización mediática como un factor primordial para la ciudadanía activa en la sociedad actual de la información.

Y propone se aumente la capacidad de las personas como consumidores de medios, lo que significa que accedan a tanta información, con criterio y responsabilidad.

Los actuales desafíos que se generan con el incremento de contenidos digitales requieren de una alfabetización para que los ciudadanos sean conscientes de la cantidad y calidad de información que llega hasta sus manos, formando una comunidad activa en cuanto al tema de tecnologías de la información, evitando así que sean víctimas de discriminaciones por desigualdades en cuanto a la accesibilidad que tienen sobre estos instrumentos informativos.

Esta participación activa en la comunidad en base a las nuevas tecnologías de la información le aportarían al ser humano las habilidades que se necesitan para comprender y manejar de forma correcta el flujo de información que llega a él.

Algunas recomendaciones fueron dadas en cuanto a este tema de la alfabetización en las TIC's entre ellas tenemos:

- Fomentar la correlación y autorregulación de los sistemas audiovisuales.
- Investigación sistemática sobre la alfabetización en el entorno digital
- Realizar conferencias para procurar la inclusión de la alfabetización, como parte integral de los planes de estudio convencionales.
- Tomar conciencia de la responsabilidad propia cuando se maneja ciertos tipos de datos.

En definitiva este trabajo sigue una línea de investigación sobre las políticas y las prácticas vinculadas a la introducción de las TIC's en el sistema educativo. Su objetivo fundamental es documentar, sistematizar y analizar las acciones que se desarrollan con el

fin delogar el acceso universal a la alfabetización digital por parte de la población escolar, el mismo que podrá desarrollarse a través de la facilidad de adquisición de recursos materiales y simbólicos como son equipamiento, conectividad, personal cualificado en TIC's, contenidos digitales que permitan el desarrollo de proyectos adaptados a la realidad de la sociedad contemporánea.

4 METODOLOGÍA:

4.1 Diseño de la investigación:

Esta investigación es de tipo mixta debido a que se complementa entre varios diseños investigativos, por poseer características diversas de algunos de ellos.

- **Descriptiva:** Esta investigación consiste en llegar a conocer situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su propósito no es solamente recolectar datos sino que identificar las variables que existen entre una o más variables, no solo se tabulan datos, pues estos datos se recogen basándose en una hipótesis, para luego ser expuestos, relacionados y analizados minuciosamente, a fin de extraer conclusiones significativas que contribuyan al desarrollo del conocimiento.

Mediante este tipo de investigación, que utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus características y propiedades. Combinada con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio. Puede servir de base para investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad.

- **No experimental:** Es aquella que se realiza sin manipular las variables investigadas, simplemente se recogen datos para luego ser analizados, esto hace que sus resultados sean más creíbles, pues no existe ninguna presión por parte del investigador para interferir en los resultados de la misma, aquí se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador.

- **Transversal:** Los estudios transversales son diseños observacionales de base individual que suelen tener un doble componente descriptivo y analítico, en el diseño transversal se obtiene la medición de la exposición y evento de interés en los sujetos de estudio en un momento dado, el momento de la realización del estudio la define el investigador teniendo en cuenta los objetivos del estudio que realizara.

- **Exploratorio:** El primer nivel de conocimiento científico sobre un problema de investigación se logra a través de estudios de tipo exploratorio que tienen por objetivo, la formulación de un problema para posibilitar una investigación más precisa o el desarrollo de una hipótesis, estos estudios nos sirven para aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real mediante una exploración inicial en un momento específico dado.

4.2 Participantes de la Investigación:

Las Instituciones Educativas participantes en esta investigación, corresponden a un contexto similar, ubicadas en la Cooperativa de vivienda Santa Martha zona urbana de la ciudad de Santo Domingo, pero uno de los barrios poco favorecidos del sector con un sinnúmero de privaciones entre ellos seguridad, viabilidad, etc.

La infraestructura de los centros educativos no es la ideal y atraviesan muchas carencias como aulas, equipamiento tecnológico, áreas lúdicas entre otras.

Para esta investigación se ha tomado en cuenta a niños con edades comprendidas entre los 7 y los 18 años distribuidos en tres grupos distintos de la siguiente manera:

— **Primer Grupo:**

Este grupo lo comprenden 22 niños y niñas que cursan el cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Republica de Francia con edades comprendidas entre 7 y 8 años.

— **Segundo Grupo:**

Está conformado por 19 niños y niñas del 8vo Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Héroes de Paquisha” con edades comprendidas entre los 11 y 14 años.

— **Tercer Grupo:**

Aquí participan jóvenes del Colegio Técnico Industrial “Alessandro Volta” los mismos que cursan el tercer año de Bachillerato y comprenden edades de entre 16 y 18 años, cabe destacar que este grupo es en su totalidad del sexo masculino .

4.3 Técnicas e instrumentos de Investigación:

La investigación tiene sus bases en la ciencia y adquiere un valor científico a través de las aportaciones de la metodología, por lo tanto, el simple hecho de indagar, registrar o movilizarse con el fin de descubrir algo, no garantiza la autenticidad de la investigación. Por esta razón esta debe apoyarse de algunas técnicas e instrumentos que validen de alguna forma la información recopilada.

4.3.1 Técnicas:

- **La Encuesta:** Es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados. La particularidad de la encuesta es que realiza a todos los investigados las mismas preguntas, en el mismo orden y en una situación social similar (DIAZ, 2001). Los datos pueden extraerse a partir de toda la población o de una muestra cuidadosamente seleccionada, la información recogida puede referirse a un gran número de factores relacionados con el fenómeno o sólo a unos pocos aspectos recogidos. Su alcance y profundidad dependen de la naturaleza del problema.

- **El Fichaje:** El fichaje es una técnica auxiliar de todas las demás técnicas empleada en investigación científica, consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales, debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación por lo cual constituye un valioso auxiliar en esa tarea, al ahorrar mucho tiempo, espacio y dinero.

- **La Observación:** Observar es la acción de mirar detenidamente una cosa para analizar con detalle la naturaleza investigada, su conjunto de datos hechos o fenómenos. En las ciencias sociales y humanísticas el propósito es la observación de ciertas conductas de los integrantes de la sociedad, en este caso se maneja una observación por encuesta sometiendo a un grupo de individuos a interrogantes, invitándoles a contestar una serie de preguntas.

4.3.2 Instrumentos:

- **El Cuestionario** : Es la técnica de recogida de datos más utilizada en la investigación, se utiliza para entrevistar a la población o a una parte de la misma que sea representativa del universo, son un medio útil y eficaz para recopilar información en un momento relativamente breve, permite estandarizar e integrar los datos de investigación.

En la investigación se utilizaron tres formatos de cuestionarios uno de 31 preguntas dirigido a niños de 6 a 9 años, un segundo cuestionario de 126 preguntas diseñado para niños y jóvenes de 10 a 18 años proporcionado por el Foro de Generaciones Interactivas y el tercer cuestionario para niños y jóvenes de entre 10 y 18 años proporcionado por el Instituto Latinoamericano de la Familia (ILFAM) (Ver anexos)

- **Ficha de Datos:** Estas fichas registran datos textuales obtenidos en cada una de las preguntas de los cuestionarios, para su posterior análisis. El ingreso de estas respuestas se realizó mediante escalas de valoración.
- **Ficha bibliográfica:** Son las que contienen los datos que nos permiten localizar e identificar una publicación (libro, artículo de revista, etc.). La función primordial de esta ficha es identificar y describir con precisión la obra al objeto de que pueda ser fácilmente localizada, pero no supone necesariamente que haya sido leída. Los datos que habitualmente figuran son: nombre y apellidos del autor, título, lugar, fecha, año y número de edición, claves sobre su contenido, etc. (ÁLVAREZ, 2005).

4.4 Recursos

4.4.1 Humanos:

- Los niños y jóvenes encuestados, de cada una de las instituciones participantes.
- Lo Directores, que colaboraron permitiendo que las instituciones participaran de esta investigación.
- El Director del trabajo de fin de Carrera, guía fundamental en este trabajo investigativo.
- Compañeros de estudio, con quienes se intercambió opiniones y criterios fundamentales para la concreción del mismo.
- Maestros de las clases participantes, que colaboraron con la disciplina y atención de parte de los menores durante la encuesta.

4.4.2 Institucionales

- El Foro Generaciones Interactivas
- La Universidad Técnica Particular de Loja
- La Escuela Fiscal Mixta “Republica de Francia”
- La Escuela de Educación Básica “ Héros de Paquisha”
- El Colegio Técnico Industrial “Alessandro Volta”

4.4.3 Materiales:

- Cuestionarios
- Libros

- Revistas
- Computador
- Hojas
- Lápices
- Grapadora
- Carpetas
- Borrador
- Impresora
- DVD
- Disco Duro Externo

4.4.4 Económicos:

- Elementos de oficina
- Copias
- Impresiones
- Anillados
- Hojas
- Viáticos
- Internet
- Telefonía Móvil
- Energía Eléctrica
- Empastados

4.5 Procedimiento:

Esta investigación es un proceso que comprende varias etapas cada una de ellas de vital importancia y complementarias una de la otra, realizadas en secuencia con el fin de obtener resultados significativos, a continuación se detalla cada una de ellas:

- a) Conocimiento del tema a investigar y parámetros generales del trabajo, durante la primera asesoría presencial realizada en la ciudad de Loja el 14 de mayo del año en curso.
- b) La búsqueda del contexto de las instituciones a investigar fue realizada en base a las facilidades de acercamiento, ya que forman parte del entorno en el que vivo, lo que implica menos gastos en movilidad, por otra parte escogí instituciones en las que de alguna manera he tenido algún tipo de relación, lo que me facilitó el acercamiento con cada uno de los Directores.
- c) Para la aplicación de los instrumentos, conté con la colaboración de los maestros de cada clase, lo que contribuyó con la disciplina sobre todo en el caso de los más pequeños, con ellos dedique algo más de tiempo, ya que considere pertinente leer cada una de las preguntas para facilitar la comprensión, y por lo tanto la agilidad en las respuestas.
- d) La tabulación de datos, representa una de las actividades de mayor precisión en este proceso, pues al ingresar los datos se pueden cometer errores involuntarios los mismos que podrían influir en los resultados obtenidos, este es un margen de error que este tipo de investigación, podría presentar.
- e) El fundamentoteórico de esta investigación está realizado en base a la recopilación de información a través de libros impresos, libros

digitales, revistas, páginas electrónicas, revisados previamente con el fin de trabajar con información precisa y confiable.

- f) La interpretación de los resultados representa el mayor aporte dentro de este trabajo investigativo, ya que se ha contrastado y relacionado la información teórica, con aquellos datos que arrojaron las encuestas, complementándose dicha información con las aseveraciones personales con respecto a cada uno de los temas analizados.
- g) Para culminar este trabajo de investigación, está la realización detallada del informe, el mismo que se ha elaborado basándose en parámetros estipulados por la UTP y en las recomendaciones y sugerencias por parte del director de este trabajo, quien ha sido el encargado de evaluar cada uno de los avances que se ha hecho del mismo.

5 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

El siguiente análisis se realizará basándose en los datos arrojados por las encuestas efectuadas en cada una de las instituciones participantes en la investigación, para lo cual se ha dividido en dos partes, la primera que se refiere al análisis de los datos obtenidos con el cuestionario # 1 aplicado a niños del cuarto año de Educación Básica, la segunda parte donde se analizarán conjuntamente los resultados de las encuestas aplicadas a los niños y jóvenes de 8vo año de Educación Básica y a los jóvenes del 3er año de Bachillerato. Este análisis se ha realizado de manera simultánea, es decir en cada temática serán analizados los resultados del grupo 1 luego los del grupo 2 y 3.

5.1 Caracterización Sociodemográfica

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

Por la relevancia y el aporte que darán a la investigación serán analizadas las preguntas referidas a la estructura familiar, las preferencias de los niños en cuanto a las actividades de ocio, si tienen o no un ordenador en casa, si tienen conexión a internet, en qué lugar suelen conectarse a la red, en compañía de quien lo hacen, si utilizan algún teléfono móvil y sobre como consiguieron el teléfono que utilizan.

— Pregunta 3: Sexo

Según los datos obtenidos en la población del grado encuestado hay predominio del sexo femenino con un 64% ante los varones que abarcan un 36%, la diferenciación de estos porcentajes servirá de mucho al momento de analizar a el resto de interrogantes, ya que es muy común pensar que el sexo masculino es aquel que está más involucrado con lo que se refiere a Tecnologías de Información y Comunicación. Cabe destacar que según datos proporcionados por el INEC en la población ecuatoriana el 50.44% son mujeres y el 49.56 % son varones, datos en lo que no existe mayor diferencia.

— **Pregunta 4:¿Qué personas viven contigo? Sin contarte a ti mismo**

Tabla 1

P4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	18	25,35
Madre	20	28,16
Un hermano o hermana	14	19,71
2 hermanos	8	11,26
3 hermanos	0	0
4 hermanos	3	4,22
5 hermanos	0	0
Mi abuelo/la	7	9,85
Otras personas	1	1,40
TOTAL	71	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Para analizar esta pregunta fue necesario sumar los tres primeros datos de la tabla 1, de los cuales nos da un 73% lo que quiere decir, que la mayoría de los hogares de los pequeños encuestados están conformados básicamente por tres o cuatro miembros, lo que corrobora la información que arrojo el último censo de población donde se informa que las familias ecuatorianas han cambiado considerablemente en su estructura, pues las familias extensas han sido reemplazadas por familias unipersonales o con dos o tres miembros. (INEC, 2011)

Se destaca también la presencia de los abuelos en un 10% de los hogares de los niños encuestados, abuelos que lejos de ser una carga como en muchas ocasiones suele

pensarse, ellos muchas de las veces son los que comparten la mayor parte del tiempo con los niños, pues a ambos padres debido a la situación económica, muchas veces le resulta indispensable salir a trabajar fuera de casa.

— **Pregunta 5: ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

Tabla 2

P5		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	6	27,27
Navegar	3	13,63
Leer, estudiar	5	22,72
Hablar con mi familia	8	36,36
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

La tabla 2 nos muestra un dato que considero interesante un 36% de los niños responden que desearían hablar con sus familias, esto puede deberse a la necesidad de interacción familiar, en la sociedad actual los seres humanos viven de manera apresurada, la crisis ha hecho que muchas de las madres tengan que incursionar en el ámbito laboral para ayudar a sus esposos a sostener sus hogares, y esto ha provocado que se comparta menos tiempo con los miembros de la familia, de los cuales los más afectados resultan siendo los pequeños. Y esta es una realidad que de seguro viven la mayoría de los pequeños participantes, este poco tiempo que comparten con sus padres conduce la crianza de niños y jóvenes sin base en valores, debido a la permisividad con que son criados por tíos o abuelos o incluso por miembros que no son de su familia. (Vignoli, 2006).

— **Pregunta 6: ¿Tienes ordenador en tu casa?**

Tabla 3

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	8	36,36
Si	14	63,63
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 7: ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

Tabla 4

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	36,36
En mi habitación	4	18,18
Habitación de un hermano	1	4,54
Habitación de mis padres	2	9,09
En la sala de estar	6	27,27
En un cuarto de trabajo	1	4,54
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

En este caso he considerado factible analizar las dos preguntas de forma simultánea, según los datos resultantes de la tabla 3 un 64% de los encuestados dice tener un computador en casa y un 36% de estos no disponen de él, la cantidad de niños que no tienen un computador es considerable, tomando en cuenta que en la actualidad donde las Tic's invaden la sociedad por todos los ámbitos un computador resulta muchas veces indispensable, sobre todo para las tareas escolares, y que incluso han llegado a cambiar la concepción que se tenía de un analfabeto, ahora también se denomina analfabeto a aquella persona no sabe manejar por lo menos un instrumento tan básico como lo es ahora un computador. (Morrison, 2005).

La situación económica en este caso otra vez va dejando marcas, pues el acceso o no a un computador puede crear diferencias entre estos dos grupos de niños, por esto debe ser tarea de los educadores fomentar la inclusión y la igualdad de oportunidades entre sus alumnos para que aunque sea dentro de la institución no se presente esta brecha entre unos niños y otros.

En lo que se refiere a la tabla 4, observamos que un 18% dice tener un computador en su cuarto y un 27% lo tiene en la sala, estos datos nos ponen a pensar en la poca supervisión que podrían tener aquellos niños durante el tiempo que pasan frente a esta pantalla, que teniendo el ordenador en su cuarto resulta mucho más difícil que los padres controlen el tiempo y las actividades a que se dedican mientras están frente a él, recordemos que independientemente de que haya internet en casa, un computador tiene muchas otras aplicaciones, que si no se realizan con el debido control, podrían resultar perjudiciales, este es el caso de los videojuegos.

Los mismos que pueden ser utilizados sin que sea necesario una conexión a internet, y las consecuencias frente a un abuso en cuanto a su uso, son igualmente negativas.

— **Pregunta 8: ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

Tabla 5

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	36,36
No	6	27,27
Si	8	36,363
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Los datos señalan que un 36,6% si tiene conexión a internet en casa frente a un 27,7 % que no la tiene, estos datos muestran una vez más que la tecnología forma parte de los hogares en la actualidad , tomando en cuenta que el entorno que rodea a los estudiantes encuestados carece de uno que otro recurso básico, es decir en su mayoría son hogares humildes, pues la escuela se encuentra ubicada en un sector de estrato bajo, pensé que el porcentaje de aquellos que tenían internet en sus hogares sería menor, pero no fue así.

Es un porcentaje alto considerando que según datos proporcionados por el INEC a nivel provincial solo tienen internet un 8.8% de los hogares en Santo Domingo de Tsachilas.

— **Pregunta 11: ¿En qué lugar sueles usar internet?**

Tabla 6

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	5	26,31
En el colegio	1	5,26
En un ciber café	4	21,05
En casa de un amigo	1	5,26
En casa de un familiar	8	42,10
TOTAL	19	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 12: ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar?**

Tabla 7

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	3	15
Con amigos/as	2	10
Con hermanos/as	3	15
Con mi padre	3	15
Con mi madre	4	20
Con otros familiares	3	15
Con un profesor/ra	2	10
TOTAL	20	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

La información que proporcionan estas dos preguntas cabe analizarlas de manera conjunta, pues considero que hay una relación entre el lugar de donde se tenga acceso al internet con la compañía que tengamos al momento de navegar, en la tabla 6 si unificamos valores obtenemos que el 31,6 % accede al internet fuera del ambiente familiar, ya sea en el colegio, un ciber o en casa de un amigo, por otra parte está un valor considerable del 68% de los niños que tiene acceso a internet dentro de un ambiente familiar, aspecto que resulta muy importante , pues el que este acompañado de un miembro de su familia, nos hace pensar que podría haber mayor supervisión, mientras navegan.

Según (Adam, 2000) los padres y adultos responsables deben ser entes controladores de sus hijos durante el uso de las Tic's, esto incluye el uso del internet, pero para lograrlo ellos tendrán que capacitarse en la utilización del mismo, y de esta forma estar a la par con sus hijos en el manejo de esta herramienta, tan útil y versátil pero a la vez, que utilizada de forma incorrecta pueda acarrear problemas de diversa índole.

En la tabla 7 se refleja la relación a la que me refería al principio de este análisis, pues tenemos que un 65% de la población encuestada mientras navega en internet lo hace acompañado de algún familiar, madre, padre o hermanos, porcentaje cercano al 68% que dijeron acceder al internet dentro de un ambiente familiar, por otra parte un 10 % navega en compañía de amigos, un 15% lo hace solo y otro 10% de los alumnos navega junto a sus profesores, dato en el que debemos detenernos a pensar, pues un 10% es poco si tomamos en cuenta que las instituciones educativas deben promover la utilización de esta herramienta de tanta utilidad, donde queda entonces los avances en cuanto al sistema educativo ecuatoriano, la actualización de métodos y medios de aprendizaje que se adapten a la revolución informática que está viviendo la sociedad.

Recordemos que la responsabilidad de integrar las Tic's en la educación en gran parte es responsabilidad de los maestros, pero sin maestros capacitados nunca se conseguirá la renovación educativa que se aspira. (Eulogio González Arrabal, 2004)

— **Pregunta 13: ¿Utilizas algún teléfono móvil?**

Tabla 8

P13		
Opción	Frecuencia	%
No	1	4,54
Si, el mío	10	45,45
Sí, el de otras personas	11	50
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 14: ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

Tabla 9

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,54
Pedí que me lo compraran	4	18,18
Fue un regalo	8	36,36
Me lo dieron mis padres	9	40,90
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Nuevamente conviene unificar el análisis de estas dos preguntas, considerando que las respuestas de la tabla 8 están estrechamente relacionadas con las de la tabla 9, esta nos muestra que un 95% de la población a pesar de que apenas comprenden edades entre 7 y 8 años tiene acceso a un celular, y lo más sorprendente aún, es que el 45,4 % asegura utilizar un celular propio, me pregunto qué piensan estas familias cuando le permiten a un niño de 7 años tener un celular propio, no se dan cuenta que antes que proporcionarles algún tipo de satisfacción los exponen a diversos riesgos, uno de ellos la delincuencia, por otra parte el uso del celular provoca la disminución de interacciones familiares, interacciones que en niños y adolescentes tienen gran importancia para lograr un madurez afectiva y fomentar buenas relaciones entre sus pares, ya que muchas veces por enfrascarse en el uso del móvil descuidan otras actividades fundamentales, como el juego, el estudio y el deporte. Sobre todo tomando en cuenta la edad de los pequeños.

La tabla 9 nos indica que el 40,9% de los niños obtuvieron ese celular por parte de sus padres, padres que de seguro no tienen idea del mal que le proporcionan junto al celular que le dan a sus hijos, es cierto que el celular es una herramienta muy útil de comunicación pero también encierra un lado oscuro sobre todo si se utiliza en edades no adecuadas como en el presente caso.

5.1.2 Contexto sociocultural, familiar y biológico del joven

En este apartado se analizarán las preguntas de los jóvenes del grupo 2 y 3 referentes a la estructura familiar, profesiones del padre y de la madre, conoceremos si tienen un móvil propio, y a qué edad lo tuvieron por primera vez, quien asume los gastos que este genera, en qué lugares está el televisor en casa de los chicos, y si consideran tener el dinero suficiente para sus necesidades.

— Pregunta 4: ¿Sin contarte a ti mismo que personas viven contigo?

Tabla 10

P4	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Opción				
Mi padre	15	27,27	22	30,13
Mi madre	18	32,72	26	35,61
Un hermano/a	7	12,72	9	12,32
2 Hermanos/as	4	7,27	5	6,84
3 Hermanos/as	2	3,63	6	8,21
4 Hermanos/as	1	1,81	2	2,73
5 Hermanos/as o más	0	0	2	2,73
Mi abuelo/a	4	7,27	1	1,36
Otras personas	4	7,27	0	0
Total	55	100	73	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Los datos reflejados según la tabla 10 en la situación familiar de estos dos grupos se encuentra cierta similitud, más del 60% de los hogares de cada uno de los grupos está formado por padre y madre, y nuevamente se observa que las familias con más de 4 hermanos están dejando de ser tan comunes como algunas vez lo fueron, en el grupo 2 los abuelos ocupan un 7,2 % en los hogares, sin embargo en el grupo 3 tan solo el 1% vive con sus abuelos, lo que podría deberse a la edad de los jóvenes, todos bordean los 18 años por lo tanto es menos probable que los abuelos aun estén con vida, tomando en cuenta que la esperanza de vida de los ecuatorianos según la OMS bordea los 73 años de edad.

— **Pregunta 5: ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

Tabla 11

P5 Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Es jubilado	1	5,26	2	6,66
Trabaja en el hogar	1	5,269	3	10
Desempeña un oficio	12	63,15	16	53,33
Realiza un trabajo técnico	2	10,52	6	20
Realiza un trabajo de grado universitario	1	5,26	1	3,33
No lo sé/otro	2	10,52	2	6,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según la tabla 11 en el grupo 2 el 63% de los padres realiza algún tipo de oficio, y tan solo el 5 % tiene alguna profesión, se observa también que un 11% realiza algún trabajo en el hogar incluidos aquí, aquellos que no trabajan y que se sostienen con la pensión de jubilados.

Por otra parte en el grupo 3 un 53 % realiza algún tipo de oficios, y tan solo el 3% ejerce una profesión, en cambio aquí se observa que un 17 % realiza alguna actividad en casa, incluyendo también a aquellos que reciben pensión de jubilados, por lo tanto no realizan ningún otro trabajo.

La falta de profesionales en el país puede estar ligada a la llamada fuga de cerebros, pues muchos ecuatorianos viajan a otros países en busca de un mejor reconocimiento económico, por la profesión que tienen, ya que aquí es muy común ver a maestros, ingenieros y demás profesionales realizando trabajos que no tienen nada que ver con su

carrera, esto debido a que en dichas actividades llegan a ganar más de lo que la profesión que tienen les permite.

Algo que hay que destacar es que aunque en el país la tasa de desempleo es de 6,36% favorablemente en ninguno de los grupos se encontró índices de este.

Otro dato encontrado en la tabla 11 es que un 11% de los padres del segundo grupo desempeñan un trabajo técnico, mientras que en el grupo 3 este porcentaje es del 20%, los trabajos técnicos en la actualidad están teniendo un gran auge, ya que hace falta mano de obra preparada para manejar los diferentes equipos y maquinarias que en la actualidad forman parte de las industrias, como efecto de la innovación tecnológica que está atravesando la sociedad actual.

— Pregunta 6: ¿Cuál es la profesión de tu madre?

Tabla 12

P6	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia
No contesta	0	0	1	3,33
Está desempleada	3	15,78	2	6,66
Es jubilada	0	0	1	3,33
Trabaja en el hogar	11	57,89	22	73,33
Desempeña un oficio	3	15,78	1	3,33
Realiza un trabajo técnico	1	5,26	2	6,66
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	5,26	1	3,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

En el caso de las madres de familia, en ambos grupos predominan como trabajadoras del hogar o amas de casa, así en el grupo 2 tenemos un 58% y en el grupo 3 un 73%, los índices de madres que realizan un trabajo a nivel universitario son muy bajos, ocupando apenas un 5% en el grupo 2 y un 3% en el grupo 3. Otro dato importante es que en el grupo 2 existe un 16% que se dedica a realizar algún oficio, pero en el grupo 3 este porcentaje es solo del 3%.

Sobre todo los datos de la tabla 12 contrastan con la realidad que se está viviendo, una era en que la mujer se está metiendo de lleno en el mercado laboral que antes se suponía era solo masculino, sin embargo en las familias del grupo 2 se nota una tendencia mayor de las madres a la realización de trabajos fuera de casa, ya sea un oficio o a nivel profesional, seguramente son madres con pensamientos más innovadores y más acordes a la realidad actual y que han logrado compaginar su trabajo con su hogar, sus hijos y sus parejas, tarea que resulta difícil, pero que poco a poco están logrando realizar las madres en la sociedad actual según lo dicho por (Vignoli, 2006)

— Pregunta 54: ¿Tienes móvil Propio?

Tabla 13

P 54	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Opción				
No	5	26,31	3	10
Sí	11	57,89	26	86,66
No, pero uso el de otras personas.	3	15,78	1	3,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 55: ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

Tabla 14

P55	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	31,57	3	10
A los 8 años o menos	0	0	1	3,33
A los 9 años	6	31,57	0	0
A los 10 años	3	15,78	0	0
A los 11 años	2	10,52	2	6,66
A los 12 años	2	10,52	6	20
A los 13 años	0	0	5	16,66
A los 14 años	0	0	5	16,66
A los 15 años	0	0	5	16,66
Con más de 15 años	0	0	3	10
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 56: ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

Tabla 14

P56	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	42,10	3	10
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	2	10,52	9	30
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	5,26	3	10
Me los compraron otros familiares	1	5,26	2	6,66
Me lo compré yo mismo	0	0	11	36,66
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	5	26,31	0	0
Lo heredé de otra persona	2	10,52	2	6,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 58: ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

Tabla 15

P58	GRUPO2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	42,10	3	10
Yo mismo	4	21,05	21	70
Mis padres	6	31,57	6	20
Otros	1	5,26	0	0
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 60: ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

Tabla 16

P60	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	42,10	3	10
No lo sé	5	26,31	3	10
5 dólares o menos	3	15,78	8	26,66
Entre 5 a 10 dólares	2	10,52	12	40
Entre 10 y 20 dólares	1	5,26	2	6,66
Entre 20 y 30 dólares	0	0	2	6,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Estas preguntas serán analizadas en conjunto debido a que se tratan de la misma temática, el uso del teléfono móvil y aspectos importantes sobre su manejo en los adolescentes.

Según los datos de la tabla 13 se observa que el 58% de los niños que pertenecen al grupo 2 tiene un teléfono móvil, mientras el 26 % no lo tiene, sin embargo a pesar de no tener uno un 15 % de estos niños utiliza el de otras personas.

A su vez en esta misma tabla observamos que el 87% de los chicos del grupo 3 dispone de un teléfono móvil, mientras un 10% solamente no lo tiene.

También se observa en la tabla 14 que el 68% de los jóvenes del grupo 2 tuvo su primer celular antes de cumplir los trece años un dato que nos pone a pensar, ya que los 13 años es la edad mínima recomendada para que los menores tengan un móvil de su propiedad. (Sala, 2007)

En cambio en el grupo 3 un 60 % dice haber tenido su primer telefono despues de los 13 años, esto es otro indicativo que en la actualidad las tecnologias llegan dirigidas a convertirse en fieles compañeras de los mas pequeños.

Los padres muchas veces dejándose llevar por las exigencias de su hijos acceden no solo a consentirles el que tengan un teléfono, sin tener la edad ni la madurez adecuada para ello, sino que muchas de las veces son ellos quienes se los facilitan, sin percatarse de que un móvil en manos inadecuadas para su uso puede acarrear inconvenientes para el menor.

Esto se lo puede comprobar observando la tabla 14 que nos muestra que un 42 % de los chicos afirma haber recibido un celular sin haberlo pedido, ya sea de parte de su padres, como regalo o de parte de otros familiares. En el caso de los jóvenes del grupo 3 sucede algo similar un 37% recibieron un celular sin pedirlo de parte de sus padres u otros familiares, pero en este caso encontramos que un 37% de los jóvenes tienen celular porque ellos se los compraron, el que ellos comprendan edades de entre 16 y 18 años,

implica seguramente que realizan algún tipo de actividad para ganar dinero, o a su vez su mayor grado de responsabilidad les permite ahorrar para comprarse lo que desean.

Las tablas 15 y 16 nos indican datos relacionados con el gasto económico que implican los teléfonos móviles, según estas tablas en el grupo 2 un 26 % de los adolescentes no tiene ni idea de cuánto gasta en su móvil mensualmente, un 16% gasta menos de 5 dólares, un 11% gasta entre 5 o 10 dólares y un 5% de entre 10 y 20 dólares y de este gasto según la tabla 35 el 21% lo asumen ellos y el 32% los padres.

Por otra parte según esta misma tabla observamos que un 27% de los jóvenes del grupo 3 gastan menos de 5 dólares al mes, un 40% gasta mensualmente entre 5 y 10 dólares, mientras un 14% gasta más de 10 dólares ,dichos gastos son asumidos por ellos en un 70% de los casos y el 20% lo asumen sus padres .

Quien asuma el gasto proveniente del celular está relacionado con la edad de los usuarios, sin embargo es alto el porcentaje donde los padres son los encargados de asumir este gasto, pues muchos de los jóvenes usan deliberadamente el móvil sin ser conscientes del gasto que representan.

En este sentido sería factible que los padres de familia, ya que permiten e incluso le facilitan el móvil a sus hijos, participen de alguna forma en enseñarles ciertas normas para su uso, además desde el momento en que los jóvenes ya se creen responsables para tener un teléfono móvil, deben asumir por completo el gasto que estos demanden, o a su vez que los padres asuman una parte de ese gasto mediante una relación de privilegios a cambio de responsabilidad.

— **Pregunta 101: ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?**

Tabla 17

P 101	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	10	27,77	14	20,89
En la habitación de un hermano/a.	4	11,11	7	10,44
En la habitación de mis padres	7	19,44	17	25,37
En la sala de estar	14	38,88	26	38,80
En un cuarto de juegos	1	2,77	3	4,47
TOTAL	36	100	67	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según la tabla 17 los dos grupos tienen porcentajes similares en cuanto a la ubicación del televisor que tienen en casa, en los dos grupos el 39% de los casos está en la sala de estar, que es el lugar más adecuado para este, por ser un lugar común donde se puede compartir en familia y donde además resulta más fácil ejercer algún tipo de regulación en cuanto al contenido y tiempo que pasan frente a esta pantalla.

A pesar de ser menores un 28% de los jóvenes del grupo 2 tienen un televisor en su cuarto, mientras por el contrario los del grupo 3 tan solo el 21 % dispone de uno en su habitación, tal vez esto se deba a que los chicos mayores dejan de interesarse un poco en la televisión, porque ahora encuentran más interesantes, otras pantallas como el teléfono móvil o el internet.

— **Pregunta 117: ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

Tabla 18

P 117	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	1	5,26	5	16,66
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	31,57	16	53,33
Tengo menos dinero del que necesito	12	63,15	9	30
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

En lo que se refiere a la cantidad de dinero que manejan los jóvenes es algo difícil de investigar, lo que se conoce es que la capacidad económica y sobre toda la demanda de dinero por parte de ellos va cada día en aumento.(Xavier Bringué Sala, 2009)

La tabla 18 nos indica que en el grupo 2 hay más inconformidad en cuanto al dinero que manejan los menores ya que un 63 % dice tener menos dinero del que necesita y un 32% dice que tiene el dinero suficiente para su necesidades, mientras en el grupo 3 un 53% dice tener el dinero suficiente para sus necesidades, y un 30% está inconforme con el dinero que cuenta.

Las necesidades de los jóvenes cada día son mayores, debido a la incorporación de niños y adolescentes al circuito del consumo de productos básicos como ropa,

alimentos, calzado y sobre todo de artículos tecnológicos, como videojuegos, celulares y computadoras, llegando a influir en el presupuesto familiar.

En gran parte a esto se debe la inconformidad con el dinero que manejan tomando en cuenta que pertenecen a un entorno poco beneficiado económicamente lo que significa que para sus padres será muy difícil satisfacer sus necesidades básicas como vestimenta, alimentación o salud, mucho menos podrán facilitarle dinero para gastos innecesarios como estos.

5.2 Redes sociales y pantallas

5.2.1 Uso de las redes sociales y pautas de consumo

En esta sección se analizarán las preguntas del grupo 1 referidas al uso del internet, los usos que le dan al mismo, los videojuegos que tienen los niños en su casa, donde están ubicados los televisores en su casa, la forma en que consiguen su propio dinero, su criterio acerca de la cantidad de dinero que disponen y por último las preferencias en cuanto a las cuatro pantallas en las que se centra esta investigación.

— Pregunta 9: ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?

Tabla 19

P9		
Opción	Frecuencia	%
No	3	13,63
Si	19	86,36
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 10: ¿Para qué sueles utilizar internet?**

Tabla 20

P10		
Opciones	Frecuencia	%
Páginas Web	11	57,89
Videos	3	15,78
E-mail	2	10,52
Descargas	1	5,26
Red Social	2	10,52
TOTAL	19	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

El consumo del internet se inicia sorprendentemente desde edades muy tempranas según la tabla 19 un 86,3% de los niños que fueron encuestados lo utiliza de alguna u otra manera, frente a un 13,6 % que dice no utilizarlo, ahora bien con estos datos como base lo que resulta imprescindible saber es, para que emplean los pequeños esta herramienta.

En la tabla 20 se observa que el 21% solamente accede al internet para comunicarse a través de alguna red social o E-mail, es un porcentaje relativamente bajo debido al gran auge que han tenido en los últimos años las redes sociales en sus diversas presentaciones, esto puede deberse a la edad que tienen los niños investigados son aun todavía muy pequeños para ser partícipes de esta gran red comunicativa y de tan fácil acceso como lo son las redes sociales, un niño resultaría muy vulnerable ante diversas personas mal intencionadas que se esconden tras un Nick o una foto que suele ser muchas veces falsa .

Otro de los peligros a los que se exponen, es que los pequeños proporcionen demasiada información a personas desconocidas ya sea de ellos o de sus padres lo que podría poner en riesgo también a su familia.

Es a esta edad los pequeños parecen estar más interesados en visitar páginas Web y acceder a videos, que tampoco son fuentes muy confiables, prácticamente desde la óptica que se lo mire el internet es un arma de doble filo el mismo que como trae ventajas, nos ahorra tiempo, trabajo, acorta distancias, también trae muchas desventajas como información inadecuada, de fuentes inseguras, que resultan perjudiciales sobre todo para los más pequeños (Quevedo, 2006)

— **Pregunta 19: ¿Cuál de estos juegos tienes?**

Tabla 21

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	4	16
PlayStation 3	1	4
Xbox 360	3	12
Wii	3	12
PSP	3	12
Nintendo DS	4	16
GameBoy	2	8
Ninguna de las anteriores	5	20
TOTAL	25	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Los videojuegos son otra de las pantallas a la que los niños tienen acceso y que forman parte de su diario vivir, según los datos de la tabla 21 un 80% de los encuestados tiene algún tipo de consola en sus diversas presentaciones, lo que significa que es otra ventana abierta a un mundo ficticio e influyente, porque aunque existen muchos juegos educativos y hasta terapéuticos como lo afirma (Society, 2011) la mayoría de los juegos a la que los niños acostumbran jugar, son aquellos en los que existe demasiada violencia, sobre todo en el caso de los varones, donde existen personajes rudos con actitudes salvajes, se presencia tiroteos, muertes y peleas, estos juegos están estrechamente ligados a las conductas agresivas de los pequeños, pues ellos son felices con parecerse al personaje que admiran, incluso se dejan influenciar por la vestimenta y vocabulario que se usan en estos juegos. Por su parte las mujeres en cambio se ven influenciadas por vestimenta y asuntos de modas, aspecto físico y actitudes también, aunque no en su mayoría violentas, si resultan inadecuadas para le edad que atraviesan.

— **Pregunta 22: ¿Dónde están los televisores que funcionen en casa?**

Tabla 22

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	13	31,70
La habitación de un hermano	4	9,75
El salón o cuarto de estar	6	14,63
La habitación de mis padres	9	21,95
En la cocina	3	7,31
En un cuarto de juegos	2	4,87
Otros sitios	4	9,75
TOTAL	41	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

En esta pregunta los datos están bastante diversos por esto tomare en cuenta los más relevantes para la investigación aquí se observa que un 31% de esos niños tiene un televisor en su habitación frente a un 14,6% que asegura tenerlo en la sala de estar, que es el lugar donde debería estar, sobre todo tomando en cuenta la edad que estos niños tienen, donde lo ideal es que miren televisión siempre acompañado por un adulto para que pueda aclarar las dudas que al niño puedan presentársele por esta razón el lugar ideal para el televisor es la sala de estar, un área común en la que la familia pueda reunirse y mirar programas adecuados junto a su hijos. Lastimosamente un gran porcentaje dice tener un televisor en el cuarto, esto es sinónimo de ninguna regulación, en cuanto al tiempo y al contenido al que los niños acceden. (Quevedo, 2006)

— **Pregunta 25: ¿Cómo consigues tu propio dinero?**

Tabla 23

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	4	10,81
Cuando necesito algo pido y me dan	8	21,62
En cumpleaños, fiestas, Navidad	8	21,62
Hago algún trabajo en casa	8	21,62
Hago algún trabajo fuera de casa	7	18,91
No me dan dinero	2	5,40
TOTAL	37	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 26: ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

Tabla 24

P26		
Opción	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	9	40,90
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	2	9,09
Tengo menos dinero del que necesito	11	50
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

El que lo niños dispongan de más dinero del que a su edad puedan necesitar, puede de ser causa en algún momento de conflictos en el entorno familiar, ya que muchas veces ellos lo malgastan en cosas distintas a las razones por las que su padres se los dan, por ejemplo en accesorios tecnológicos, recargas para su celular, entretenimientos como los videojuegos, etc.(Sala, 2007)

La tabla 24 refleja criterios divididos en cuanto a si disponen o no del dinero que necesitan, dinero que llega a ellos según la tabla 14 en un 75% por parte de los miembros del mismo hogar, estos pueden ser padres o demás familiares, además en esta tabla hay un dato que considero importante recalcar un 18,9% de los niños afirma realizar trabajos fuera de casa, si se toma en cuenta que la edad promedio de estos niños es de 8 años el que realicen trabajos fuera de casa no resulta algo adecuado, ya que el trabajo infantil además de muchas veces representar peligros, le quita a los niños tiempo que deberían ocupar en la realización de sus tareas, alguna actividad lúdica o simplemente tiempo que deberían compartir con los miembros de su familia .

- Preguntas 27,28, 29,30,31: ¿Si tuvieras que elegir con cuál de estos te quedarías?

Tabla 25

P27		
Opción	Frecuencia	%
Internet	7	31,81
Televisión	15	68,18
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Tabla 26

P28		
Opción	Frecuencia	%
Internet	5	22,72
Teléfono móvil	15	68,18
No lo sé	2	9,09
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Tabla 27

P29		
Opción	Frecuencia	%
Videojuegos	17	77,27
Televisión	5	22,72
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Tabla 28

P30		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	8	36,36
Televisión	13	59,09
No lo sé	1	4,54
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Tabla 29

P31		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	4	18,18
Videojuegos	17	77,27
No lo sé	1	4,54
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Este grupo de preguntas son similares, ya que se refieren a la preferencia que los niños tienen entre unas pantallas y otras, por esta razón su análisis será hecho en conjunto.

Los datos que arrojan las tablas anteriores, reflejan una realidad que ha venido sucediendo en los últimos años el desplazamiento de la reina de los hogares como muchas veces se la suele llamar a la televisión, por nuevos artefactos que han conseguido llamar mucho más la atención de los menores, como son los videojuegos y el teléfono móvil, observamos en la tabla 25 que la televisión frente a internet sobresale con un 68%.

De igual forma en la tabla 26 esta vez el internet frente al teléfono móvil queda ligeramente desplazado nuevamente con un 68% de los niños que se inclina por los videojuegos, esto tal vez se deba a la edad que los niños atraviesan están muy niños aun y seguramente no han descubierto aun todas las atracciones que el internet puede ofrecerles.

En la tabla 27 observamos que la televisión ha sido desplazada por los videojuegos al igual que en la tabla 19 el teléfono móvil se ve desplazado por este mismo, los

videojuegos se han convertido en uno de los favoritos de los pequeños en la actualidad, lo que implica que padres y adultos debemos dirigir nuestro control a este ámbito que muchas de las veces no le prestamos la atención necesaria, este artefacto se hace parte de la vida de nuestros hijos y en ocasiones ni estamos enterados de ello.

Las nuevas tecnologías y sobre todo estas cuatro pantallas a las que los niños acceden con facilidad, marcan nuevos hitos en el desarrollo de la sociedad, ahora el teléfono móvil y sobre todo los videojuegos se han convertido en acompañantes cada vez más constantes de los menores.

Hay que recordar que los grados de agresividad que muchas veces presentan los pequeños están relacionados directamente con el uso y el abuso de videojuegos, ya que a pesar de que hay muchos juegos interesantes y educativos ellos suele escoger los que contienen violencia, por esto es indispensable un control por parte de los adultos.(Society, 2011)

5.2.2 Uso de las tecnologías e impacto en el ámbito escolar y familiar

En este apartado se analizarán preguntas del grupo 2 y 3 referentes al tiempo ocupado por los jóvenes en las tareas, las herramientas que utilizan para realizarlas, los usos que le dan al móvil, los tipos de videojuegos que suelen jugar y demás aspectos relativos a estos, también conoceremos las preferencias de los chicos en cuanto a las pantallas, y la prioridad que le dan a unas frente a otras.

— **Pregunta 7: ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

Tabla 30

P 7	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	5	26,31	11	36,66
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	6	31,57	12	40
Leer, estudiar, irme a dormir	3	15,78	2	6,66
Hablar con mi familia	5	26,31	5	16,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Entre las actividades que prefieren los jóvenes de los dos grupos encontramos que llevan la delantera precisamente aquellas que tienen alguna relación con la tecnología, en la actualidad la mayoría de los jóvenes desean estar involucrados de alguna manera con esta, lo que muchas veces se debe a la presión social, se dan los casos que el hecho de no tener un móvil de última tecnología, o de no contar con una cuenta en alguna red social sea causa de diferencias y discriminaciones por parte de los mismos jóvenes (Morrison, 2005)

Observamos en la tabla 30 también que un 17% de los jóvenes del tercer grupo desearían compartir con sus familias y en el grupo 2 el porcentaje sube al 26%, el tiempo que los miembros de la familia comparten cada día disminuye, y no es por culpa de la aparición de las tecnologías, pues estas representan infinitas ventajas para quienes las

usan, lo que afecta tanto a las personas y al clima familiar es el mal uso que se les dan, por ejemplo es muy común ver a jóvenes perdidos en la pantalla de su móvil sin importar en el lugar que estén incluso dentro del mismo hogar, sin prestar atención a ningún miembro de su familia, en los momentos de la comida, de esparcimiento, donde precisamente las tecnologías deberían dejarse a un lado.

— Pregunta 8 ¿Qué lees?

Tabla 31

P8	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	5,26	4	13,33
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	3	15,78	8	26,66
Otras lecturas: libros, revistas o comics	15	78,94	18	60
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La lectura como entretenimiento ha perdido lugar entre los jóvenes, ya que esta tiene que competir con otras opciones como las Tic's favoritas entre los jóvenes. (Linuesa, 2004)

Para hacer contraste a esta afirmación los datos de la tabla 31 muestra como en ambos grupos si hay una cultura de lectura, ya que en el grupo 2 un 79 % afirma leer libros sin estar obligados a hacerlo, y tan solo un 5% dice no leer nada, por su parte el grupo 3 también nos da datos satisfactorios ya que un 60% de los jóvenes dice realizar lecturas de diversos tipos sin que nadie los obligue, y un 13% no tiene la costumbre de leer.

Fomentar la lectura en jóvenes es tarea de padres y maestros, el que los libros compitan con la tecnología es una tarea casi imposible sin embargo, se puede fomentar la lectura regalándoles a los chicos libros con temas que les interesen, temas de actualidad y por los cuales hayamos notado algún interés de su parte, leer no puede ser una imposición, de esta forma lo único que se conseguiría es más rechazo hacia esta actividad tan importante.

— **Pregunta 15: ¿Qué tipo de herramientas utilizas para hacer tareas?**

Tabla 32

P 15	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	13	76,47	27	77,14
Enciclopedias digitales	0	0	5	14,28
Word, Power Point, Excel, etc.	4	23,52	3	8,57
TOTAL	17	100	35	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Los jóvenes en su totalidad se ayudan ya sea del ordenador o del internet para hacer sus tareas y entre las herramientas más utilizadas están los buscadores de internet y páginas web, en ambos grupos estos ocupan un 77% siguiéndole los programas de office.

El uso del internet no solo trae desventajas como muchas veces se suele creer, pues el acceso a tanta información facilita la realización de tareas laborales y escolares (Jimmy, 2005)

Por esta razón deben darse pautas para su uso porque prohibir el acceso a este sería negarle a las jóvenes infinitas oportunidades.

— **Pregunta 61: ¿El móvil te sirve principalmente para?**

Tabla 33

P 61	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	11	15,94	27	14,83
Enviar mensajes	10	14,49	19	10,43
Chatear	2	2,89	11	6,043
Navegar por Internet	2	2,89	4	2,19
Jugar	7	10,14	16	8,79
Como reloj o como despertador	5	7,24	14	7,69
Ver fotos y /o vídeos	3	4,34	16	8,79
Hacer fotos	3	4,34	11	6,04
Grabar vídeos	8	11,59	11	6,04
Como agenda	3	4,34	12	6,59
Como calculadora	6	8,69	13	7,14
Escuchar música o la radio	6	8,69	19	10,43
Ver la televisión	1	1,44	5	2,74
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	2,89	4	2,19
TOTAL	69	100	182	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Al igual que las otras pantallas su uso ha sobrepasado los fines para lo que fueron creados, así en la actualidad existen infinidad de aplicaciones que se realizan a través de estos.(Sala, 2007)

La tabla 33 nos muestra que tanto en el grupo 2 como en el grupo 3 los usos que le dan al teléfono móvil son muy variados así en promedio entre los dos grupos en un 30% el móvil es utilizado para llamar y enviar mensajes de texto, mientras que en un 70% se utiliza para diversas actividades entre las cuales están chatear, mirar fotos, videos, navegar por internet, etc.

La variedad de usos que le den a estos dependerá en gran parte de las características que el móvil posea.

— **Pregunta 70: Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

Tabla 34

P70	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	4	21,05	6	20
Si	15	78,94	24	80
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Los videojuegos son aplicaciones informáticas destinadas a entretener y a divertir en la actualidad muy popular sobre todo entre niños y jóvenes.(Adriana Gil Juárez, 2007)

Según los datos de la tabla 34 podemos relacionar la teoría con la realidad, es así que tanto en el grupo 2 como en el grupo 3 un 80% de los encuestados acostumbra a utilizar los videojuegos ya sea a través de una consola o mediante el ordenador, y tan solo un 20% no lo utiliza, estos juegos pueden traer ventajas para quienes lo utilizan, es responsabilidad de los adultos que su uso resulte positivo o negativo para sus usuarios. Ya que estos pueden fomentar la interacción social cuando se juega en grupo, favorecer el autoestima en niños y jóvenes al alcanzar cada uno de los niveles en que suelen estar configurados estos juegos representando para ellos un logro importante, sin embargo también puede traer consecuencias negativas como la adicción sobre todo cuando el juego se vuelve solitario, puede influenciar conductas violentas, a través de los personajes que aquí se representan.

- **Preguntas 72: ¿Juegas con PlayStation 2?, 74: ¿Juegas con PlayStation3?, 76: ¿Juegas con Xbox 360?, 78: ¿Juegas con nintendo Wii?, 80: ¿Juegas con la PSP?, 82: ¿Juegas con Nintendo DS?, 84: ¿Juegas con Gameboy?,86: ¿Juegas con ordenador?**

Tabla 35

OPCIÓN	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Si	No	Si	No
PlayStation 2	68,42	10,52	76,66	3,33
PlayStation 3	47,36	31,57	26,66	53,33
Xbox 360	36,84	42,10	26,66	53,33
Nintendo Wii	42,10	36,84	16,66	63,33
PSP	42,10	36,84	20	80
Nintendo DS	42,10	36,84	13,33	66,66
GameBoy	21,05	57,89	36,66	43,33
Ordenador	68,42	10,52	60	20

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La tabla 35 unifica los valores de las preguntas 72 hasta la 86 debido a la similitud entre estas, esta tabla nos muestra las diferentes consolas de videojuegos incluido el ordenador y el porcentaje que cada uno de los grupos juega con ellas.

Observamos que el uso de estas consolas por parte de los jóvenes encuestados está bastante dividido entre las diversas presentaciones de estas.

Sin embargo se nota un mayor uso del PlayStation 2, esto puede deberse a su mayor accesibilidad debido al precio, ya que una consola de este tipo bordea los 200 dólares, mientras un PlayStation 3 cuesta aproximadamente unos 500 dólares, costo considerable y difícilmente costeable para los jóvenes encuestados si se toma en cuenta que pertenecen a un entorno socioeconómicamente poco favorecido.

Esto ratifica lo que se dice en (Blanco, 2008) que a pesar de existir infinidad de consolas para videojuegos aquellas marcas líderes son, Sony, Microsoft, y Nintendo, en este caso Sony parece llevar la delantera.

Otro de los más utilizados por los jóvenes son los juegos de ordenador esto se presenta tanto en el grupo 2 como el grupo 3, a este tipo de juegos resulta más fácil que ellos tengan acceso ya que la mayoría de los hogares disponen de un computador.

Este tipo de juegos pueden ser vigilados con mayor facilidad ya que generalmente, los jóvenes acceden a ellos desde sus hogares lo que implica que es más probable que estén en compañía de alguno de sus familiares mientras los utilizan.

- **Pregunta 88: De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

Tabla 36

P 88	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	21,05	6	20
Menos de una hora	6	31,57	11	36,66
Entre una hora y dos	3	15,78	5	16,66
Más de dos horas	2	10,52	5	16,66
No lo se	3	15,78	2	6,66
Nada	1	5,26	1	3,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 89: El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente a los videojuegos?**

Tabla 37

P 89	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	21,05	6	20
Menos de una hora	8	42,10	7	23,33
Entre una hora y dos	5	26,31	5	16,66
Más de dos horas	1	5,26	5	16,66
No lo se	0	0	1	3,33
Nada	1	5,26	6	20
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Las Tablas 36 y 37 contrariamente a lo que se podría esperar nos muestran que en los dos grupos es más común el uso de los videojuegos de lunes a viernes, y que en la mayoría su uso no sobrepasa las dos horas, así en el grupo 2 de lunes a viernes un 47,3% juega entre menos de una hora y dos, y el 10,5% sobrepasa las dos horas, los sábados y domingos un 68,4% juega entre menos de una hora y dos y el 5,2% sobrepasa las dos horas.

Por otra parte en el grupo 3 encontramos que de lunes a viernes el 53,3% de los jóvenes juega entre menos de una hora y dos, mientras el 16,6% pasa de las dos horas de juego,

en cambio los sábados y domingos un 40% juega entre menos de una hora y dos y un 16,66 sobrepasa las dos horas de juego.

Un dato que es importante resaltar es que en el grupo 3 un 20% de los jóvenes afirman no utilizar los videojuegos los fines de semana.

El que los jóvenes utilicen más los videojuegos de lunes a viernes puede deberse a que en estos días cuentan con menos supervisión de parte de sus padres, de lo que pueden aprovecharse para poder usar los videojuegos sin control alguno.

A pesar de que los grupos encuestados parecen no abusar de estas tecnologías de entretenimiento debemos considerar que según (Xavier Bringué Sala, 2009) el tiempo óptimo de uso de los videojuegos no puede ser fácilmente determinado ya que este va a depender de varios factores como la edad de los jugadores, el tipo de juego o el si se juega en grupo o no, es importante tomar en cuenta estos aspectos para inculcar en nuestros adolescentes un uso responsable de los mismos .

— Pregunta 100: ¿Cuántos televisores hay en tu casa?

Tabla 38

P 100	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Opción	Frecuencia	%	Frecuencia
1	10	52,63	8	26,66
2	5	26,31	13	43,33
3	3	15,78	4	13,33
Más de tres 3	1	5,26	5	16,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La televisión es la pantalla de más fácil acceso para niños y jóvenes en Santo Domingo de los Tsachilas según el INEC el 90,5% de los hogares dispone de por lo menos uno de ellos.

La tabla 38 nos indica que en el grupo 2 un 79% de los jóvenes tiene entre uno y dos televisores en casa mientras un 21% posee tres o más. Por su parte un 70% de los jóvenes del grupo 3 afirma tener entre uno y dos televisores, y un 30% tiene 3 o más de estos.

El ser de tan fácil accesibilidad permite que en los hogares ecuatorianos no se dificulte tener más de un televisor, lo que hace que el ejercer algún tipo de regulación sobre el uso de estos por parte de los jóvenes sea cada vez más difícil, sin embargo es tarea de los padres y adultos responsables de inculcar en los chicos, el que observen la televisión con criterio para que así puedan distinguir qué es lo bueno de lo malo de la programación a la que acceden.

- **Preguntas: (Desde la 118 hasta la 124) De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

Tabla 39

P 118	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet	13	68,42	20	66,66
Televisión	2	10,52	8	26,66
No lo se	4	21,05	2	6,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 40

P 119	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet	11	57,89	7	23,33
Teléfono móvil	8	42,10	20	66,66
No lo se	0	0	3	10
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 41

P 120	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet	11	57,89	14	46,66
Video juegos	7	36,84	12	40
No lo se	1	5,26	4	13,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 42

P 121	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Video juegos	11	57,89	14	46,66
Televisión	8	42,10	12	40
No lo se	0	0	4	13,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 43

P 122	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Teléfono móvil	13	68,426	22	73,33
Televisión	6	31,57	5	16,66
No lo se	0	0	3	10
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 44

P 123	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Opción				
Teléfono móvil	7	36,84	19	63,33
Mp3/ Mp4/ iPod	12	63,15	8	26,66
No lo se	0	0	3	10
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Tabla 45

P 124	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Opción				
Teléfono móvil	7	36,84	19	63,33
Video juegos	12	63,15	9	30
No lo se	0	0	2	6,66
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Este grupo de preguntas serán analizadas en conjunto ya que todas ellas se refieren a las preferencias de los jóvenes del grupo 2 y 3 en cuanto a algunos dispositivos de entretenimiento.

En la actualidad la forma de entretenerse de los jóvenes ha cambiado, los nuevos juegos han invadido la vida de estos, entre los principales entretenimientos están la televisión, el internet, los teléfonos móviles y los videojuegos esto según (Quevedo, 2006)

Según las tablas analizadas hay que destacar que la televisión nuevamente ha ido perdiendo el lugar privilegiado que la caracterizaba hasta hace algunos años atrás, la tabla 39 nos muestra como el internet se lleva un 67% de preferencia promediado entre los grupos 2 y 3 ante la televisión.

Por otra parte la tabla 42 nos muestra un 52% de preferencia hacia los videojuegos frente a un 41% ante la televisión, este valor es un promedio entre los porcentajes del grupo 2 y del grupo 3.

De forma similar la tabla 43 nos muestra el predominio del teléfono móvil con un 71% de preferencia entre los jóvenes de los dos grupos frente a un 24% de preferencia por la televisión, es así que en la actualidad son los videojuegos teléfono móvil e internet los favoritos por los jóvenes participantes de esta investigación.

Sin embargo entre estos favoritos hay predominio de unos sobre otros así según la tabla 40 hay una preferencia hacia el teléfono móvil del 58,3% frente a un 40,6 % que prefieren el internet.

Por último en la tabla 45 se observa que el teléfono móvil es el favorito de un 50,85 de los jóvenes de los grupos 2 y 3 este porcentaje frente a un 46,5% de favoritismo hacia los videojuegos.

En definitiva entre las cuatro pantallas protagonistas de esta segunda parte del análisis el favorito entre los jóvenes es el teléfono móvil ya que se destacó frente a cada una de demás pantallas en cuestión.

El favoritismo hacia el teléfono móvil puede deberse a que hoy en día los teléfonos móviles de la nueva generación han sobrepasado los usos para los que en un inicio fueron creados, ahora a través de estos a más de llamar y enviar mensajes se puede acceder a internet, chatear, tomar fotografías, grabar videos, ver televisión, incluso acceder a varios videojuegos, etc.

El teléfono móvil es uno de los dispositivos más completos por lo que se han convertido en el favorito de los jóvenes.

5.3 Redes Sociales y mediación familiar

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

En este apartado se analizan las preguntas del cuestionario aplicado al grupo 1 que pretenden conocer si los chicos juegan con videojuegos o juegos del computador, con cuáles de ellos acostumbran jugar, cuantos televisores tienen en casa y en compañía de quien suelen mirar la televisión.

Pregunta 18: ¿Con que aparatos juegas?

Tabla 46

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	7	21,21
PlayStation 3	2	6,06
Xbox 360	4	12,12
Wii	3	9,09
PSP	1	3,03
Nintendo DS	5	15,15
GameBoy	1	3,03
Ordenador	10	30,30
TOTAL	33	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

La totalidad de los encuestados afirma jugar con videojuegos o juego de ordenador, evidenciando el grado de interacción que los pequeños han llegado a tener con esta pantalla, en cuanto al preferido por los niños según la tabla 46 nos muestra que un 30% juega a través de un computador, y el 70% restante está distribuido en las diferentes modalidades de videojuegos, cada uno con características distintas, unos más modernos que otros, con el fin único de entretener a los pequeños.

A pesar que el entorno en que se desarrollan estos niños, no es el mejor en cuanto a nivel económico, el acceso a estos juegos cada día se da con más facilidad.

Estos juegos forman parte de la vida de los niños y los adultos debemos incentivar a que elijan los juegos, en base a los beneficios que puedan ofrecerles, más que interesarnos

por la consola que usen. Hay que poner mucha atención en lo que los pequeños estánjugando, y por qué estos juegos llaman tanto su atención.

Muchos de los juegos que los niños acostumbran jugar vienen cargados de contenidos inapropiados, personajes que utilizan la violencia para conseguir su propósito, malas palabras, lo que representa una influencia negativa para los pequeños que muchas veces se ven identificados con alguno de estos personajes al cual deciden imitar incluso en la vestimenta que utilizan, lo que puede provocar trastornos de la personalidad y actitudes agresivas.(Quevedo, 2006)

— **Pregunta 21: ¿Cuántos televisores hay en tu casa?**

Tabla 47

P21		
Opción	Frecuencia	%
Uno	11	50
Dos	6	27,27
Tres	3	13,63
Cuatro o más	2	9,09
TOTAL	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 23: ¿Cuándo ves tele de quien sueles estar acompañado?**

Tabla 48

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	17,54
Mi padre	11	19,29
Mi madre	11	19,29
Algún hermano/a	11	19,29
Otro familiar	4	7,017
Un amigo/a	6	10,52
Otras personas	4	7,017
TOTAL	57	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Según datos proporcionados por el INEC en el equipamiento de los hogares ecuatorianos sobresale el televisor como aquel artefacto casi indispensable, esto independientemente de la situación económica que se atravesase ya que a nivel nacional aproximadamente el 85% de las familias cuenta con por lo menos un televisor.

La tabla 47 nos muestra que el total de los hogares de los niños encuestados tiene televisor en casa, un 50% dispone de por lo menos uno de ellos.

El que los hogares tengan entre un televisor o dos en casa, sirve de referencia para deducir que el tiempo que los niños pasen frente a él, deben compartirlo con algún familiar que es lo más recomendable, si se considera que un niño solo frente a esta pantalla, podría acarrear influencias negativas derivadas del contenido al que ellos tengan acceso.

La tabla 48 nos afirma lo antes dicho ya que nos indica que un 82% de los niños observa la televisión en la compañía de alguien, personas que pueden y deben servir de guías en cuanto a la selección de programas y tiempo al que los niños comparten con este artefacto, a pesar de que este porcentaje parezca satisfactorio, no debemos dejar a un lado aquel 18% que observa la televisión con toda la libertad, por lo tanto sin control de ningún tipo, víctimas potenciales de las influencias que cierta programación pueda ejercer en el desarrollo de los mismos.

La mediación familiar es un aspecto que debe manejarse constantemente en los hogares, saber lo que los hijos hacen, el tiempo que comparten con cada una de estas pantallas, es nuestra labor como padres.

5.3.2 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación con la familia

Aquí serán analizadas las preguntas del grupo 2 y 3 para conocer si los jóvenes tienen algún tipo de ayuda al hacer sus tareas y en caso de tenerla de donde viene esta ayuda, además conoceremos si disponen de un computador en casa, si existe conexión a internet y si a pesar de no tener esta conexión en casa suelen utilizar internet, sabremos si su conexión a internet tiene algún filtro de protección y a que consideran ellos le han quitado el tiempo desde que hacen uso del internet y los videojuegos.

También sabremos si los chicos discuten con sus padres por el uso del internet y porque razón específicamente lo hacen y si son castigados o premiados a través de este, que hacen los padres mientras sus hijos navegan en internet y que es lo que ellos le tienen prohibido hacer a sus hijos mientras navegan en la red, por ultimo serán analizadas algunas pautas de uso de la televisión por parte de los jóvenes en relación con sus familias.

— **Pregunta 11: ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

Tabla 49

P 11	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Opción	Frecuencia	%	Frecuencia
No	12	63,15	24	80
Si	7	36,84	6	20
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 12: ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?**

Tabla 50

Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me ayudan mis hermanos/as	4	33,33	4	57,14
Me ayuda mi padre	3	25	1	14,28
Me ayuda mi madre	5	41,66	2	28,57
TOTAL	12	100	7	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según (Espinoza, 2005) la familia se consolida como el primer permanente y siempre valido agente educacional desde la infancia hasta la adolescencia aunque no pueda decirse que es el mejor, si es un pilar fundamental en la educación de los niños y jóvenes.

Según la tabla 49 el 63% de los jóvenes del grupo 2 no cuenta con ayuda a la hora de hacer las tareas, mientras en el grupo 3 un 80% no recibe ayuda alguna para la realización de sus tareas. Y aquellos que si la reciben vienen de parte de sus padres y hermanos, esto según la tabla 50.

Aunque los jóvenes atraviesan edades de entre los 11 y los 18 años aun es indispensable que cuenten con alguna ayuda al momento de hacer tareas, ya que a más de ayudar, en esto la interacción familiar puede verse favorecida, factores como la falta de tiempo de parte de los padres para compartir con sus hijos, o muchas veces la ignorancia de temas que seguramente ellos ya no recuerdan o que jamás han visto no les permiten ser de gran ayuda para sus hijos en la realización de sus tareas escolares.

— Pregunta 18 ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 51

P 18	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	9	47,36	9	30
Si	10	52,63	21	70
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 20: ¿Tienes internet en tu casa?**

Tabla 52

P 20	GRUPO 2		GRUPO 2		
	Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No		4	21,05	9	30
Si		6	31,57	12	40
TOTAL		19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 22: ¿Tengas o no internet en tu casa sueles utilizarlo?**

Tabla 53

P 22	GRUPO 2		GRUPO 3		
	Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta		0	0	1	3,33
No		2	10,52	2	6,66
Si		17	89,47	27	90
TOTAL		19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según el INEC el equipamiento tecnológico de los hogares ecuatorianos ha tenido un incremento enorme ya sea en el área urbano o rural yaunque en el país el teléfono móvil y la televisión son aquellas tecnologías en la que se ha visto más marcado este incremento, el acceso a internet va creciendo rápidamente.

Según la tabla 51 un 47% de los jóvenes del grupo 2 y un 30% de los del grupo 3 no tiene computador en casa, un computador en la actualidad más que un lujo representa una herramienta fundamental para el desarrollo de las tareas escolares, seguramente la situación económica no ha permitido a estas familias el disponer de una herramienta tan útil como esta.

Por otra parte la tabla 52 indica que un 21% de los jóvenes del grupo 2 y un 30% de los jóvenes del grupo 3 posee conexión a internet en sus hogares. Sin embargo según datos de la tabla 53 un 89,4% de los jóvenes del grupo 2 y un 90% de los jóvenes del grupo 3 afirman utilizar internet a pesar de no disponer una conexión en su casa.

El internet es un medio de aprendizaje, muy versátil con el cual hay que ser cuidadoso al momento de utilizarlo, siguiendo algunas pautas podemos hacer de esta una gran ayuda para el desarrollo de los procesos enseñanza aprendizaje.

— **Pregunta 48: ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado a internet?**

Tabla 54

P 48 Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	9	30	18	42,85
Echan un vistazo	3	10	8	19,04
Me ayudan, se sientan conmigo	4	13,33	2	4,76
Están en la misma habitación	1	3,33	1	2,38
Comprueban después por dónde he navegado	2	6,66	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	2	4,76
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	6,66	1	2,38
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	5	16,66	0	0
No hace nada	4	13,33	10	23,80
TOTAL	30	100	42	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

- **Pregunta 49: Cuando navegas en internet, según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer?**

Tabla 55

P 49	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	5	13,51	8	16
Chatear o usar el Messenger	1	2,70	0	0
Dar información personal	11	29,73	9	18
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	2,70	3	6
Acceder a una red social o a una comunidad virtual	2	5,41	2	4
Descargar archivos	1	2,70	3	6
Ver vídeos o fotos	5	13,51	7	14
Colgar videos o fotos	4	10,81	2	4
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2,70	2	4
Enviar correos electrónicos	3	8,11	2	4
Jugar	0	0	5	10
No me prohíben nada	3	8,11	7	14
TOTAL	37	100	50	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según la tabla 54 podemos observar que en el grupo 2 el 30% de los padres preguntan a sus hijos qué hacen mientras navegan pero tan solo un 10% se cerciora echando un vistazo a los que sus hijos hacen, por otra parte un 13% se sientan junto a sus hijos a compartir lo que hacen, mientras otro 13% no se interesa en lo más mínimo.

En el grupo 3 los datos varían, así un 43% de los padres preguntan qué hacen sus hijos y un 19% echan un vistazo a lo que están haciendo pero en este grupo tan solo un 5% se sienta junto a sus hijos a prestar su ayuda en lo que aquellos hacen y un 24% de los jóvenes asegura que su padre no hace nada mientras el navega.

En el grupo 3 es mayor el porcentaje de padres que no hacen nada frente a la utilización de esta herramienta tecnológica por parte de sus hijos, pero a su vez el porcentaje de aquellos padres que vigilan e incluso comparten con sus hijos esta actividad es mayor que el del grupo 2, esto puede depender de lo capacitados que estén los padres frente a estos temas tecnológicos ya que aquellos que menos conocimientos tengan en cuestión de tecnología difícilmente podrán interesarse por estas actividades, mucho menos regular y compartir estas acciones con sus hijos .

El que los padres compartan, vigilen y regulen el uso de esta herramienta puede marcar la diferencia en que signifique una ventaja o desventaja su uso por parte de los jóvenes, por eso es tarea fundamental de los padres ser entes reguladores de este tipo de actividad en sus hijos, pero para esto deben estar capacitados en temas tecnológicos, saber utilizar el internet implicará poder manejar estrategias adecuadas de regulación.(Adam, 2000)

Caso contrario pueden tener las intenciones de ejercer control ante este tipo de actividades pero lastimosamente no podrán hacerlo debido a su falta de capacidad en cuanto al manejo de tecnología.

— **Pregunta 105: ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?**

Tabla 56

P 105	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	12	22,22	14	20
Con mi padre	9	16,67	12	17,14
Con mi madre	10	18,52	13	18,57
Con algún hermano/a	12	22,22	21	30,00
Con otro familiar	7	12,96	5	7,14
Con un amigo/a	4	7,41	5	7,14
TOTAL	54	100,00	70	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La tabla 56 nos muestra que promediando los porcentajes del grupo 2 y el grupo 3 un 21% de los jóvenes observa la televisión sólo, sobre todo en el grupo 2 aún resulta indispensable la compañía de los padres mientras los jóvenes observan la televisión, pero muchas veces esto se vuelve cada día más difícil debido a que en la mayoría de los hogares, difícilmente las ocupaciones permiten hacerlo.

Los niños y adolescentes necesitan de la mediación familiar para poder observar con criterio la programación que a través de este medio ellos acceden, discriminando la programación válida de aquella programación basura y pudiendo aclarar cualquier duda que en el transcurso de la programación pueda presentarse.

En el caso de los jóvenes del grupo 3 más que acompañamiento se requiere de recomendaciones al momento de elegir la programación a observar, para que ellos tengan la capacidad de elegir lo más adecuado.

— **Pregunta 112: ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?**

Tabla 57

P 112	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me dejan ver todos los programas	3	15,78	17	56,66
Si hay programas que no me dejan ver	16	84,21	13	43,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 113: ¿De qué tipo?**

Tabla 58

P 113	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	7	25,93	6	27,27
Dibujos animados	4	14,81	6	27,27
Deportes	1	3,70	1	4,55
Series	3	11,11	3	13,64
Concursos	2	7,41	0	0,00
Documentales	3	11,11	1	4,55
Noticias	1	3,70	2	9,09
Programas del corazón	2	7,41	2	9,09
Reality Shows	4	14,81	1	4,55
TOTAL	27	100	22	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según la tabla 57 en el grupo 2 un 84% y en el grupo 3 un 43% de los padres les prohíben a sus hijos mirar cierta programación, esto es sinónimo de control dicho control es mayor en los chicos de entre 11 y 15 años seguramente por la edad, a pesar de esto un 43% es una buena cifra en cuanto a la regulación que los padres dan a sus hijos en el grupo 3 tomando en cuenta que estos jóvenes atraviesan los 17 y 18 años.

Recordemos que la televisión transmite un sinnúmero de programación nada adecuada ni siquiera para los adolescentes, programas como shows de la vida real, novelas e incluso películas con contenidos poco adecuados, propagandas las mismas que van dirigidas estratégicamente a este sector de la sociedad, los jóvenes que por su vulnerabilidad resultan presa fácil para ser influenciados por marcas, personajes, vocabularios los cuales los chicos acostumbran imitar. (Quevedo, 2006)

La tabla 58 nos muestra como tanto en el grupo 2 como en el 3 son principalmente restringidas ciertas películas, con un 26% entre los dos grupos, otro de los programas que más prohíben los padres a sus hijos son los dibujos animados un 15% en el grupo 2 y un 27% en el grupo 3, las series son otras de las programaciones menos permitidas por los padres en el grupo 2 ocupan un porcentaje del 11% y en el grupo 3 un 13%.

En los jóvenes del grupo 2 los realitys shows son prohibidos por los padres en un 14% de los casos, ya este tipo de programas suelen presentar casos ficticios e incluso son manejados con métodos poco adecuados como burlas ,insultos o humillaciones hacia personas que presentan una problemática cualquiera.

El poder discernir la programación buena de la mala es tarea de todos, padres por una parte inculcando a sus hijos el observar la televisión con criterio, e hijos procurando ser conscientes en que si la programación a la que acceden les produce algún aprendizaje, o al contrario distorsiona su conducta y personalidad.

5.4 Redes Sociales y ámbito escolar

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

Las redes sociales son aplicaciones que permiten a los usuarios entrelazarse para poder comunicarse unos con otros. La facilidad de estar en contacto con personas de tu barrio, de otras ciudades e incluso de otros países, ha hecho de las redes sociales las favoritas de los jóvenes al ingresar al internet.(Canelo, 2010)

Aunque en este grupo de niños el uso de las redes sociales no este generalizado, tal vez por la edad que atraviesan pues según los datos obtenidos, tan solo un 11% de los menores afirma utilizar el internet para ingresar a una red social, sin embargo estas redes pueden representar grandes ventajas si se utilizan en el entorno escolar de forma adecuada, aunque no es un uso muy común en las escuelas ecuatorianas, es un aspecto que debería considerarse en adoptarlo en la mayoría de ellas.

Para esto lo primero que se debe hacer es comprender que las redes sociales se pueden utilizar como una herramienta más, en la estrategia de comunicación de la escuela y debe complementar las estructuras actuales de organización.

Por ejemplo crear una página de Facebook o twitter para toda la escuela la misma que deba tener las protecciones necesarias para que quienes ingresen a ella sean solamente personas directamente involucradas con la institución, con la implementación de una red social en una escuela se pueden facilitar realizar muchas actividades, entre ellas podrían estar:

- *Comunicar asuntos importantes de la escuela a los padres de familia*

Através de mensajes se podría enviar comunicados, convocatorias, a reuniones, mingas o cualquier otro asunto importante, de esta forma la información llegará de

forma más ágil clara y precisa, también en el caso de ser necesario enviar reportes de notas, o un aviso dirigido a una persona en especial.

— *Crear comunidad*

Se podrían tratar temas de mutuo interés, organizar actividades, encuentros con alumnos y padres de familia, incluso servirían de comunicación alumno maestro mientras están fuera del aula, nunca falta una duda por aclarar, o sugerencia que dar.

Lo importante es que las redes sociales son un canal abierto a la comunicación, y que servirían no solo para quitarnos el tiempo sino para ahorrarnos mucho tiempo también si se utilizan de forma práctica y responsable.

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

En este apartado se analizarán preguntas del grupo 2 y 3 que permitan conocer si los profesores de estos jóvenes utilizan internet para explicar sus materias, también conoceremos donde y con quien los jóvenes acceden al internet, para qué suelen usarlo, sabremos si los chicos utilizan los juegos en red y las redes sociales, además el tiempo que dedican frente al televisor, entre otras.

— **Pregunta 17: ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**

Tabla 59

P 17	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No, ninguno	3	15,79	22	73,33
Si, algunos (menos de la mitad)	14	73,68	7	23,33
Si, casi todos (más de la mitad)	1	5,26	1	3,33
Sí, todos	1	5,26	0	0
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

El sistema educativo debe estar involucrado también con la revolución comunicativa y tecnológica que se vive en la actualidad, sin embargo los datos de la tabla 59 nos muestran todo lo contrario, observamos que en el grupo 2 un 16% de los maestros no utiliza para nada el internet durante sus clases, y además el 73% de los jóvenes afirma que menos de la mitad de sus maestros utiliza esta herramienta.

Datos aún más significativos son los arrojados en la misma tabla por el grupo 3, donde un 73% de los jóvenes afirma que ninguno de sus maestros utiliza en internet durante sus clases y un 23% dice que menos de la mitad de sus maestros lo utiliza.

Estos datos nos ponen a pensar en el grado de involucramiento que tienen estas dos instituciones con la tecnología, sobre todo en el caso del grupo 3, que son alumnos pertenecientes a un Colegio Técnico, falta mucho por implementar en estas aulas, sobre todo falta un cambio de conciencia por parte de los maestros, quienes aunque no son los

únicos son los principales responsables de inculcar en los jóvenes el uso de los nuevos sistemas de comunicación e información, aprovechando sus infinitas ventajas dentro del aula de clases.

La integración de las Tic's en los salones de clase en gran parte es responsabilidad de los maestros, por eso ellos deben capacitarse para aprender a manejar estas nuevas herramientas, además deben ser conscientes de que sus alumnos les llevan la delantera en cuestiones tecnológicas, la clave será hacer del proceso de enseñanza un intercambio mutuo de conocimientos.(Eulogio González Arrabal, 2004)

— **Pregunta 25: ¿En qué lugar sueles usar internet?**

Tabla 60

P 25	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	7	21,21	12	31,57
En el colegio	1	3,03	1	2,63
En un ciber	13	39,39	17	44,73
En un lugar público	3	9,09	2	5,26
En casa de un amigo	2	6,06	2	5,26
En casa de un familiar	7	21,21	4	10,52
TOTAL	33	100	38	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 26: ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar?**

Tabla 63

P 26	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	13	39,39	23	47,92
Con amigos	6	18,18	10	20,83
Con hermanos	7	21,21	7	14,58
Con mi padre	2	6,06	1	2,08
Con mi madre	2	6,06	1	2,08
Con mi novio/a	2	6,06	6	12,50
Con un profesor/a	1	3,03	0	0
TOTAL	33	100	48	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La tabla 60 nos muestra como en el grupo 2 un 40% de los jóvenes acceden al internet a través de un ciber, y el 21% desde su casa de igual forma en el grupo 3 un 48% de los chicos afirman acceder internet desde un ciber y un 32% desde su casa, el que los jóvenes accedan al internet a través de un ciber puede implicar que la mayoría de las veces se encuentra solo mientras navega en la red, esto lo afirman los datos de la tabla 61 donde nos muestra que un 40% de los jóvenes del grupos 2 y un 48% de los jóvenes del grupo 3 se encuentra solo mientras navega en internet.

Nuevamente estas dos tablas nos muestran el poco involucramiento de los maestros con esta herramienta que bien utilizada puede resultarle de mucho beneficio en el proceso de enseñanza. La tabla 60 nos muestra como tan solo un 3% de los jóvenes de los dos grupos accede al internet desde su colegio y según la tabla 61 un 3% del grupo 2 accede

a internet acompañado de un maestro, mientras en el grupo 3 ninguno de los chicos dice acceder al internet acompañado de uno de sus maestros.

El que los jóvenes accedan solos al internet muchas veces se convierte en una problemática ya que están allí a expensas de infinidad de contenidos sin regulación ni supervisión alguna la misma que es responsabilidad de los padres y educadores.(Muñoz, 2008)

— **Pregunta: 29 ¿Para qué sueles utilizar el internet?**

Tabla 62

P 29	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	7	20,59	15	19,74
Envío de SMS	2	5,88	10	13,16
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	7	20,59	13	17,11
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	14,71	14	18,42
Televisión digital	1	2,94	1	1,32
Para usar programas	2	5,88	5	6,58
Para descargar música, películas o programas	7	20,59	12	15,79
Comprar o vender	0	0	1	1,32
Foros o listas de correo	0	0	1	1,32
Blogs	0	0	1	1,32
Fotologs	0	0	1	1,32
Hablar por teléfono	3	8,82	2	2,63
TOTAL	34	100	76	100,00

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Los jóvenes utilizan el internet básicamente como entretenimiento, ya sea para descargas de música y películas, chatear, para usar el correo electrónico para visitar páginas web y poco es el uso que le dan en temas educativos(Bolivia, 2004).

Esto se ratifica con los datos que arroja la tabla 62 donde nos muestra que los porcentajes tanto en el grupo 2 como en el grupo 3 se inclinan hacia precisamente estas opciones, la descarga de música, el chat, el correo electrónico, la visita de páginas web, básicamente el uso del internet en los jóvenes está orientado hacia la diversión y la recreación esto puede deberse a que falta mucho por conocer acerca de las posibilidades que el internet puede ofrecer sobre todo en el ámbito educativo, el profesorado tiene una ardua tarea el poder compartir con los jóvenes las diferentes aplicaciones que ofrece esta red, tan interesantes como chatear, o descargar música, pero con un valor educativo mucho más amplio.

— **Pregunta 36: ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

Tabla 63

P 36	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	10,53	2	6,67
No	4	21,05	15	50
Si	13	68,42	13	43,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

La tabla 63 nos indica que un 68% de los jóvenes suele jugar juegos en red, mientras en el grupo 3 un 43% hace uso de estos juegos, aunque este tipo de juegos día a día están formando parte de la vida de la mayoría de los adolescentes sin embargo en aquellos menores es más común su uso esto puede deberse a que los chicos del grupo 3 por ser mayores su interés está encaminado más en las páginas sociales, donde intercambian fotos, contenido e información con diferentes personas en un contexto más real que como simple jugadores.

En los juegos en red se hace uso de personajes ficticios llamados avatares donde uno elige el aspecto físico que desea tener, vestimenta y actitudes propias de cada uno de estos personajes, que interactúan simultáneamente en la red y detrás de los cuales existen personas de diversos lugares formando parte de una misma comunidad virtual.(Bolivia, 2004)

— **Pregunta 39: ¿Sueles utilizar redes sociales?**

Tabla 64

P 39	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Opción				
No contesta	2	10,53	2	6,67
No	6	31,58	0	0
Si	11	57,89	28	93,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 40: ¿Qué redes sociales sueles utilizar?**

Tabla 65

P 40 Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	11	55	28	40
Orkut	1	5	1	1,43
Hi5	3	15	11	15,71
Tuenti	1	5	6	8,57
MySpace	0	0	4	5,71
WindowsLiveSpace	0	0	9	12,86
Sónico	0	0	6	8,57
Otras redes sociales	4	20	5	7,14
TOTAL	20	100	70	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

En los resultados de esta tabla se confirma que los adolescentes del grupo 3 en realidad se interesan más por las redes sociales que por los juegos en red como se constató con la tabla anterior, ya que la totalidad del grupo afirma acceder a alguna de ellas, por su parte un 58% de los jóvenes del grupo 2 afirma acceder a una red de este tipo.

Las redes sociales de mayor penetración a nivel mundial son MySpace y Facebook (Martínez, 2010) esto concuerda con los datos que nos muestra la tabla 65, aquí observamos que entre las favoritas estas en primer lugar Facebook con un promedio entre los dos grupos del 48%, seguido por Hi5 con un promedio del 16% y Tuenti con un 7% de preferencia entre los dos grupos.

5.5 Redes sociales riesgos y oportunidades

5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías

Dentro de este punto serán analizadas las preguntas del grupo 1 que buscan saber que uso le dan los niños a los teléfonos móviles, con quienes suelen comunicarse a través de ellos, también conoceremos cuando utiliza los videojuegos o los juegos de ordenador con quien suele jugar y por ultimo conoceremos el equipamiento que tienen sus hogares en cuanto a Tic's.

— Pregunta 15 ¿Con el móvil sueles?

Tabla 66

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	5	17,85
Enviar mensajes	3	10,71
Jugar	18	64,28
Navegar	2	7,14
TOTAL	28	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

— **Pregunta 16: ¿Con quién sueles comunicarte?**

Tabla 67

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	10	37,037
Con mi padre	9	33,33
Con mis hermanos	2	7,40
Con otros familiares	4	14,81
Con los amigos/as	2	7,40
TOTAL	27	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

Aunque lo acompañe la controversia, el teléfono móvil ejerce un profundo impacto económico y social. Como otros de sus parientes electrónicos el televisor y la computadora, tiene el potencial de ser un esclavo o un tirano, una bendición o una maldición, la diferencia está, literalmente en manos del usuario. (Quevedo, 2006)

Los teléfonos móviles en manos de niños de esta edad representan más que un medio de comunicación, un medio a través del cual buscan entretenerse, la tabla 66 nos indica que un 71% de los menores lo utilizan ya sea para jugar o navegar en la red, mientras que un 29% lo utiliza como medio a través del cual se comunican en un 93 % de los casos con miembros de su familia, ya sean padre, madre, hermanos o demás familiares esto se observa en la tabla 67, y tan solo un 7% lo utiliza para comunicarse con sus amigos.

Los teléfonos móviles se han convertido en parte de la vivencia diaria de las personas, y los niños no quieren quedarse atrás, incluso muchas de las veces aprenden a manejarlos con mayor rapidez que los adultos, esta es una realidad que debemos afrontar, por lo

tanto es tarea nuestra adoptar algunas medidas para que la relación niño-celular traiga ventajas para su vida.

Los teléfonos móviles usados responsablemente arroja infinidad de ventajas para los niños, si se les enseña a utilizarlo con mesura, es decir que comprendan que habrá situaciones donde este deba apagarse.

Entre la ventajas que pueden ofrecer, está la seguridad que proporciona tanto a ellos como a sus padres que puedan comunicarse en situaciones riesgosas o para conocer donde se encuentran cuando estén lejos de casa, también se puede utilizar para fomentar la responsabilidad en ellos inculcando el cuidado del equipo.

En definitiva un móvil brindara más que comunicación y entretenimiento a los niños si es usado de forma correcta, así que antes de querer eliminarlos de sus vidas, que es algo que no podrá hacerse, debemos enseñarles a utilizarlos para que reciban solo ventajas de su móvil.

— **Pregunta 20: ¿Con quién sueles jugar?**

Tabla 68

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	11,11
Con mi madre	11	20,37
Con mi padre	11	20,37
Con mis hermanos	12	22,22
Con los amigos	9	16,66
Con otras personas distintas	5	9,25
TOTAL	54	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

El resultado de un empleo inadecuado de los videojuegos puede provocar algunas conductas como el individualismo y el aislamiento, por eso estos juegos deben realizarse en compañía de amigos o adultos ya que las actividades en solitaria predisponen al abuso y generalmente pueden resultar riesgosas.(Otero, 2007)

Según los datos de la tabla 68 un 89% de los niños acostumbran jugar en la compañía de alguien, lo que es favorable, pues esto servirá para que no se enfrasque en un mundo ficticio, como suele suceder con los videojuegos.

Claro que la compañía adecuada no es precisamente otro niño de su misma edad, lo ideal es que lo acompañe un adulto, para que de alguna manera pueda ejercerse allí algún tipo de regulación, tanto en el contenido de los juegos como en el tiempo que permanecen frente a ellos.

Sin embargo hay un 11% de ellos que suele jugar solo, esto puede deberse a que muchos de los padres en la actualidad dejan a su hijos solos en casa, porque debido a la situación económica se han visto obligados a trabajar fuera de esta, esta es una realidad que viven muchos de los niños ecuatorianos.

Pero para enfrentar situaciones como estas evitando en lo posible que los niños salgan afectados, se pueden tomar alguna medidas como por ejemplo restringir el uso de consolas mientras ellos no estén presentes, y permitir su uso siempre y cuando haya alguien responsable de vigilarlos, el que este encargado de controlar el tiempo y el contenido de los juegos a los que acceden.

- **Pregunta 24: ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

Tabla 69

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	8,21
Impresora	8	10,95
Scanner	10	13,69
Web cam	4	5,47
MP3/MP4/iPod	1	1,36
Cámara de fotos digital	11	15,06
Cámara de video digital	7	9,58
Televisión de pago	5	6,84
Equipo de música	5	6,84
Teléfono fijo	5	6,84
DVD	6	8,21
Disco duro multimedia	5	6,84
TOTAL	73	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 1 (aplicado a niños de 6-9 años de edad)

El equipamiento de los hogares ecuatorianos en tecnologías de información y comunicación sigue con su tendencia en alza, esto según datos expuestos por el INEC que afirma que dicho crecimiento en el consumo de tecnologías se ha dado en los diferentes estratos sociales.

Aunque esta investigación está dirigida a conocer las generaciones interactivas ante las cuatro pantallas de mayor uso, existen otros elementos tecnológicos tal vez menos comunes en cuanto a su utilización y preferencia por parte de los menores, pero que de igual manera forman parte de la vida de las personas, y por supuesto de los niños también.

Según la tabla 69 entre estos elementos un 15 % de los niños tienen una cámara digital en casa, seguido por aquellos artefactos complementarios de las computadoras como son el scanner que ocupa un 14%, la impresora un 11%, equipos igualmente de gran utilidad aunque no representen mayor atracción para los pequeños.

Observamos también que un 8% de los niños dispone en casa de un ordenador portátil, un porcentaje bajo, esto se debe a que por su costo, en los hogares ecuatorianos es más accesible un computador de escritorio, que visto desde cierto punto podría resultar como una ventaja, ya que un computador de escritorio necesariamente estará ubicado en un solo lugar lo ideal es que sea en un sitio de uso común en casa, para así procurar llevar un control en su uso, en cambio un computador portátil, al poder ser trasladado de un sitio a otro implica que el niño pueda escoger el sitio donde utilizarlo, y a su vez evitar ser vigilado mientras lo utiliza .

5.5.2 Acceso a las tecnologías en función de uso-utilidad

Serán analizadas en este apartado la percepción que tienen los adolescentes del grupo 2 y 3 acerca del internet sus ventajas y desventajas, también algunas consideraciones acerca del uso adecuado del móvil, y la importancia que tiene este dispositivo para los jóvenes, conoceremos si los videojuegos están provocando algún tipo de problemas en el entorno familiar de estos adolescentes, y por ultimo conoceremos los contenidos televisivos que prefieren y que tipo de espectadores son.

- **Pregunta 51: Cuánto de acuerdo estas con la siguiente frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

Tabla 70

P 51	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	0	0	2	6,67
Poco	6	31,58	9	30
Bastante	7	36,84	15	50
Mucho	6	31,58	4	13,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

- **Pregunta 52: Cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

Tabla 71

P 52	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3,33
Nada	2	10,53	2	6,67
Poco	4	21,05	16	53,33
Bastante	7	36,84	8	26,67
Mucho	6	31,58	3	10
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

- **Pregunta 53: Cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”**

Tabla 72

P 53	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	6	31,58	9	30
Poco	9	47,37	16	53,33
Bastante	4	21,05	3	10
Mucho	0	0	2	6,67
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según los porcentajes de la tabla 70 los jóvenes de los dos grupos consideran que el internet es una herramienta útil que les facilita la comunicación y les ahorra tiempo, apenas un 6% del grupo 3 considera que esto no es cierto, sin embargo en las tablas 71 y 72 observamos que los porcentajes varían considerablemente en los dos grupos, así el 32% del grupo 2 y el 60% del grupo 3 dice que poco o nada el internet puede hacer que alguien se enganche, mientras según la tabla 72 el 79% del grupo 2 y el 83% del grupo 3 afirma que poco o nada el uso del internet puede hacer que se aislen de sus familiares.

Los jóvenes parecen estar poco conscientes de lo que realmente podría suceder o de lo que puede estar sucediendo sin que se den cuenta en sus hogares, ya que el internet a más de ser una herramienta muy útil, puede ser generadora de conflictos intrafamiliares como el aislamiento de sus miembros a través de conductas adictivas.

Esto es fácilmente visible en los hogares contemporáneos pues hay un sinnúmero de actividades que han dejado de realizarse por el mal uso de esta herramienta, muchos jóvenes incluso ya no se sirven los alimentos en la mesa del comedor sino que se trasladan hasta la mesa de su computador para no perder el hilo de lo que allí se encuentran haciendo, inconscientemente se aíslan y provocan en el núcleo familiar la ruptura de costumbres tan importantes como la reunión familiar durante las comidas, dejan de conversar con sus hermanos y demás familiares porque el internet y sus infinitas aplicaciones le absorben todo el tiempo que antes dedicaban a actividades como estas.

El Internet está produciendo un rápido cambio en las costumbres y modos de vida de las personas, ya que en cierto sentido está modificando la forma en que nos relacionamos unos con otros, alterando nuestro horario de alimentación, de sueño incrementando la fatiga mental, descuido de las tareas escolares, etc. (Alonso-Fernández, 2003)

— **Pregunta 64: ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

Tabla 73

P 64	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	42,11	3	10
No	7	36,84	21	70
Si	4	21,05	6	20
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 65: ¿Por qué motivos?**

Tabla 74

P 65	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	3	42,86	2	25
Por el momento del día en que lo uso	1	14,29	4	50
Por el gasto que hago	3	42,86	2	25
TOTAL	7	100	8	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según datos de la tabla 73 un 21% de los adolescentes dice no discutir con sus padres por el uso del teléfono móvil, mientras un 37% si discute con sus padres por el uso de este, las razones fundamentales por las que discuten es por el tiempo que lo usan 43% y por el gasto que este genera 43% y tan solo un 14% discute por el momento del día en que lo usa según datos de la tabla 74.

Por otra parte observamos que en la tabla 73 en el grupo 3 un 70% de los jóvenes no discute con sus padres por el uso del móvil mientras un 10% si lo hace y la razón principal de la discusión es en un 50% por el momento en que lo usan, un 25% por el tiempo de uso y otro 25% por el gasto que genera.

El que los jóvenes tengan discusiones con sus padres por usar un teléfono móvil en señal del mal uso que se le está dando, mayor problema se encuentra con los jóvenes del grupo 2 que seguramente por la edad, pueden ser más inmaduros para adoptar pautas correctas en la utilización de este dispositivo.

Así en el grupo 3 el porcentaje de los jóvenes que discuten con sus padres es mínimo, ya que su madurez les da mayor responsabilidad incluso más independencia económica lo que implica que podrán asumir una parte de los gastos que el móvil genere.

Por esto las discusiones con los padres por este motivo son mínimos ya que según (Sala, 2007) el uso del móvil realmente genera muchas veces gastos innecesarios que pueden ser causa de una problemática familiar, sobre todo si se toma en cuenta el entorno al que pertenecen los encuestados.

— **Pregunta: 67 ¿En cuál de estas situaciones apagas e móvil?**

Tabla 75

P 67	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	7	29,17	14	45,16
Cuando estoy estudiando	6	25	2	6,45
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	5	20,83	1	3,23
Cuando estoy durmiendo	4	16,67	1	3,23
No lo apago nunca	2	8,33	13	41,94
TOTAL	24	100	31	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

- **Pregunta 68: ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

Tabla 76

P 68	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	42,11	3	10
Nunca	3	15,79	3	10
Algunos días	8	42,11	20	66,67
Casi todos los días	0	0	3	10
Todos los días	0	0	1	3,33
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Según (Muñoz, 2008) las familias deben responsabilizarse de educar a su hijos adolescentes en uso correcto del teléfono móvil ya que el problema no es solamente el gasto económico que genera sino que debe inculcarse el respeto a sí mismo, a los demás y a su entorno, concibiendo que hay ocasiones que este debería apagarse, como en el caso de alguna reunión familiar, la visita a un sitio religioso, la consulta médica, incluso que debe apagarse mientras se duerme.

En la tabla 75 observamos que el 92% los jóvenes del grupo 2 apaga su celular en situaciones que se recomienda hacerlo, a diferencia del grupo 3 donde el 58% de los encuestados está consciente de que en ocasiones es necesario desconectarse de este medio de comunicación.

Además según la tabla 76 en los dos grupos la mayoría de los encuestados afirma recibir llamadas o mensajes durante la noche cuando ya están en cama.

Nuevamente se deja ver que los jóvenes le dan mal uso a este dispositivo, lo que podría mejorarse si se utilizara más mediación por parte de sus padres, utilizando una relación responsabilidad – privilegio para fomentar en los jóvenes pautas correctas de utilización para este medio.

— **Pregunta 93: ¿Discutes con tus padres por el uso de los videojuegos?**

Tabla 77

P 93	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	21,05	6	20
No	10	52,63	15	50
Si	5	26,32	9	30
TOTAL	19	100	30	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

— **Pregunta 94: ¿Por qué motivos?**

Tabla 78

P 94	GRUPO 2		GRUPO 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	3	42,86	6	40
Por el momento en el que juego	1	14,29	4	26,67
Por el tipo de juegos	3	42,86	5	33,33
TOTAL	7	100	15	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

Con respecto a esta temática según la tabla 78 un promedio del 28% de los jóvenes entre el grupo 2 y 3 afirman discutir con sus padres por el uso de los videojuegos y las razones mayormente son por el tipo de juego y por el tiempo que dedican a estos.

El conocer que padres e hijos tienen discusiones por estas razones nos dice dos cosas, por una parte que los jóvenes no están manejando este entretenimiento de forma correcta, seguramente descuidan otras actividades y pueda que no elijan con criterio el tipo de juego adecuado para ellos, por otra parte estas discusiones implican control de parte de los padres, de una forma u otra ellos se preocupan por lo que están haciendo sus hijos y esto es positivo para los jóvenes aunque difícilmente ellos lo entiendan.

Cabe destacar que según (Otero, 2007) el control que ejercen los padres en estas actividades implicara menor riesgo para los usuarios.

— Pregunta 111: ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 79

P 111	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	15	27,27	25	22,94
Dibujos animados	10	18,18	12	11,01
Deportes	5	9,09	23	21,10
Series	6	10,91	11	10,09
Concursos	6	10,91	4	3,67
Documentales	1	1,82	16	14,68
Noticias	5	9,09	8	7,34
Programas del corazón	3	5,45	4	3,67
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	4	7,27	6	5,50
TOTAL	55	100	109	100

Autor: Paula Fontal

Fuente: Cuestionario 2 (aplicado al grupo 2 y 3)

El contenido televisivo generalmente no es el más adecuado para niños ni para los adolescentes ya que muchos de estos se refieren a temas sexuales, a violencia, racismo. Sin embargo no se puede decir que la televisión se buena o mala, al igual que los otros medios de comunicación debe saber utilizarse.(Quevedo, 2006)

Según los datos de la tabla 79 las películas son las favoritas por los jóvenes tanto del grupo 2 como del grupo 3 con un porcentaje promedio de preferencia del 25%, en segundo lugar de preferencia para el grupo 2 están los dibujos animados con un 18%, mientras que para el grupo 3 los programas deportivos, por otra parte los programas menos interesantes para los jóvenes del grupo 2 son los reality shows y para el grupo 3 los programas concurso y del corazón.

La programación a la que los jóvenes accedan va a depender sus gustos, de su personalidad, lo cual puede estar regulado por la edad y el entorno en el que se desenvuelvan, lo importante es que se les enseñe a discernir lo bueno de lo malo y así no se vean perjudicados por lo que allí se trasmite.

5.6 Relación de los niños con respecto al ambiente familiar

En este apartado serán analizadas las preguntas del cuestionario del ILFAM, referidas a el valor que le dan los niños a la relación que tienen con sus familias, la forma en que la familia emplea el tiempo libre, aquellos factores que puedan afectar la estabilidad familiar, los valores que consideran los participantes prioritarios en sus familias, la opinión que tienen sobre el aborto y la temática acerca de la cual los niños y jóvenes les gustaría ser orientados.

Los niños y jóvenes encuestados comprenden edades de entre 10 y 18 años, viven en la cooperativa Santa Martha de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, todos ellos pertenecen a escuelas y colegios fiscales su estructura familiar está compuesta por

padres y madres, es decir aparentemente están creciendo en un hogar estructurado de forma ideal y consideran todos que la familia ideal está compuesta por padre, madre e hijos.

La estructura familiar influye en muchos de los casos en el desarrollo de los hijos, sin embargo en la actualidad las familias en el Ecuador han disminuido en su estructura predominando aquellas que constan de dos o tres miembros, considero que más que la estructura lo que afecta a los menores es la calidad de la relación que exista entre sus integrantes.

En cuanto a la forma en que valoran las relaciones en sus familias encontramos, que llevan una mejor relación con sus madres y hermanos, y que la relación que desde su punto de vista no era muy buena es aquella entre padres, los conflictos familiares nunca faltaran en los hogares, sobre todo aquellos conflictos entre parejas, sin embargo hay que aprender a enfrentarlos de la mejor manera, evitando que influyan en la vida de nuestros hijos, pues aunque ellos no tengan culpa de nada son los principales afectados.

El tiempo libre en estas familias ha sido empleado de formas muy diversas resaltando que una de las actividades que mayor rango ocupan son aquellas que tienen que ver con el uso de tecnologías como la televisión y el internet, insistiendo una vez más que la tecnología está presente de forma inherente en los hogares, dejándose a un lado actividades tan importantes como las deportivas, que a más de recrearnos son fuente de salud y energía.

El entorno que rodea a los niños participantes de esta encuesta, favorece a que factores como la inseguridad, y la baja remuneración sean factor común en sus vidas, sin embargo aunque con un sueldo bajo estas familias no se ven afectadas por el desempleo, ya que es gente humilde pero trabajadora y con muchas ganas de salir adelante.

Hay que destacar un dato algo desagradable que en pocos de los casos afecta la estabilidad familiar de estos chicos y es la drogadicción, un tema muy delicado que afecta

enormemente a los miembros que conviven con ella. Pero a pesar de estos aspectos negativos dentro de la vivencia familiar los chicos aseguran la presencia de valores fundamentales, que están presentes en la mayoría de sus hogares siempre o casi siempre, una familia que se fundamenta en valores tiene las herramientas necesarias para sobresalir a cualquier problemática que pueda presentarse, sabrá manejar las situaciones con responsabilidad, cordura y honestidad, basándose en el respeto y la comunicación para resolver los conflictos que lleguen a presentarse, ya sean entre sus miembros o con personas de su entorno inmediato.

En cuanto el tema del aborto, todos coinciden que es algo que en ninguna circunstancia debería practicarse, con la edad que tienen están conscientes de esto sin embargo muchas personas, con mayor "madurez" lo eligen como opción para remediar un error cometido, como suele llamarse al milagro más grande que existe, que es la vida.

Para culminar entre las temáticas de las cuales a los chicos les interesaría recibir orientación, son aquellas referidas sobre todo a la relación entre padres e hijos y a las dificultades de la adolescencia, esto puede deberse a que ellos mismos presentan algunos inconvenientes en la relación con sus padres, por otra parte la edad que atraviesan está sujeta a un sinnúmero de cambios, que llegan muchas veces a representar grandes conflictos.

Conflictos que muchas veces no son manejados de la forma correcta, llegando a provocar una desestructuración familiar, abandono del hogar o de la escuela aspectos fundamentales dentro del desarrollo de los niños y adolescentes.

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

6.1.1 Redes sociales y pantallas

- 🌐 Los hogares de los niños y jóvenes encuestados a pesar de que pertenecen a un entorno económicamente desventajado, se encuentran muy bien equipados en cuanto a tecnología se refiere, por lo que desde edades tempranas ya han estado en contacto con las Tic's, es aquí donde quedan en desventaja los padres y maestros.
- 🌐 Para los jóvenes del grupo 2 y 3 el favorito entre las cuatro pantallas objeto de esta investigación es el teléfono móvil, y ocupa este lugar gracias a que ha logrado superar los fines básicos para lo que en un inicio fue creado, un teléfono móvil en la actualidad permite, jugar, navegar, chatear, acceder a redes sociales tomar fotos, descargar y reproducir música, ver televisión ,grabar videos en alta resolución, en fin un sinnúmero de aplicaciones por las cuales los jóvenes han inclinado su preferencia hacia ellos, sin embargo hace falta pautas para su correcta utilización.

6.1.2 Redes sociales y mediación familiar

- 🌐 A pesar de que el porcentaje de niños que dicen acceder a una red social no es muy alto es un aspecto al que hay darle mucha importancia ya que niños de entre 7 y 8 años de edad frente a una red de este tipo pueden ser fácilmente víctimas de personas mal intencionadas que muchas veces se encuentran tras nombres, información e incluso fotografías falsas.

- 🌐 En cuanto al acompañamiento que reciben los niños y jóvenes encuestados mientras hacen uso del internet, independientemente de las razones es poco y muchas de las veces nulo, en el caso de los más pequeños este acompañamiento es fundamental, lo que no quiere decir que para los adolescentes no lo sea, pero por la edad de los pequeños el incursionar en este mundo de información que ofrece el internet puede representar grandes peligros.

6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar

- 🌐 En lo que se refiere al ámbito educativo, los maestros de los diferentes grupos encuestados no cuentan con la capacitación suficiente para enfrentar este reto tecnológico que ha invadido a la sociedad actual, incluyendo a un componente tan importante como es la comunidad educativa.
- 🌐 El internet es utilizado básicamente como entretenimiento y diversión por los participantes de esta investigación cuando esta herramienta podría facilitar un sinnúmero de tareas, además de hacer más interesante y productivo el proceso de enseñanza aprendizaje de los implicados.

6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- 🌐 Las redes sociales por ser de tan amplio espectro ponen a disposición de muchos usuarios información que puede ser utilizada en contra de ellos mismos, como fotografías y datos personales, hay que recordar que muchos de los amigos virtuales con los que se interactúa pudieran no ser quienes dicen. Además estas redes día a día han logrado disminuir el tiempo que los jóvenes comparten con sus familias en actividades tan importantes como el deporte y el diálogo.

-  Cabe destacar que el uso de las redes sociales no solo implican desventajas para sus usuarios, ya que gracias a estas se ha logrado acortar distancias y visto desde otro punto de vista facilitan la integración familiar, sobre todo con aquellos casos donde se tienen miembros de la familia en otras ciudades e incluso fuera del país.

6.2 Recomendaciones

6.2.1 Redes sociales y pantallas

-  Acceder a las Tic's en edades muy tempranas implica mayor control, de parte de los adultos ya sean padres o maestros, por esta razón deben capacitarse en cuestiones tecnológicas, asistir a un curso de computación básica por ejemplo, solo de esta forma podrán ejercer el control necesario, ya que sería imposible regular algo que no conocen y que mucho menos saben manejar.

-  Tomando en cuenta que el teléfono móvil es el favorito de los jóvenes indispensable que se sigan algunas pautas para un uso responsable, entre las cuales podrían estar:
 -  No volverse esclavo del celular, lo que significa que habrá lugares y momentos en los que se puede prescindir de él, no solo cuando sea bajo una prohibición sino, que cuando por criterio personal se necesite un momento para uno mismo, sin la interrupción de una llamada o un mensaje, entre ellos las horas de comida y de sueño.

 -  Hablar por teléfono implica dos personas, así que cuando se hagan llamadas debemos considerar que estamos interrumpiendo alguna actividad de aquella otra persona, por lo que en lo posible hay que evitar que las llamadas sean demasiado largas al punto de llegar a hostigar al receptor de la misma.

- Hay que ser consciente del gasto que implica el uso del celular y evitar sobrepasarse con esto, impidiendo que pueda convertirse en generador de gastos innecesarios.
- Y una de las recomendaciones más importantes es evitar sustituir la riqueza emocional del dialogo directo por conversaciones telefónicas.

6.2.2 Redes sociales y mediación familiar

🌐 Es cierto que la tecnología ha invadido la sociedad actual pero eso no significa que hay que dejar que haga lo que quiera, sobre todo los padres deben ser conscientes que cada cosa que se haga tiene una etapa indicada para hacerse, los pequeños de entre 7 y 8 años no conocen del todo lo que significa pertenecer a una red social, en la mayoría de los casos en que un niño pertenece a una de estas redes es porque los mismos padres con poca responsabilidad involucran a sus hijos en actividades como estas, sin considerar que esta puede ser una ventana abierta a muchos peligros.

🌐 Es cierto que en la actualidad queda menos tiempo para todo, debido al ritmo acelerado con el que toca vivir, pero es fundamental que no se quite el tiempo para los hijos, el acompañamiento de los padres mientras sus hijos navegan en la red es indispensable no hay que olvidar que aquí se accede a grandes cantidades de información, con contenidos eróticos, racistas, violentos, poco adecuados para los niños y adolescentes, y aunque una opción es colocar filtros, para evitar que accedan a ciertas páginas, esta no es una técnica 100% segura.

Sentarse junto a sus hijos mientras navegan es lo único absolutamente seguro, y cuando no se pueda, se les aconseja que accedan con criterio a esta información para que en lo posible ellos solos puedan dilucidar la información valida de la que no lo es.

6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar

- 🌐 Sise desea un proceso de innovación educativa, el profesor debe asumir un rol fundamental ya que los nuevos retos solo se harán realidad si el maestro se libera de estereotipos donde se ha considerado el único transmisor de conocimientos, asumiendo cambios en el nivel de sus competencias y mostrando una actitud positiva frente a las diversas aplicaciones, que la tecnología puede poner en sus manos como recursos para el proceso de enseñanza - aprendizaje, esto le permitirá preocuparse por su formación para estar al día con los avances tecnológicos y así poder ser guías cuando sus alumnos hagan uso de las herramientas que la tecnología pone a su alcance .

- 🌐 El internet ofrece información la misma que necesita ser convertida en conocimiento para que favorezca a los educandos, esto se logra con la correcta utilización del mismo, el internet no solo es entretenimiento este ofrece a los estudiantes una comunicación sin barreras donde se puede intercambiar opiniones en foros educativos, administrar documentos, ya sean con los compañeros de clase y maestros, como con alumnos y maestros de otras instituciones semejantes fortaleciendo el desarrollo del aprendizaje.

Además en el ámbito educativo se puede hacer uso también de las redes sociales, por ejemplo el que una institución cree un grupo cerrado en Facebook, donde los miembros sean maestros alumnos y padres de familia a través del cual se den comunicados importantes, se compartan fotografías de programas sociales y deportivos de la institución, donde los padres de familia puedan tener un contacto con los maestros con el fin de conocer cualquier novedad sobre su representado en fin, son un sinnúmero de opciones que se podrían implementar a través de este medio, el cual es parte ineludible sobre todo de los adolescentes, porque no hacerlo parte de la vida de los padres también, y que mejor que un motivo tan importante como la educación de los hijos.

6.2.4 Redes sociales riesgos y oportunidades

- 🌐 El uso de las redes sociales debe manejarse con cuidado, por lo general los usuarios suelen agregar la mayor cantidad de amigos posibles a estas como si se tratara de una competencia, sin percatarse de que están permitiendo la intromisión de desconocidos a sus vidas con un simple clic, con el cual tienen acceso a observar sus fotos, conocer la información personal, conocer los miembros de su familia, lo que podría acarrear grandes peligros.

Por esto es recomendable que se acepten como amigos solo aquellas personas que conocen personalmente, esto de los amigos no es una competencia así que no importará si se tienen 40 amigos y no 200 como los demás, a pesar de esto en lo posible hay que evitar poner a disposición de los demás demasiada información como números telefónicos o direcciones exactas, por seguridad propia y de sus familiares.

- 🌐 Es cierto que las redes sociales suelen quitarle tiempo a las actividades familiares, pero no por esta razón se debe intentar dirigir la vida de los jóvenes con imposiciones de lo que está permitido hacer y lo que no, porque a través de prohibiciones no se consigue nada, por el contrario la familia debe estimularlo con actividades que no estén ligadas con el mundo virtual, como organizar paseos, encuentros deportivos, organizar fiestas, planear un día de campamento por ejemplo, estas son actividades que les gusta mucho a los jóvenes y que generalmente no las hacen por los padres no dan el tiempo para programarlas.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adam, Olaf. 2000. Seguridad en Internet. *Seguridad en Internet*. Zaragoza : Person , 2000, págs. 282,283.

Adriana Gil Juárez, Tere Vida Mombiola. 2007. Los videojuegos. *Los videojuegos*. Barcelona : U O C, 2007.

Alonso-Fernández, Francisco. 2003. El espectro adictivo de internet y otras tecnologías. *Las nuevas adicciones*. Madrid : TEA, 2003.

ÁLVAREZ, Alfredo I. 2005. *La Creación del Texto Escrito*. Madrid : Ediciones de la Universidad de Oviedo, 2005. 84-8317-508-8.

Blanco, Teresa Pintado. 2008. Las consolas y videojuegos. *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicacion, basado en variables comportamentales El mercado de las consolas de videojuegos* . Madrid : ESIC, 2008.

Bolivia, Programa de Investigación Estratégica en. 2004. Jóvenes vs. jóvenes: tendencias de investigación de la Tercera Convocatoria. *Jóvenes vs. jóvenes: tendencias de investigación de la Tercera Convocatoria*. Bolivia : Patricia Jimenez Torres, 2004.

Canelo, Borja Fernández. 2010. Las Redes Sociales. Lo que hacen sus hijos en Internet. *Las Redes Sociales. Lo que hacen sus hijos en Internet*. San Vicente Alicante : Club universitario, 2010, págs. 8,9,10.

Cultura, Ministerio de educacion y. 2011. Historia y buen vivir . *Estudios Sociales 7*. Quito : Corporacion editora nacional , 2011, págs. 111-112.

DINIECE. 2007. Acceso Universal a la Alfabetizacion. [En línea] 10 de 2007. <http://diniece.me.gov.ar/images/stories/diniece/publicaciones/boletin/SerieenDebate5completo.pdf>.

Ecuador, Ministerio de Educacion del. 2011. Estudios Sociales 7. *Historia y buen vivir*. Quito -Ecuador : Corporacion Editorial Nacional , 2011, págs. 111-114.

El telefono movil bendicion o maldicion . Pennsylvania., Watch Tower Bible and Tract Society of. 2006. 2006, Despertad.

Emilia Domínguez, Jaume Sarramona ,Antonio J. Colom,Josep Bernabeu. 2008. *Teorias e instituciones contemporaneas de la educacion*. Barcelona -España : Ariel, 2008.

- Espinoza, Maria Victoria Peralta. 2005.** *El currículo en el jardín de infantes*. Santiago de Chile : Andres Bello, 2005.
- Eulogio González Arrabal, Santiago Romero Granados. 2004.** Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria. *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria* . s.l. : Secretaria General Tecnica, 2004, págs. 65,66,67,68.
- EUROPEAS, COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES. 2007.** *COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO, ALCOMITE DE LAS REGIONES*. Bruselas : s.n., 2007.
- G., Lola Vasquez S. Napoleon Saltos. 2007-2008.** Ecuador su Realidad. *Educacion*. s.l. : Fundacion Jose Peralta , 2007-2008, págs. 335,336.
- Garcia, Ec.Washington Aguirre. 2002.** Poblacion,pobreza y desarrollo en el Ecuador. *Poblacion,pobreza y desarrollo en el Ecuador*. Guayaquil : s.n., 2002, págs. 1-2.
- Gil, uana Sancho. 2006.** *Tecnologías para transformar la educación*. Madrid España : Akal,SA, 2006.
- Hemel Santiago Peinado, Jose Hobber Rodriguez Sanchez. 2007.** *Manual de Gestion y administracion educativa*. Bogota : Cooperativa Editorial Magisterio, 2007.
- Inteco. 2009.** Estudios sobre habitos seguros en el uso de las TIC's por niños y adolescentes . [En línea] marzo de 2009. <http://es.scribd.com/doc/47541529/Estudio-sobre-habitos-seguros-en-el-uso-de-las-TIC-por-ninos-y-adolescentes-y-e-confianza-de-sus-padres>.
- interactivas, Generaciones. 2011.** Foro Generaciones interactivas . [En línea] Julio de 2011. <http://www.generacionesinteractivas.org>.
- . 2011.** Generaciones interactivas . [En línea] abril de 2011. <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/el-gobierno-de-ecuador-desarrolla-el-proyecto-generaciones-interactivas-en-1-900-colegios-63-es..>
- Jimmy, Rosario. 2005.** La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual". [En línea] 2005. <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>.
- Joan Domènech, Jesús Viñas. 2007.** *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo*. barcelona : GRAO, 2007.

- Katz, Raul. 2009.** *El Papel de las TIC en el Desarrollo*. Barcelona -España : Ariel, 2009.
- 2006.** Las mujeres y el desarrollo ocupacional. [aut. libro] Kail, John C. Cavanaugh Robert V. *Desarrollo humano, una perspectiva del ciclo vital*. Cuajimalpa, Mexico : Thomson Editores , 2006, págs. 463,464.
- Las TICs y la protección de los niñ@s y adolescentes . 2011.* 2011.
- Linuesa, María Clemente. 2004.** La lectura y nuevas tecnologías . *Lectura y cultura escrita* . Madrid : Morata, 2004.
- Martínez, Araceli Castelló. 2010.** Las redes sociales online. *Estrategias empresariales en la Web 2.0. Las redes sociales Online*. San Vicente Alicante : Club Universitario, 2010.
- Martínez, Faustino Larrosa.** *Deberes y derechos del profesorado y de la comunidad educativa*. San Vicente-Alicante : Editorial Club Universitario.
- Merchan, Sebastian Granda. 2003.** Textos escolares e interculturalidad en el Ecuador. *Textos escolares e interculturalidad en el Ecuador*. s.l. : Abya Yala, 2003, págs. 11-12.
- MINTEL. 2011.** Quito : s.n., 2011.
- Morrison. 2005.** *educacion Infantil*. madrid España : Pearson, 2005.
- Muñoz, Gabriel Galdo. 2008.** Los medios de comunicacion . *Atencion al adolescente*. Santander : Universidad de Cantabria, 2008.
- Otero, Valentin Martinez. 2007.** La buena educación: reflexiones y propuestas de psicopedagogía humanista. *La buena educación: reflexiones y propuestas de psicopedagogía humanista*. s.l. : Anthropos, 2007, págs. 97,98.
- Quevedo, Leal. 2006.** Acerca de la lectura ,la television y los videojuegos . *Acerca de la lectura ,la television y los videojuegos Preguntas de Madres y Padres*. Bogota -Colombia : Medica Internacional, 2006, págs. 250-257.
- . **2006.** Preguntas de madres y padres. *Preguntas de madres y padres*. Bogota-Colombia : Medica Panamericana, 2006, págs. 12,13.
- Ripa, L.Mendez-R. Moreno-C. 2006.** Adaptaciones curriculares. *El entorno de aprendizaje*. Madrid - España : NARCEA.SA, 2006, pág. 23.
- Sala, Fernando García / Xavier Bingué. 2007.** Educar hij@s interactiv@s. *Educar hij@s interactiv@s*. Madrid : Rialp SA, 2007, págs. 120,121,122,125.
- Society, Watch Tower Bible and Tract. 2011.** *Los juegos electronicos ¿tienen su lado oscuro?* . Pennsylvania : s.n., 2011.

Vignoli, Jorge Rodríguez. 2006. Reunion de expertos sobre insumos sociodemograficos para la gestion y el desarrollo local. *Reunion de expertos sobre insumos sociodemograficos para la gestion y el desarrollo local*. Santiago de Chile : s.n., 2006, págs. 121-122.

Xavier Bringué Sala, Charo Sádaba Chalezque. 2009. Nacidos Digitales: Una Generacion Frente a Las Pantallas. *Nacidos Digitales: Una Generacion Frente a Las Pantallas*. Madrid : Ediciones Rialp, 2009, págs. 175,176,177.

8 ANEXOS

- ☛ Solicitud aprobada para realizar la investigación en la Escuela de Educación de Básica "Héroes de Paquisha".



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 Paula Andrea Fontal, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARJA ELVIRA AGUIRRE BURNEO
Mg. Marja Elvira Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA




RECIBIDO Paula Fontal
FECHA 20.05.2011

- ☛ **Solicitud aprobada para realizar las encuestas en el Colegio Técnico Alessandro Volta.**



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.

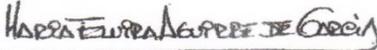
Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías 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 Paula Andrea Fontal Uscá 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.

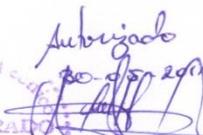
Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. 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,


Mg. María Elvira Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Subscrito
20-05-2011

RECTORADO

- Solicitud aprobada para realizar la investigación en la Escuela Fiscal Mixta Republica de Francia.



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 Paula Andrea Fontal Vera 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 ELENA AGUIRRE BURNEO

Mg. María-Esther Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Autorizada
30-05-20
[Signature]
ESCUELA FISCAL F
REPÚBLICA DE I
DIRECCI
Santo Domingo

- ☛ **Cuestionario 1 aplicado al cuarto año de Educación básica de la escuela república de Francia.**

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 2º de Educación Básica
- 3º de Educación Básica
- 4º de Educación Básica
- 5º de Educación Básica.

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo

- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres
- En la sala de estar
- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

- En mi casa
- En el colegio

- En un “ciber café”
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

- No (pasa a la pregunta 17)
- Sí, el mío
- Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)

- Hablar
- Enviar mensajes
- Jugar
- Navegar en Internet
- Otras cosas

16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas

- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Si

18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- Computador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar mas de una respuesta)

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- Ninguna de las anteriores

20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Mi padre
- Mi madre
- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

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

Encasa:

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)

- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Internet
- Televisión
- No lo sé

28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Televisión

- No lo sé

31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

☛ **Cuestionario 2 aplicado al 8vo año de educación básica de la Escuela Héroes de Paquisha y al 3er año de Bachillerato del Colegio Alessandro Volta.**

CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.

1. ¿En qué curso estás?

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 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/as7.
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

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

1. No (pasa a la pregunta 13)

2. Si

13. ¿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

14 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

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

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

16. ¿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

17. 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

18. ¿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

19. ¿Tienes ordenador en casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

20. ¿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

21. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

22. ¿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

23. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

1. No (pasa a la pregunta 51)

2. Si

24. 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

25. 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

26. ¿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

27. 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

28. ¿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

29. ¿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

30. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas web

2. Envío de SMS

3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)

4. Para usar el correo electrónica (e-mail)

5. Televisión digital

6. Radio digital

7. Para usar programas (Word, Excel)

8. Para descargar música, películas o programas

9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)

10. Foros o listas de correo

11. Blogs

12. Fotologs

13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

31. 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

32. ¿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)

33. 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

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

- 1. Nunca
- 2. A veces
- 3. Siempre

35. 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

36. ¿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

37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)

2. Si

38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (TheSims, 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, GuildWars, Solaris, etcétera)

8. A ninguno

39. 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

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

1. No (pase a la pregunta 41)

2. Si

41. ¿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

42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

43. ¿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

44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me 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

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

47. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

49. ¿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

50. 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

51. 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

52. 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

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. 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

55. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

56. ¿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

57. ¿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

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

60. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

61. ¿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

62. 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.)

63. ¿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

64. Si me quedara dos semanas sin móvil...

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor

3. No pasaría nada

65. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

1. No (pasa a la pregunta 66)

2. Sí

66. ¿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

67. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

1. No

2. Sí

68. ¿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

69. ¿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

70. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

72. 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. GameBoy
8. No tengo ninguna

73. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

74. 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

75. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
2. Si

76. 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: juegosolímpicos
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

77. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

78. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

80. 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. Supersmashbrosbrawl
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

81. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

82. 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. WWESmackdown! 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

83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)

2. Si

84. 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

85. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

86. GameBoy: ¿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. DragonBall Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

87. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Simsmegaluxe
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

89. 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

90. 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

91. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)

1. Sí, tengo alguno

2. Si, casi todos los que tengo

92. ¿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

93. ¿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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)

2. Sí

95. ¿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

96. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

98. 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

99. ¿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

100. ¿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.

101. ¿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

102. ¿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

103. .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

104. 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

105. ¿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

106. ¿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

107. ¿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

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

109. ¿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

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

111. 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

112. ¿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.)

113. ¿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

114. ¿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

115. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

116. ¿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.

117. ¿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

118. ¿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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil

3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Televisión
3. No lo se

124. 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

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

☛ Cuestionario del ILFAM aplicado a estudiantes de 10 a 18 años

Objetivo: Conocerla opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M() F()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fisco misional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES**2.1 ¿Con quién vives?**

- 1.()Papá 2.()Mamá3.()PapáyMamá 4.()Soloenmicasa5.() Conmi/s_____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una(X)sobreelnúmerodeturespuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

	Categorías:
--	--------------------

Cuestiones	5	4	3	2	1
	Excelente	Muy Buena	Buena	Regular	Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

2.5 ¿

Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
1.1 _____ 1.2 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

 **Fotografías**



Entrevista con la Directora de la Escuela Héroes de Paquisha



Alumnos encuestados del 8vo año de Educación Básica Escuela Héroes de Paquisha.



Durante la encuesta a los jóvenes del 8vo año de Educación Básica



Entrevista con el Director de la Escuela Republica de Francia



Alumnos encuestados del 3er año de Bachillerato del Colegio Técnico Alessandro Volta



Jóvenes del 3er año de Bachillerato del Colegio Alessandro Volta durante la encuesta.



Alumnos del 4to año de Educación Básica de la Escuela Republica de Francia



Alumnos del 4to año de Educación Básica durante la encuesta