



# UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

*La Universidad Católica de Loja*

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

“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR”  
 ESTUDIOS REALIZADOS EN LAS ESCUELAS CACIQUE PINCHOPATA, LUZ DE AMERICA, 13 DE ABRIL Y COLEGIO FISCAL DR. TOMAS RENDON SOLANO, DEL CANTÓN LA TRONCAL PROVINCIA DEL CAÑAR.

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

AUTORAS:

Alvarado Silva Mayra Llaneth                      EDUCACIÓN BÁSICA (3 ciclos)

Jadán Santos Hane del Cisne                      EDUCACIÓN BÁSICA (3 ciclos)

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvia Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Mgs. Roberto Carlos Cuenca Jiménez.

CENTRO UNIVERSITARIO:

LA TRONCAL

2012

## **CERTIFICACIÓN**

**Mgs. Roberto Carlos Cuenca Jiménez**  
**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.**

### **CERTIFICA:**

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

---

(f) Alvarado Silva Mayra Llaneth  
C.I. 060268240-3

---

(f) Jadán Santos Hane del Cisne  
C.I. 070103759-0

Loja, Febrero del 2012

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

Nosotras, Alvarado Silva Mayra Llaneth, Jadan Santos Hane del Cisne, declaramos 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 declaramos conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos de tesis/trabajos de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad.

---

(f) Alvarado Silva Mayra Llaneth  
C.I. 060268240-3

---

(f) Jadan Santos Hane del Cisne  
C.I. 070103759-0

**AUTORÍA:**

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

---

(f) Alvarado Silva Mayra Llaneth  
C.I. 060268240-3

---

(f) Jadán Santos Hane del Cisne  
C.I. 070103759-0

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a mi hija Anahí Fernanda que ha sido fuente de motivación para alcanzar mis metas planteadas.

A mis padres Olga y Oswaldo que me vieron nacer y estar siempre en mi corazón.

Alvarado Silva Mayra Llaneth.

## **DEDICATORIA**

Esta tesis de grado la dedico con verdadero cariño a mi esposo: Humberto Montoya Campos, a mis hijos (as), a mis nietos (as) y a todos mis familiares que me han apoyado moral y económicamente durante mis años de estudio.

Jadán Santos Hane del Cisne.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por llevarme a su lado, llenándome siempre de alegría y gozo.

A mis padres que me enseñaron a vencer las dificultades, a mis hermanos que no solo son hermanos sino también amigos.

A mi hija que comprende conmigo todas mis alegrías.

Al Mgs. Roberto Carlos porque con paciencia, esfuerzo me ha guiado y orientado en la realización de este trabajo a mis amigos que me han estimulado, apoyado y acompañado con palabras de aliento.

A todos los maestros que han colaborado para ser realidad este trabajo.

Alvarado Silva Mayra Llaneth.

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos a Dios, a la Virgen del Cisne, a mi querida Universidad de Loja, al Lcdo. Oscar Reyes Saldaña quien me felicitó el alumnado de su prestigioso colegio para realizar mi trabajo de investigación, muy en especial al Master Roberto Cuenca Tutor del trabajo de investigación, quien con sus consejos y orientaciones me ha llevado al feliz termino de mi tesis.

Jadán Santos Hane del Cisne

## INDICE

Portada .....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	Vii
1. RESUMEN .....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1. CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR. ....	5
3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA. ....	5
3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC. ....	18
3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS...	24
3.2.1. INVESTIGACIONES SOBRE LAS PAUTAS DE CONSUMO SOBRE LAS PANTALLAS ENTRE LOS NIÑOS/ÑAS Y ADOLESCENTES DE 6 A 18 AÑOS. ....	24
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC`s. ....	29
3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC`S.....	32
3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC`S. ....	35
3.3.1. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN .....	35
3.3.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR. ....	38
3.3.3. ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC`S (INICIATIVA SOBRE MEDIA LITERACY) .....	42
4. METODOLOGÍA.....	45
4.1 Diseño de la investigación .....	45
4.2 Participantes de la investigación.....	45
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación .....	46
4.3.1. Técnicas. ....	46

4.3.2. Instrumentos.....	46
4.4. Recursos.....	46
4.4.1. Humanos .....	46
4.4.2. Institucionales.....	47
4.3. Materiales.....	47
4.4.4. Económicos.....	48
4.5. Procedimiento.....	48
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	50
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	50
5.2. Redes sociales y pantallas.....	60
5.3. Redes Sociales y Mediación.....	68
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	80
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	84
6. Conclusiones y recomendaciones.....	90
Conclusiones.	
6.1. Redes sociales y pantallas.....	90
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	90
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	90
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	91
Recomendaciones:	
6.1. Redes sociales y pantallas.....	92
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	92
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	92
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	93
7. Bibliografía.....	94
8. Anexos.....	96

## 1. RESUMEN

La Universidad Técnica Particular de Loja, busca dimensionar el perfil del egresado a través del Programa Nacional de Investigación para determinar el alcance y su desenvolvimiento en la comunidad y la sociedad.

Nuestro trabajo de investigación se lo realizó en los diferentes lugares del Cantón La Troncal como: Cochancay, La Puntilla, Pancho Negro y en el mismo cantón antes mencionado, las encuesta fueron entregadas por la Universidad para la aplicación correspondiente. Fue necesaria la entrega de la solicitud a los directivos y maestros de los planteles, además el permiso para poder realizarla.

Las herramientas que se utilizó en la encuesta fue el cuestionario, esto permitió la obtención de la información necesaria para poder establecer cuáles son las necesidades principales de los niño, adolescente y jóvenes.

Esta información nos dio a conocer el ambiente, el uso y la valoración que dan los encuestados en cuanto se refiere a las tecnologías y su incidencia en el desarrollo intelectual, psicológico, emocional, cabe indicar que muchos de ellos no cuentan con los medio necesario para participar de los avances tecnológicos manteniéndose al margen de los beneficios de los beneficios que nos da las Tics en educación.

Por consiguiente lo mas urgente por hacer es la concientización de los usuarios que teniendo la oportunidad de adquirir mayores conocimientos en el manejo del Internet no lo hacen. En el lugar en donde se tomaron las muestras se pudo notar que el Internet como medio de información es escaso por decirlo así, la distancia, el gasto que genera la implementación de esta tecnología serían el factor que ha impedido el progreso tecnológico de los educandos, de los padres de familia y de la misma comunidad.

Es por eso que debemos implementar las tecnologías o las Tic's en las escuelas donde no hay este recurso para que los estudiantes niños (as), adolescentes y jóvenes tenga a la mano una herramienta indispensable como lo es el Internet que brinda facilidad y acceso a conocimientos actuales, reales, oportunos y verificables desarrollando procesos dinamizadores que promuevan un aprendizaje significativo.

**TEMA:****GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. “ESTUDIO EN NIÑOS Y JOVENES FRENTE A LAS PANTALLAS”****2. INTRODUCCIÓN:**

Al desarrollar este proyecto sobre los niños y jóvenes frente a las pantallas podemos denotar el gran avance que ha tenido la tecnología, y que en gran parte es utilizada para diversas actividades, abarcando todo lo que esta relacionado con: el internet, celular, televisión y la radio; pero más allá de la utilización de esta tecnología está el desarrollo psicológico, intelectual, emocional de quienes lo usan, pues en la actualidad se encuentran en un auge globalizador, entonces la pregunta sería:

¿Qué tan preparado estamos par enfrentarnos a este cambio? o ¿Qué tan preparado están los niños y jóvenes para enfrentarnos a este cambio?

Es por eso que las Tics están siendo utilizadas en el área de la educación para el desarrollo de los estudiantes; tanto de escuela como de colegio.

Para poder dirigir a los estudiantes los establecimientos educativos deben estar preparados con docentes que conozcan de esta tecnología, de sus ventajas pero también de los riesgos que pueden presentar una mala utilización, es fundamental que ayuden a preparar al niño, al joven para enfrentar retos y desenvolverse de forma oportuna, acertada y con seguridad.

Esta tecnología ha desarrollado mecanismo para apoyar la educación en todos los niveles, no olvidemos que su funcionalidad permite el progreso de los pueblos y las sociedades por lo tanto es vital que se inicie en las escuelas, para continuar en colegios y universidades.

La realización de esta investigación nos permite visualizar las instituciones que carecen de Internet, muy imprescindible para la época actual. Desde varias décadas. Se preveía el avance tecnológico o el avance de las Tic`s; se estudiaban las ventajas, desventajas y los riesgo que esta tiene cuando no son controladas, debemos destacar que en muchos lugares de nuestro cantón hace falta la implementación de la

comunicación por Internet, como de salas virtuales y de sitios públicos que presten estos servicios o a su vez acondicionar en las escuelas estas nuevas tecnologías como son las Tic`s.

En la educación, estas prestan grandes ventajas debido a que los educandos pueden prepararse de una forma diferente, con un estilo moderno permitiéndole al niño (a), adolescente y joven desarrollarse tanto en su capacidad intelectual como cultural.

Con esto se pretende conocer con detalle el uso y la valoración que los niños(as), los adolescentes y jóvenes ecuatorianos hacen de las tecnologías de la información y de la comunicación así como su impacto en el ámbito escolar y familiar.

Como una problemática nacional la comunidad, sociedad, familiar y por ende el educando deben aprender a conducirse en un mundo tecnificado, para poder enfrentar la globalización y la sistematización que cada día avanza con pasos agigantados, esperamos que esta investigación sea de gran ayuda para las generaciones presentes y que sirva de guía para saber como se debe utilizar los avances tecnológicos.

Siendo una Generación Interactiva: los menores se comunican, aprenden y se entretienen a través de Internet, el celular, los videojuegos y la televisión, las cuatro pantallas sobre las que se centra este informe.

La investigación, realizada por nosotras Mayra Alvarado y Hane Jadán, se desplegó entre escolares con edades comprendidas entre los 6 y 18 años de las escuelas y colegios del sector rural, urbano del cantón La Troncal, convirtiéndose así en el estudio realizado sobre esta temática.

Dentro del proceso de investigación de este proyecto hemos constatado que los cuestionarios de los estudiantes de diez a dieciocho años eran demasiado extensos, lo que no permitió realizar en una hora clase, además tenía términos que no se ajustaban a nuestro entorno, llegando en ocasiones a confundir la idea original de las preguntas.

El proyecto sobre la Generación Interactivas en el Ecuador esta dirigido a desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles. familiar, escolar e institucional que

ayuden a velar para que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación sean herramientas que favorezca el desarrollo personal de los más jóvenes, minimizando los riesgos que presentan y aprovechando al máximo las oportunidades, contribuyendo de esta forma a crear una sociedad mejor.

Las respuestas obtenidas de niños y adolescentes apuntan a la utilización de las principales pantallas (televisión, internet, celular y videojuegos) atendiendo tanto a cuestiones de posesión como de valoración.

Esperamos que los resultados obtenidos sirvan para favorecer la reflexión sobre los rasgos que identifica a la Generación Interactiva, y por tanto los retos a los que se enfrentan nuestra sociedad.

Los objetivos permitieron conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

- Conocer la situación familiar de los investigados.
- Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.
- Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.
- Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

La Universidad Técnica Particular de Loja, miembro activo de la OUI y como centro de estudios de formación de docentes se encuentra apoyando un proyecto con el cual se pretende llegar a todos los lugares de nuestro país para conocer la realidad que tiene la relación de los niños (niñas) y adolescentes con las pantallas y como egresadas de esta prestigiosa institución, nos es muy satisfactorio contribuir con nuestro trabajo a esta investigación, consideramos que es importante la cultura informática, la utilización de las Tic's para enseñar y aprender, siendo fundamental producir textos adecuados para empezar con este tipo de enseñanza.

### **3. MARCO TEORICO:**

#### **3.1. Características sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.**

##### **3.1.1. Entorno Educativo, la comunidad educativa.**

En el sistema educativo nacional existe una larga tradición en las escuelas de entablar proyectos con la comunidad desde diferentes perspectivas. Es así que se establecieron diferentes modalidades de vinculación que han sido importantes y han contribuido a generar formas creativas que colaboraron tanto en el quehacer educativo de la escuela como en mejoras en la vida de la comunidad. <http://neycernavas.blogia.com/2007entorno-educativo.php> Neirotti N. 2008.

Una de las modalidades que podemos reconocer es aquella que piensa a la escuela y a su cultura como un elemento externo a la comunidad. La función de la escuela es socializar según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, la escuela es la transmisora de una única cultura legítima. La escuela se "coloca" por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea y a la vez la integra, creyendo que esta negación "le permite" seguir formando a los niños(as), adolescentes y jóvenes. <http://www.archive.org/web/web.php>.

En esta circunstancia la escuela se propone generar algunas actividades para crear el entorno tecnológico necesario para una educación de calidad. En este tipo de vínculo hay que tomar en cuenta las condiciones sociales de los alumnos para cubrir y resolver las necesidades en el aprendizaje.

Es importante, notar el esfuerzo de muchas escuelas por seguir formando y enseñando en el marco de esta modalidad con una actitud de preservación hacia los fundamentos de la escuela pública. Una frase que reflejaría esta modalidad sería "cuando cierro las puertas de la escuela no me importa nada lo que ocurre afuera o de donde vienen los niños solo es importante enseñar". Podríamos decir que esta es una idea errónea ya que permite cerrar la puerta de la integración hacia la

educación de los educando, padreas de familia como la misma comunidad.

**Entorno educativo.-** Al pensar en el sentido misional del maestro en correspondencia con su comunidad, la visual que predomina es la de quien puesto frente a un grupo, transfiere cierta cantidad de conocimientos y no otra cosa, de modo que las escuelas de nuestro tiempo, entendidas espacios de socialización, en general no pueden decirse lugares proclives al dialogo ni a la racionalidad critica, por lo que escasean aprendizajes que cuenten como fructíferos. (*Freire Paulo Pedagogía de la autonomía Pág. 72*)

La educación del nuevo siglo. Describe la técnica que estructura el diseño de los entornos y analiza cómo la arquitectura distribuida y abierta de Internet colabora con el diseño proactivo, abierto y experimental del sistema educativo.

Desde finales de la década del ochenta, la digitalización y el desarrollo de Internet fueron conquistando muchos de los campos que se suponían gobernados por formas autónomas e independientes. Las formas de producir, comerciar, comunicar, regular o gestionar la cosa pública, fueron invadidas por las tecnologías digitales y hoy se desarrollan principalmente dentro del espacio Internet. <http://www.archive.org/>

El sistema educativo no ha sido la excepción a esta regla. Si bien la relación convergente entre el sistema educativo e Internet viene produciéndose a gran velocidad, aún no está del todo claro cuál será su alcance [ni siquiera a corto plazo]. Sin embargo, el análisis de las características, intereses, técnicas y principios que esta relación.

En este sentido, proyectar la relación requiere identificar al menos sus características principales, los intereses en juego, las técnicas específicas y los principios básicos que la guían.

Entre el sistema educativo e Internet viene estableciéndose una relación caracterizada por ser estratégica, necesaria y convergente, estar orientada por la mutua conveniencia y la búsqueda de objetivos comunes, estar atravesada por una técnica específica y ser respetuosa de ciertos principios éticos y operativos. En lo sucesivo se describen estas características con el objeto de producir un recurso para la planificación superior de los sistemas educativos. <http://www.archive.org/about/about.php>

La expansión de las tecnologías digitales, el crecimiento de Internet y el surgimiento de un nuevo paradigma productivo han provocado que los pesados sistemas educativos de la modernidad pasen a ser una pieza estratégica para las políticas de desarrollo. La relación entre Internet y los sistemas educativos se ha transformado en un punto vital para la planificación orientada al desarrollo político, social, cultural, económico y a la defensa de los intereses nacionales-regionales de cualquier sociedad.

La pregunta que surge es ¿está el área de la educación preparada para recibir este avance tecnológico? o están evadiendo la responsabilidad de crear un mejor entorno educativo que este integrado la tecnología en la educación.

**¿Qué debe hacer el maestro?** Sería adecuado pensar que se comprometiera un poco más de lo habitual con la promoción de las relaciones humanas, reconocer el trato entre individualidades, no como sujetos aislados inmersos en un trabajo pedagógico, llamados a ofrecer resultados de desempeño.

El aprendizaje debe ser recíproco con el estudiante y no se limita a un área en particular sino que debe acentuarse en la interacción personalizada, en el reconocimiento de las distintas áreas del ser humano, en donde hay historias de vida por contar y aportes significativos y que por lo tanto, el docente no está llamado a imponer su criterio, sino a fomentar una actitud

de búsqueda del saber del cual nadie puede apropiarse en mundo tangible y mutable. <http://www.piie.mendoza.edu.com> Mendoza 2010.

Cuando se buscan las razones que producen una sociedad turbulenta como la nuestra, se lee el trasfondo de abandono y ruptura de las relaciones familiares, no hay un referente claro para las nuevas generaciones y ése grado de incertidumbre y si se quiere caos afecta el contexto escolar.

*Allí la responsabilidad del maestro radica en el carácter motivacional de su práctica, en el que hay un maestro que no niega el hecho de vivir en un mundo hostil; como diría Charles Dickens experimenta la verdadera grandeza haciendo que otros se sientan grandes.*

Paulo Freire en su libro la pedagogía del oprimido, ayuda a entender el tipo de educación que tenemos, de corte tradicional o bancaria, en donde el educando debe adaptarse a un orden establecido, y por ninguna parte se admite la conciencia en el estudiante. No existe el dialogo y el pensamiento auténtico brilla por su ausencia. <http://es.shvoong.com> maestro-el-entorno-educativo

Pero a su vez hay una exposición de un tipo de educación diferente, aquella por la que el docente con las buenas características ya enunciadas debería optar, y es la educación como práctica liberadora, (antagónica al positivismo y al pragmatismo educacional en boga dentro de los círculos de enseñanza), una alternativa para quienes en nuestros días poco o nada han sido tomados en cuenta, a saber los pobres y olvidados, (muchos cuyos hijos son enviados a la escuela para ser tratados con desprecio), que reciben las migajas de unos estados latinoamericanos ávidos de divisas que obtienen de la explotación de su propia gente, la manutención de los intereses de clase y naturalmente las consabidas disposiciones de las potencias del orbe.

¿Cuál es la razón de ser de la educación?

La educación es importante si conduce al ser humano al descubrimiento e identificación de su medio histórico, al cuestionamiento de los hechos presentes y a la consecuente intervención transformadora de la misma.

Pero para que el ser humano pueda llamarse forjador de su destino, en principio debe ser instruido para que sea capaz de tomar conciencia de su realidad, lo cual no resulta muy ajustado al tipo de educación vigente que en el ámbito escolar ofrece planteamientos ajustados a tesis gubernamentales no propiamente emancipadoras ni generadoras de desarrollo social. *Postman, N. "Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología" 1994*

De cualquier manera, y en esto hay que hacer hincapié, por gris que se refleje el panorama educativo, no se puede desistir en la lucha de hacer prevalecer el interés general sobre el particular, en nuestro caso con el avance en genuinas aplicaciones pedagógicas que desarrollen en la capacidad para analizar críticamente su comunidad, desde luego con sólidos preceptos teóricos y / o cognitivos.

La educación debe erigirse como baluarte de la defensa de la diversidad cultural y de pensamiento, una sociedad educada en lo multicultural presta a entender y a tolerar las diferencias, en donde no se juzguen a un grupo o individuos como poseedores únicos del saber, sino que se generen ambientes de cooperación y aprendizaje sinérgico. La meta es, despertar y cimentar el sentido crítico en los educandos, para que ellos, una vez inmersos en análisis coherentes, empiecen a configurar una realidad más humana. *Rottemberg, Anijovich (2005) Entorno educativo pág. 59-65*

De esta manera crear un entorno educativo adecuado donde la educación en la actualidad sea unos de los principales pilares de la sociedad, como todos sabemos la competencia cada vez es más fuerte, los niños y jóvenes están interesándose en prepararse más, en querer estar actualizados y en tener mejores oportunidades laborales.

Es cierto que la educación tradicional es mucho más cómoda para algunas personas, la idea de tener un horario definido, la facilidad de un

maestro al cual preguntarle al momento lo que no entiendes resulta, en apariencia, muy cómodo; sin embargo, la facilidad de que la escuela se adapte a ti, a tus horarios y tus necesidades se convierte en algo muy atractivo, de ahí la respuesta que están teniendo las opciones en línea y, de ahí, el crecimiento tan importante que ha tenido. Los ambientes virtuales, la constante retroalimentación de los tutores y asesores, el enriquecimiento que se da a partir de la convivencia virtual.

Debemos reflexionar sobre el impacto que ha sufrido el sistema educativo por el avance tecnológico, lo que ha generado cambios dentro del sistema que conlleva a cumplir con la sociedad en su necesidad de educación continua.

El sistema educativo demanda una reestructuración donde se organice y se de valor a la carga de información y conocimientos que el individuo recibe a través del ciberespacio, pero no es sólo eso, ya que el sistema en su reestructuración conlleva a una infinidad de cambios; por lo tanto, la educación actualmente necesita crecer a pasos agigantados para tratar de ir a la par con los avances tecnológicos y cumplir con las directrices de lo que debe ser un Sistema Educativo, formando al profesorado, actualizando tecnológicamente los centros educativos, creando y avanzando en Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje utilizando como instrumento las nuevas y potentes Tecnología de la información y comunicación y sobre todo que llegue a todos los estratos sociales sin discriminación alguna luchando por la alfabetización tecnológica.

**La comunidad educativa.-** Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de la escuela y alumnos, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro de la escuela.

En otros casos la comunidad prima sobre la escuela; en esta perspectiva, la escuela pierde su especificidad y su sentido político y social en función de incluir la problemática de la comunidad en la que está inserta. La escuela se ve invadida permanentemente por las

dificultades de la comunidad perdiendo espacios la tarea de enseñar y de aprender. Es necesario rescatar el esfuerzo de directores, docentes, no docentes y padres que luchan por revertir situaciones sociales sumamente dolorosas por las que atraviesan sus alumnos aunque resignando el espacio educativo. <http://san-agustin.galeon.com/comunidad.htm>

La siguiente frase reflejaría esta modalidad "en las condiciones que hoy llegan estos chicos a la escuela no podemos preocuparnos solo por enseñar, es necesario despiojar, dar de comer, preocuparse por la salud, por lo emocional y no queda tiempo para lo educativo".

Resulta interesante considerar las experiencias que se vienen desarrollando en las que se establece un vínculo solidario entre escuela y comunidad. Desde esta perspectiva, la escuela difunde la práctica de la solidaridad a través de la participación de los estudiantes, docentes e instituciones en actividades colaborativas a partir de la detección de una necesidad en la comunidad.

En este vínculo se inscribe con una larga e importante trayectoria el Programa Escuela y Comunidad del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Esta propuesta se basa en la idea de aprendizaje - servicio que es una metodología pedagógica que desarrolla proyectos solidarios o de participación comunitaria. Se plantea que existe un alto impacto en el aprendizaje de niños/ñas y jóvenes a partir del vínculo solidario.

Es una modalidad que refuerza uno de los aspectos principales de la educación de los sujetos que hace referencia a la educación en valores para lograr conformar una mejor ciudadanía. La escuela desde sus propios saberes se constituye en un sujeto solidario hacia su comunidad y en esa instancia genera nuevos aprendizajes.

Cuando pensamos en una nueva modalidad de vínculo es que partimos de la hipótesis, de que en los nuevos escenarios sociales generados especialmente a partir de la década de los 90, especialmente en los

barrios de los sectores más empobrecidos, nuevos actores sociales han tomado un rol protagónico en la comunidad y por lo tanto deben ser incluidos como parte de la denominada comunidad educativa o de aprendizaje. En este sentido y en términos de Neirotti y Poggi: el sistema educativo formal no monopoliza el proceso de aprendizaje ni son los docentes los únicos que enseñan.

Las organizaciones comunitarias y los espacios públicos locales son ámbitos donde los sujetos aprenden, Incorporando valores y hábitos, desarrollando capacidades (sean éstas para producir bienes o servicios o para ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas).

Las comunidades, a su vez, cuentan con sus propias instituciones y agentes de enseñanza y aprendizaje:

Familias, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, mercados, fábricas, organizaciones productivas. En consecuencia, resulta necesario observar qué se aprende en esta comunidad donde la escuela es un actor más y quiénes son los actores de este proceso de aprendizaje. *(Neirotti, N., Poggi, M., Alianzas e Innovaciones en Proyectos de Desarrollo Educativo Local.*

*Evaluación Integral de la Iniciativa Comunidad de Aprendizaje, UNESCO Sede Buenos Aires 2004.)*

La noción de Comunidad de Aprendizaje nos sirve para pensar a lo educativo como la construcción de un espacio de encuentro y articulación entre la escuela y la comunidad. El desarrollo de una Comunidad de Aprendizaje requiere la consideración sobre algunos aspectos:

- Es una propuesta que se sustenta en el desarrollo local y comunitario en el cual se integran las diversas instituciones que tienen injerencia en la comunidad con el objetivo de construir un proyecto educativo y cultural que parta de las necesidades y posibilidades de la comunidad.

- En las comunidades de aprendizaje participan tanto niños, como jóvenes y adultos profundizando el aprendizaje intergeneracional y entre pares, y el potencial de los jóvenes como educadores y agentes activo de su propia educación.
- Es importante el desarrollo de propuestas que abarque la educación para adultos como forma de promover el bienestar comunitario y la formación de jóvenes y niños.
- La modalidad de la gestión de una Comunidad de Aprendizaje, es básicamente participativa, se centra en la modificación de los modos de tomar decisiones tradicionales para pasar a una toma de decisión que involucren en ella a actores centrales de la comunidad en conformación.
- Se basa en la premisa de que el aprovechamiento de todos los recursos humanos disponibles en cada comunidad pueden hacer posible una genuina educación para todos. *Neirotti, N., Poggi, M., Alianzas e Innovaciones en Proyectos de Desarrollo Educativo Local.*

Es muy cierto que como comunidad **educativa** se presenta una misión muy dura y en algunas ocasiones agotadora, pero el núcleo familiar ha venido mostrando herramientas y estrategias poco convencionales para lograr llegar al punto de origen de determinada situación, y esto hace que muestre confusión, inseguridad, y la esponga con una inestabilidad al aplicar la educación recibida, notando que esta no le genera lo que en su época generó, encontrando que actualmente se muestran otras necesidades y algunas casi que particulares, teniendo en cuenta el medio en el que se encuentran las experiencias propias no se podrán comparar con las experiencias actuales, y esto hace que sus creencias, sustentaciones y esos grandes pilares que sostenían las familias tradicionales queden con dudas, las cuales hacen que los estudiantes entren a juzgar y argumentar debido a las exigencias del sistema.

Los roles de padre y madre han cambiado y esto hace que las exigencias para los hijos estén limitadas ya que no tiene un ejemplo a seguir como se obtenía anteriormente, y esta es una de las razones, en

donde la familia debe encontrar una nueva identidad y partir de allí, proporcionar herramientas y estrategias para formar, orientar, educar y sustentar frente a sus hijos todos los cambios que va generando la sociedad.

Cuando se ha hecho una formación bajo responsabilidades, normas, derechos, deberes y utilizando estrategias que se apliquen dentro del contexto real, estas situaciones de desadaptaciones, drogadicción, sexualidad prematura, desinterés en el estudio, ausencia de valores y falta de una identidad propia se verán menos o lo mejor aun, no se presentaran estas situaciones tan seguidas, al iniciar una nueva familia se debe tener claro el papel que jugara cada uno de los integrantes y al llegar un nuevo miembro a ella, el tendrá un panorama diferente y se podrá preparar para la vinculación al sistema de consumo, de mensajes, de influencias y tendrá como identificar cuando es el límite de las cosas.

Para proporcionarles a los padres estas estrategias, más que escuelas de padres en los colegios se debe hacer un trabajo comunitario en los hogares que inician este proceso, cuando hay un conocimiento previo, como decía ausubel, el nuevo concepto será más fácil de entender y aplicarlo para lograr que sea significativo. *Martha Lucia Cortes de Sánchez 2010.*  
<http://cofradiademaestros.fullblog.com.ar/la-escuela-y-la-comunidad-educativa-juntas-para-una-propuesta-pedagog-1305897861.html>

En el marco de lo planteado, es necesario que la escuela se abra a la comunidad a través de las organizaciones comunitarias incorporándolas en su proyecto educativo a través de comisiones, colaboraciones o formulando especialmente iniciativas educativas.

Para que produzca los efectos deseados, el vínculo debe tener como punto de partida el convencimiento de la escuela y de su personal de la necesidad de mejorar las condiciones sociales, culturales, políticas y educativas de la comunidad en la que está inserta y de la propia escuela.

Consideramos de suma importancia reconocer e identificar las condiciones que son necesarias para que los niños y jóvenes puedan efectivamente aprender. En aquellas comunidades en donde las condiciones de educabilidad no están construidas, la escuela tiene un rol central en su construcción.

No pensamos a la educabilidad como algo dado, si no como condiciones sociales, económicas y culturales que la escuela aporta a construir a través del establecimiento de las alianzas intersectoriales necesarias. La posibilidad de conformar las alianzas necesarias deberá ser uno de los objetivos principales que debe tener una escuela que se propone mejorar el aprendizaje de sus alumnos.

Es necesario que la escuela pueda registrar que en la comunidad hay demandas y necesidades que en parte están organizadas y visualizan a la escuela como una de las instituciones sociales con las que trabajando mancomunadamente se puede vehiculizar una respuesta que mejore el problema.

Finalmente, es necesario aclarar que cuando se piensa en un vínculo, se lo hace en términos políticos, sociales y culturales y que a partir de él se produzca un crecimiento tanto en la escuela como en la comunidad.

Se podrían señalar tres posibles líneas:

- 1) Las acciones educativas comunitarias
- 2) La construcción de redes interescolares e intersectoriales
- 3) Las acciones referidas a la inclusión escolar

- ***Acciones Educativas Comunitarias***

Son las acciones que emprenden la escuela y la comunidad y que salen del marco estrictamente escolar, ampliándose a lo educativo. Es decir, estas acciones tienen como objetivo generar espacios de comunicación e intercambios tendientes a mejorar las condiciones educativas de los niños/ñas y jóvenes, así como también su plena inclusión social y escolar y producir una retroalimentación cultural

mutua. *Juan francisco Reyes Baena 2010, 201-207. La comunidad educativa*

Informar a los alumnos sobre la importancia de la participación individual y colectiva acorde con la constitución: Deberes-Derechos, explicitar a los representantes su responsabilidad en la participación de la mejora de la escuela.

Indicarle a docentes la necesidad de estimular la participación individual y colectiva de alumnos, representantes, vecinos, etc. Dentro de la escuela, difundir mediante mensajes escritos en murales, trípticos, etc. alusivos a la importancia y necesidad de la participación, .Propiciar reuniones colectivas en la que participen alumnos, docentes representantes, vecinos, dirigentes de la comunidad en pro de la escuela.

- **La construcción de redes interescolares e intersectoriales**

Las redes de escuelas son las diferentes alianzas en las que se logra insertar la escuela y que posibilitan el trabajo en forma compartida optimizando el vínculo entre las escuelas y con la comunidad representada por sus instituciones y organizaciones.

**a.** El objetivo es articular y potenciar de modo transversal las propuestas, proyectos y recursos construidos en las distintas escuelas y organizaciones que lo componen. La gestión en redes permite el seguimiento de los alumnos, la identificación de problemas comunes, la socialización de experiencias pedagógicas, la coordinación de acciones con los Institutos de Formación Docente, entre otras posibilidades.

**b.** Las redes intersectoriales son las que se constituyen entre la escuela y las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. Es un espacio de articulación entre los distintos recursos del de la sociedad local lo que posibilita una mirada integral de la problemática del niño y el joven en el contexto social concreto. La primera acción del programa en torno a esta red, será la implementación de recursos otorgados por el

Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud como forma de garantizar el seguimiento de la trayectoria de la escolaridad básica de los alumnos.

- **Las acciones referidas a la inclusión escolar**

Es necesario construir un trabajo entre la escuela y las organizaciones sociales para apoyar con diferentes estrategias la vuelta a la escuela de todos los niños que no concurren a la misma y que se encuentran por fuera de las ofertas educativas existentes.

El trabajar conjuntamente en la elaboración de proyectos educativos entre la escuela y otras organizaciones o instituciones de la comunidad con fines educativos, posibilita la pronta visualización de los niños en situación de vulnerabilidad educativa y aquellos que se encuentran por fuera de la escuela.

Desarrollar acciones y estrategias para este objetivo en el marco de las lo programas que propone el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

**a.** *Convocatoria a organizaciones comunitarias para la conformación de la Comunidad de Aprendizaje.* Definición de roles y funciones de la conducción de la escuela, las organizaciones y referentes comunitarios, docentes, no - docentes, niños y jóvenes en la gestión de la Comunidad.

**b.** Relevamiento del contexto, diagnóstico y evaluación de las necesidades de la comunidad. Relevamiento y diagnóstico de las organizaciones comunitarias. Delimitación del territorio de influencia de la escuela. Sistematización de las acciones que la escuela ya tiene en funcionamiento con la comunidad.

**c.** Diseño de un proyecto entre la escuela y las organizaciones barriales. No existe una única metodología de gestación de la propuesta. El proyecto puede concebirse desde una acción con objetivos que respondan a problemas coyunturales o a problemas estructurales cuya propuesta implique ya sea acciones puntuales específicas y/o acciones de mediano y largo plazo. Es necesario establecer en el diseño claramente los objetivos,

los responsables de la implementación, los acuerdos preestablecidos, la evaluación de los resultados y los tiempos previstos para las acciones enmarcadas en la propuesta.

**d.** Establecimiento de alianzas.- Esta tarea es considerada central para el cumplimiento de los objetivos que nos proponemos realizar. Las alianzas, son las formas más profundas de constitución de redes en donde se comparten recursos de modo estable, por períodos prolongados de tiempo, en función de objetivos y proyectos comunes. .

Para lograr dichas alianzas, es necesario precisar con quienes se conformarán redes interescolares e intersectoriales. Explicitando los acuerdos de compromisos entre las partes intervinientes y la modalidad de funcionamiento que se establece.

Actividades culturales en la escuela y en el barrio. Ej. : ciclo de recitales, ciclo de cine debate, mate cocido literario en los bares del barrio, creación de orquestas infanto-juveniles barriales, clubes literarios, agrupaciones teatrales, murgas, creación de juegotecas, taller de juegos de matemática, campamentos educativos, centros educativos comunitarios, clubes deportivos de fines de semana en las escuelas, bibliotecas comunitarias y rodantes, padrinazgos de personalidades del mundo científico, cultural y deportivo, plan de lectura:

Los abuelos narradores, cuentos colectivos, la lectura va de visita entre la escuela y el comedor comunitario, clubes de ciencias, redes de apoyo escolar entre el barrio y el aula, autoconstrucción asistida: escuela y barrio en la construcción de viviendas, construcción de bibliotecas familiares, tutorías compartidas entre la escuela y la comunidad, entre otros.

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

La introducción de las nuevas tecnologías en las aulas supuso un cambio acelerado en el sector educativo.

El estado debe conocer cuáles son las empresas que brindan las nuevas tecnologías que tiene como finalidad hacer frente a las amenazas y oportunidades de futuro que representa la introducción de las TIC en el ámbito educativo, así como reunir e identificar las empresas tecnológicas que prestan servicios en las escuelas y / u organizaciones educativas, para marcar las pautas y ejes para la definición de una nueva política educativa para el Ecuador, con visión de largo plazo, que apuesta a un cambio profundo de la educación más allá del sistema escolar, y que supone un cambio también profundo del actual Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación (MEC) en tanto instancia rectora del quehacer educativo en el país. <http://nuevastecnologias-silvi.blogspot.com/2009/07/las-oportunidades-de-las-tics-en-el.html>.

La educación en el Ecuador y en toda América Latina ha tenido una expansión notable, con logros importantes como son la reducción del analfabetismo adulto; la incorporación creciente de niños y jóvenes al sistema escolar, particularmente de los sectores pobres de la sociedad; la expansión de la matrícula de educación inicial y superior; una mayor equidad en el acceso y retención por parte de grupos tradicionalmente marginados de la educación tales como las mujeres, los grupos indígenas y la población con necesidades especiales; el creciente reconocimiento de la diversidad étnica, cultural y lingüística y su correspondiente expresión en términos educativos.

La difícil situación económica, social y política que ha atravesado el país en los últimos años, marcada entre otros por una agudización de la pobreza y un fenómeno masivo de migración, ha contribuido a deprimir aún más el cuadro educativo, provocando incluso la reversión de algunos logros históricos. Esto es particularmente grave en un momento en que la información y el conocimiento pasan a ser reconocidos como los puntales de la nueva "sociedad del aprendizaje", y el aprendizaje a lo largo de toda la vida se instala como un paradigma y un principio

orientador para replantear los en todo el mundo. *Jonassen, D. H. (1996, 157-165) sistemas de educación y aprendizaje*

Las sucesivas reformas (administrativas, curriculares, pedagógicas) ensayadas en el país han tenido los resultados esperados en términos de mejoramiento de la calidad de la educación, la evaluación nacional de los compromisos adquiridos por el país en el marco de la iniciativa mundial de Educación, últimamente la Tecnología de la Información y la Comunicación aparece en los medios de comunicación, en educación, en páginas web. Y son un conjunto de tecnologías aplicadas para proveer a las personas de la información y comunicación a través de medios tecnológicos de última generación.

Las TICs se utilizan cada día por todos nosotros pero el término TIC se ha hecho más extensivo en educación, ONGs y campañas sociales.

Cuando se habla del uso o manejo de las TICs en Educación se refiere al aprovechamiento de estas tecnologías para el mejoramiento de la calidad educativa, así, el uso de internet, proyectores, conexiones en red, videoconferencias, cámaras, ordenadores para procesamiento de datos, libros digitales, etc. *Globerson, T. (1992)*

Se la utiliza con frecuencia para referirse también a organizaciones para obtener ayuda solidaria, a mecanismos de promoción social y facilidades de acceso a mecanismos gubernamentales.

El Fondo Mundial de Solidaridad Digital es una Organización Internacional con sede en Ginebra que tiene por objetivo reducir o eliminar las diferencias de acceso a las TICs de todos los pueblos del mundo. Creado por iniciativa del Presidente de Senegal en 2003-2005, el FSD se preocupa por recaudar fondos para garantizar la mayor cobertura de acceso a las Tecnologías de Información posible, cuenta con el financiamiento económico de las ventas en estas tecnologías y se encuentra en permanente colaboración con los equipos

gubernamentales para la ejecución de proyectos de acceso masivo a las TICs.

Siempre que se utiliza un producto tecnológico para mejorar la calidad de vida se está utilizando un TIC tanto cuando emprendemos un estudio a distancia o cuando pagamos una factura on line a través de un formulario en internet. Las TICs constituyen uno de los pilares de la globalización, brindan información y comunicación a bajo costo para todo el mundo.

La educación volvió a ser colocada en el escenario nacional y en la agenda electoral, fundamentalmente en torno al Contrato Social por la Educación, un movimiento ciudadano que se propone asegurar diez años de educación básica de calidad para todas y todos los ecuatorianos, y el cual ha contado con la adhesión de amplios sectores de la sociedad.

Este es un momento fértil para sembrar un nuevo compromiso y una nueva agenda educativa en el país. La transición gubernamental coincide con una importante movilización social en torno a la educación, el país ha retomado la iniciativa para identificar y dar solución a nuestros propios problemas, pasando del lamento a la propuesta y a la acción ("Solo la educación cambia al Ecuador" fue la consigna de esta primera fase del Contrato Social), y se ha reactivado la posibilidad del diálogo y la concertación entre sectores y actores muy diversos (entre ellos, dos actores tradicionalmente antagónicos, el MEC y la Unión Nacional de Educadores – UNE), todo lo cual sienta bases para un renovado compromiso nacional en torno a la educación.

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos:

### **Su conocimiento y su uso**

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza. Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida-

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico. Rosemarie Terán Najas, (2002-2015 pág. 174-186) Cultura digital

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele

haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

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

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

Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.

- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

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

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

Este informe refleja el primer trabajo que ofrece datos comparados entre jóvenes. Menores entre 6 y 18 años que fueron encuestados, donde se recoge los principales indicadores del el uso hacen de las pantallas (televisión, móviles, Internet y videojuegos) en Ecuador.

Se pretende conocer con detalle el uso y la valoración que los niños y los adolescentes ecuatorianos hacen de las tecnologías de la información y de la comunicación así como su impacto en el ámbito escolar y familiar.

Es una Generación Interactiva, las pautas de consumo sobre las pantallas son cada vez mayor: los menores se comunican, aprenden y se entretienen a través de *Internet*, el *celular*, los *videojuegos* y la *televisión*, las cuatro pantallas sobre las que se centra este informe. La investigación, realizada por Mayra Alvarado y Hane Jadán de la mano de las Generaciones Interactivas, se desplegó entre escolares con edades comprendidas entre los 6 y 18 años de la escuela de nuestro cantón, convirtiéndose así en el estudio realizado en esta materia.

Ecuador es el primer país donde el Gobierno ha impulsado de una forma decidida el proyecto, con el fin de llegar a todo el territorio nacional y presentar así este primer estudio que evalúa el uso de las pantallas en niños y adolescentes.

El objetivo de “La Generación Interactiva en Ecuador” es utilizar este conocimiento para desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles familiar, escolar e institucional que ayuden a concienciar sobre el

uso adecuado de la tecnología de la información y de la Comunicación se conviertan en una herramienta que favorezca el desarrollo personal, y de esta forma el aprovechamiento de sus bondades contribuyendo a crear una sociedad mejor.

Abordar las respuestas obtenidas de niños y adolescentes, organizadas en torno a las principales pantallas (televisión, internet, celular y videojuegos) atendiendo tanto a cuestiones de posesión como de valoración. Esperamos que este conocimiento sirva para favorecer la reflexión sobre los rasgos que idéntica a la Generación Interactiva, y por tanto los retos a los que se enfrentan nuestra sociedad.

Hay que destacar que esto tergiversa el desarrollo del niño y del adolescente ya que muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general.

Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. Puede decirse también, a la inversa, que nuestros niños/ñas y jóvenes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los videojuegos y los programas de televisión.

Desde el punto de vista psicoeducativo, es interesante analizar el éxito de los Videojuegos a la luz de las teorías de la motivación y del aprendizaje. Vamos a analizar el paralelismo entre el aprendizaje social y el sistema de motivación y aprendizaje implícito en los videojuegos.

**¿Cuál es la clave del éxito de los videojuegos?**

**¿Qué condiciones se dan en ellos que no se cumplen en la familia o en la escuela?**

Hasta hace poco algunos teóricos mantenían que los determinantes principales de la conducta son las fuerzas motivacionales que se configuran en necesidades, tendencias e impulsos que, con frecuencia, operan por debajo del umbral de la conciencia. En resumen, se trataría de fuerzas interiores.

Al desarrollar la teoría de la conducta, el análisis causal cambió de perspectiva: se pasó de propugnar unos determinantes internos amorfos a analizar en detalle cuáles son las influencias externas de las respuestas humanas; es decir, se cambia el punto de vista, inclinándose hacia las fuerzas del medio. La polémica parecía centrada en la prioridad por las fuerzas internas o por el medio; en la herencia y en el ambiente.

Pero en los últimos años, la comprensión de los procesos psicológicos ha progresado sustancialmente y se hacen necesario reformular algunas suposiciones acerca de la adquisición de la conducta humana. Bandura, A. (2005, pág. 35-42) Teoría del aprendizaje social.

Es en esta línea en la que la "Teoría del aprendizaje social" aporta una serie de adquisiciones que permiten explicar mejor la conducta, en el sentido de que se reconoce que el sujeto no se limita a reaccionar ante el entorno, y que juegan un papel importante la observación, la capacidad humana de emplear símbolos y procesos cognitivos y la capacidad de autorregulación de los sujetos.

De modo sintético, la contribución de la Psicología del Aprendizaje Social al proceso de enseñanza-aprendizaje es la siguiente:

Se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los afectos y las conductas de los hombres. Se acentúa la importancia de los procesos vicarios, simbólicos y auto-regulatorios en el funcionamiento psicológico.

La capacidad humana de emplear símbolos permite representar los fenómenos, analizar su experiencia consciente, planear, imaginar, y actuar de manera previsor. Los procesos de autorregulación juegan un papel central, seleccionando, organizando y filtrando las influencias externas. El sujeto no se limita a reaccionar.

Hay una interacción continua entre el sujeto y el entorno, haciendo que la persona influya en su destino y que se establezcan los límites de esa autonomía.

Las fuentes de la motivación y de la conducta

Para la teoría del aprendizaje social, las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a estos factores:

**Los modelos.** Sería muy laborioso y peligroso aprender todo por las propias acciones. La mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado, la imitación o el aprendizaje vicario.

De este modo evitamos errores, aprendiendo con ejemplos. Refranes como "donde fueres haz lo que vieres" y otros más nos indican el valor de este tipo de aprendizaje. Los modelos pueden ser más o menos participativos.

El aprendizaje vicario, aprender viendo hacer a otros, se revela como un sistema eficaz de aprendizaje. Un modo de aprender la forma de servirse en un comedor público es observar cómo resuelven el problema las personas que nos preceden.

**Los reforzadores.** Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición. Los tipos de reforzadores son variados:

### **Las consecuencias de las respuestas**

El aprendizaje más rudimentario está basado en la experiencia directa y es el que se debe a los efectos positivos y negativos que producen las acciones. Cuando las personas se enfrentan a los sucesos cotidianos, algunas de sus respuestas tienen éxito, mientras que otras no tienen ningún efecto o tienen como resultado el castigo. A través de este proceso de reforzamiento diferencial, llega finalmente un momento en el que se seleccionan las formas de respuesta que han tenido éxito y se descartan las que han sido ineficaces. (Barrueco, V. (2008, pág. 36-45 ): "Videojuegos: la fiebre de siglo.

Se afianzan las respuestas que provocan placer o satisfacción, mientras que se rehúyen las conductas que son fuente de dolor o de insatisfacción. Algunos sujetos se ejercitan tocando el piano por el placer que obtienen de su práctica.

Los **refuerzos extrínsecos**, son consecuencias de la conducta que tienen una relación arbitraria con la misma, como por ejemplo el dinero, ventajas y privilegios, los castigos, la aprobación, etc. Los refuerzos extrínsecos aparecen también como una gran fuente de motivación en la conducta y la vida cotidiana está también plagada de este tipo de refuerzos. En algunos casos, al margen de la satisfacción personal que obtiene, el pianista se esfuerza en su actividad por conseguir un premio o el aplauso del público.

También son refuerzos extrínsecos los llamados "**amplificadores sociales**", es decir, los que aumentan los efectos, positivos o negativos, de la conducta del sujeto, en el contexto, en los demás y en él mismo. Castillejo, (2007,68-82). Amplificadores sociales

El **control cognitivo** es un tipo de refuerzo que tiene una influencia también considerable. Cuando los sujetos conocen las tareas a realizar, conocen la meta o el objetivo a conseguir, conocen los refuerzos existentes, su cadencia o sistema, los resultados de sus acciones y el

nivel que están consiguiendo tienden a reforzar y consolidar una determinada conducta.

### **La práctica**

La realización de tareas concretas ayuda a la consecución de mejores respuestas por parte de los sujetos implicados. Las tareas pueden ser directas (solucionar problemas, construir) o bien simbólicas (imaginar, prevenir soluciones, prevenir, hacer una simulación). Cuanto más prácticas sean las tareas y más sentidos se impliquen en ellas, vista, oído, manipulación, la actividad realizada tiene una mayor capacidad de afianzarse.

### **El clima**

Al referirnos al clima hablamos del modo en que el medio provoca estimulaciones que obligan al sujeto a adoptar un tipo de conducta. Si el medio facilita la conducta deseada, la probabilidad de aparición de ésta es más alta.

Tanto el aspecto contextual, relativo a los materiales, condiciones físicas, luz, temperatura, ambiente ecológico, etc., así como el aspecto psicosocial, es decir el grado de autonomía, la actividad en grupo, el ambiente de cooperación o competición, etc. tienen una influencia muy grande en el comportamiento de los sujetos.

### **3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC`s.**

La controversia entre los beneficios y riesgos de la utilización de las nuevas tecnologías no debería pasar por alto que la accesibilidad a la World Wide Web ha afectado sustancialmente los procedimientos en la producción de trabajos por parte de los alumnos, especialmente en la enseñanza media en donde son habituales las investigaciones con rastreo bibliográfico.

Este artículo pretende generar algunas propuestas pedagógicas basadas en prácticas escolares habituales a fin de potenciar las posibilidades que ofrece este nuevo contexto, evitando al mismo tiempo, ciertos riesgos que impiden un aprendizaje exitoso. Perkins, D (2001) “La persona – más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje”.

La tecnología misma se ha convertido en el centro de atención, al tiempo que se presta una atención relativamente escasa al contenido real de la información.

En el ámbito educativo, las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, NTIC) despiertan posiciones encontradas. Pero antes de indagar respecto a los matices de estas controversias, sería oportuno preguntarnos tal vez a qué tipo de tecnologías nos estamos refiriendo y en qué reside lo sustancial de estas herramientas de vanguardia.

En rigor, el cambio más significativo no está tanto en los ordenadores inteligentes ni en los recursos multimedia sino en la revolución que implica concebir a la comunicación masiva no ya como una distribución unilateral y masificada de la información sino como una red sin principio ni fin que democratiza las posibilidades tanto de emisores como de receptores en tiempo real.

No resulta asombroso observar entonces que la escuela misma está inmersa en un nuevo contexto debido a lo cual el debate sobre las NTIC ya no puede mirarse solo como un recurso respecto al cual la escuela puede decidir sí incluir o no, porque sus alumnos y gran parte del profesorado (al menos en sectores de la población socialmente favorecida) coexisten en este nuevo contexto cultural.

## **El legado de la tecnología**

Dos enfoques pueden ser contrastados a la hora de evaluar como la tecnología modifica y transforma las capacidades humanas.

Los efectos obtenidos con la tecnología, referidos simplemente a los resultados que pueden alcanzarse a partir del trabajo cooperativo que se instrumenta mediante la interacción hombre-máquina, como por ejemplo, al operar una planilla de cálculos o un procesador de imágenes que permitan potenciar los logros que se alcanzarían de manera individual.

La interacción hombre-máquina es concebida en este caso, como un sistema cuyo rendimiento se evalúa en su totalidad, incluso hasta perdiéndose de vista la importancia de la intervención humana. Desde una perspectiva analítica, por el contrario, se dirá de esta cooperación que la capacidad es un atributo de las personas y que por lo tanto la tecnología es solo una colaboración que le permite al individuo potenciar sus habilidades, en este sentido, la máquina cumple la función de colega mejor dotado dentro de la concepción de Vigotsky de “zona de desarrollo próximo”

En ambos casos, la tecnología y el ser humano pueden de hecho, conformar una dupla complementaria que se inscribe en la concepción de la cognición distribuida más allá del propio organismo físico, prolongándose en otras personas, en medios simbólicos y en los artefactos.

En segundo lugar, resta considerar los efectos de la tecnología, que suponen un residuo cognitivo transferible a otros contextos en los que la tecnología en cuestión ya no estuviera presente. Imaginemos como ejemplo, un individuo que, acostumbrado a la lectura en formatos hipertextuales hubiera desarrollado gracias a este recurso, la habilidad de vincular conceptos de manera más compleja, eficiente y veloz. Postman,

N. "Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología" 1994. pág. 35-46

Pero quizá esta última sea una afirmación apresurada. ¿Deja realmente la utilización de una herramienta un residuo cognitivo transferible a otras situaciones en las que tal tecnología no está presente? Es muy difícil establecer conclusiones al respecto si analizamos tecnologías que ya están entre nosotros desde hace mucho tiempo porque sus efectos han ya sido naturalizados por la cultura.

Podemos considerar entonces que siendo las TICs vitales para los tiempos que corren, sus efectos cognitivos pueden ser importantes, aun cuando todavía no podamos determinarlo con precisión. Como sea, más allá de éstos potenciales efectos, las TICs están instaladas en nuestra cultura y quiérase o son parte de una realidad a la que la escuela pertenece y no puede ignorar.

### **3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC`s.**

Las TIC en términos de oportunidades, de posibilidades de acción, de desafíos y no tanto de efectos como algo que podemos predecir.

Más precisamente intentaremos responder en base a la investigación realizada. ¿Cuáles serían las oportunidades de las TICs en el ámbito educativo?

Partiremos planteando que las TIC son un conjunto de herramientas con las cuales el individuo interactúa de forma activa formando como sostienen Salomón, Perkins Globerson, una asociación intelectual en la que los resultados dependen del esfuerzo del conjunto. A las TIC que ofrecen esta asociación o colaboración intelectual se las puede llamar "Instrumentos cognitivos" o "Tecnologías de la mente" porque potencialmente permiten al estudiante funcionar a un nivel que trasciende

las limitaciones de su sistema cognitivo. Perkins (2005-7-23) Las Tic's en el mundo actual

Estos autores anteriormente mencionados aclaran que esta colaboración exige esfuerzo y el estudiante debe participar en forma comprometida, con atención voluntaria y dirigir la tarea metacognitivamente. “Los ordenadores inteligentes ofrecen una posibilidad de colaboración capaz de ampliar el rendimiento intelectual del usuario. Pero el grado de realización o cumplimiento de este potencial depende del compromiso voluntario del usuario. <http://nuevatecnologias-silvi.blogspot.com/2009/07/las-oportunidades-de-las-tics-en-el.html>

No depende solamente de la “pareja” de interacción estudiante/ordenador sino como se emprende la colaboración”. Para contestar la pregunta formulada inicialmente, podemos decir que en el ámbito educativo encontramos oportunidades de cultivar todo tipo de habilidades referidas a la distribución ingeniosa del pensamiento y el aprendizaje. En este sentido, cobra relevancia la nueva generación de las 'herramientas cognitivas' que se basa en una epistemología constructivista alejada de los enfoques tradicionales sobre la utilización de computadoras en las escuelas.

Según este enfoque constructivista las computadoras deberían ser utilizadas como herramientas informáticas que apoyan el aprendizaje, y el docente debe usar los programas como herramientas cognitivas, dispositivos mentales y computacionales que apoyan, guían y extienden los procesos de pensamiento de los usuarios. Ejemplo de esto son: la base de datos, planilla de cálculos, sistemas expertos, conferencias por computadora, multimedia e hipermedia, Jonassen, D. H. (1996, 157-165) sistemas de educación y aprendizaje.

Es así que el aprender “DE y SOBRE” la tecnología como se hacía en la década del 90 es reemplazado ahora por aprender con la tecnología.

Aprender “con” la tecnología es también una manera de “aprender a aprender”, una modalidad que va más allá de los límites individuales ya que se aprende delegar, compartir, exponer, criticar. Se aprende a “distribuir” partes importantes de la acción que se está llevando a cabo entre diferentes agentes: humanos e informáticos, Salomon G.(1990, 237-256) Tecnología y sistemas informáticos

Muchas aplicaciones de los computadores se han desarrollado explícitamente para involucrar a los estudiantes en pensamiento crítico. Otras pueden reorientarse como herramientas de la Mente. Hay varias clases de Herramientas de la Mente; entre ellas: de organización semántica, de modelado dinámico, de interpretación de información, de construcción de conocimiento, y de conversación y colaboración.

Estas aplicaciones de computación que requieren que los estudiantes reflexionen en forma significativa de modo tal de utilizar la aplicación para representar lo que saben. “En entornos constructivistas, los aprendices están activamente comprometidos en la interpretación del mundo externo y en la reflexión sobre sus interpretaciones” Los estudiantes no pueden trabajar en forma efectiva el pensamiento complejo sin acceder a un equipo de herramientas intelectuales que los ayuden a ensamblar y construir conocimientos.

En otras palabras, cuando los estudiantes trabajan con tecnología computacional, en vez de ser controlados por ésta, ellos mejoran las capacidades de la computadora, y la computadora mejora la reflexión y el aprendizaje de los estudiantes. Globerson, T. (1992, 120-135) Tecnología computacional en el mundo actual.

El resultado de esta “sociedad” es que el aprendizaje en su totalidad se transforma en algo más que la suma de sus partes. Cuando los estudiantes usan herramientas cognitivas como socios intelectuales su desempeño es mejorado, dejando en los estudiantes algún residuo

cognitivo que los estudiantes transferirán a situaciones en las cuales ellos usen nuevamente la herramienta.

Para concluir podemos decir que la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación a la enseñanza debe ser percibida como una oportunidad para un cambio significativo y no como la respuesta a la presión social de actualización tecnológica. Como docentes debemos sobre todo reflexionar y repensar nuestros supuestos pedagógicos y las decisiones sobre qué, para qué, por qué y cómo, que guían la inclusión de las TICS en la enseñanza.

Los computadores pueden apoyar más efectivamente el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos en la educación, como herramientas de amplificación cognitiva para reflexionar sobre lo que los estudiantes han aprendido y lo que saben.

En lugar de usar el poder de la tecnología de los computadores para difundir información, estos deben usarse, en todas las áreas de estudio, como herramientas para hacer que los estudiantes participen en el pensamiento reflexivo y crítico acerca de las ideas que están estudiando.

La utilización de computadores como Herramientas de la Mente, a través del empleo de aplicaciones de software como formalismos (protocolos) de representación del conocimiento, facilitará la producción de sentido, de manera más ágil y completa que como lo hace la instrucción mediante computadores de que se dispone ahora.

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

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

En el escenario de un milenio que se está estrenado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se convierten en actores principales de importantes cambios en ámbitos como la educación, el ocio, la

comunicación o las relaciones sociales. Todas ellas destacan por su juventud y comparten este rasgo con el público que mejor adapta e incorpora a sus vidas todas sus posibilidades: ha nacido una nueva Generación Interactiva. Esta iniciativa define y tipifica la relación de los menores con diversas pantallas como Internet, los videojuegos, el teléfono móvil o la televisión. <http://docs.google.com/> Francisco Javier Soto Pérez, asesor en TIC.

Y lo hace desde una visión integrada de todas las pantallas y de los ámbitos más importantes que rodean a este público, como son la escuela o la familia, y todos los actores sociales que ya se enfrentan al fantástico reto de conectar con la Generación Interactiva.

Desde la oferta de la tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados «tradicionales», como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, Internet y los teléfonos móviles.

Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades y, si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener consecuencias negativas tanto para quienes las utilizan, como para otras personas.

Por otro lado, y debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario: no sólo cuáles son las más frecuentes, sino también qué tipo de medidas se toman para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario, como de otros agentes externos (desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, instituciones educativas, etc.). Educación y Cultura,

Murcia; Juan José Fernández García, 2009. Art. de Revistas Visión y Tecnología.

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven.

Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas. Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC.

Para ilustrar la situación pueden ser útiles los términos empleados por Prensky (2008), quien se refiere a los «nativos» y los «inmigrantes» digitales. El «nativo digital» es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas.

Por el contrario, el «inmigrante digital» es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas. En definitiva, para el «nativo digital» estas tecnologías son una cosa natural, algo así como su «lengua materna», mientras que para el «inmigrante digital» es una «lengua extranjera», lo que hace que, en ocasiones, no las dominen del todo y muestren cierto «acento».

Si las nuevas tecnologías plantean múltiples incertidumbres respecto a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario, la situación se agrava en el caso de los niños y los adolescentes: en primer lugar, porque requieren de la mediación y protección de diversos agentes (padres, educadores, instituciones públicas, etc.), y en segundo lugar porque, a

menudo, estos agentes no disponen de los conocimientos o herramientas suficientes para ejercer dicho papel. Carlsson (2006),

Como consecuencia del panorama descrito, parece lógico que la investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de comunicación y tecnologías haya venido impulsada tradicionalmente con un ánimo protector y educador.

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados (mediante la Directiva de Televisión Sin Fronteras), son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos.

Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones.

Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales).

Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Por decirlo así la protección del menor y la protección del consumidor ante tanta publicidad.

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

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas.

Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés.

El trabajo de Himmelweit & Oppenheim (1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido.

Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etc.), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

Unos años más tarde en 1961 subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica. Bringué & Sádaba, (2006):

Todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Respecto al **Tiempo** de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etc.) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

En cuanto a los **Contenidos**, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), comúnmente citada en la investigación (Austin, 1999; Kundanis, 2003).

Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación.

La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad.

La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación

implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin et al (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental.

Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina «conglomerados») en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España:

- 1) Los padres controladores restrictivos;
- 2) Los padres permisivos,
- 3) Los padres orientadores.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la convicción.

Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145).

Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar.

Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en

marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos:

El momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells & De Bofarull, 2002: 184-185).

Los trabajos señalados en este epígrafe son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección.

No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

### **3.3.3. Alfabetización en las Tic`s (iniciativa sobre media literacy)**

Protección: comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etcétera) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversas tecnologías. Como se verá, las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en el uso de los medios y las tecnologías, en el ámbito anglosajón denominado media literacy. Kozma, R. 2005, las nuevas tecnologías para la Alfabetización y Educación de Adultos: una perspectiva mundial.

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito.

Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de media literacy, para el que no encontramos una traducción precisa al castellano:

Educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o «educación» son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica.

Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de media literacy. Existen múltiples definiciones, aunque la utilizada por Aufderheide (1992)

Resulta sencilla y clara: se trata de «la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos». El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías:

Desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las:

¿Es Internet una tecnología o un medio de comunicación?

En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2004),

Quien asegura: «la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual.

Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital». Por esta razón, el autor asegura preferir el término «educación para la comunicación» en lugar de «educación para los medios», que en este contexto podría resultar más restrictivo.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en España «la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto».

Sin embargo, «educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera» García Matilla, (2004, pág. 45 - 60). Ediciones océano uno

El objetivo de la media literacy, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos», como afirma Torregrosa (2003, 69-85) Art. de revista de Tecnología

Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, como queda presentada en este capítulo, aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función.

En el panorama investigador la media literacy es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios. A escala internacional podemos destacar, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham & Dommelle (2003).

Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas:

- 1) la educación mediática en la escuela;
- 2) la implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática,
- 3) el proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales.

## **4. METODOLOGÍA**

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

La estrategia para obtener la información de los niños, adolescente y joven de las diferentes escuelas y colegios ha sido satisfactoria. La Escuela 13 de abril del recinto Cochancay, La escuela Casique Pinchopata del recinto Pancho negro, La Escuela Luz de América del cantón La Troncal, el colegio tomas Rendón Solano estas instituciones educativas permitieron la realización de las encuestas, las preguntas fueron respondida satisfactoriamente para alcanzar los objetivos y contestar las interrogantes que se ha planteado.

Con el método descriptivo se analizó los parámetros o las respuestas, las cuales describen las necesidades de los niños.

Este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

Ya estos recintos como el mismo cantón se desarrollan a través de las actividades agrícolas que son las fuentes de desarrollo económico quienes ya que la producción esta basada en los productos como la caña de azúcar, cacao, café, maíz, arroz, etc.

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

Esta investigación se realizó con el objeto de conocer las GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. "ESTUDIO EN NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS", las mismas que fueron sugeridos por el equipo de Planificación de la Universidad Técnica Particular Loja, considerando el lugar de procedencia de los investigadores.

Para esto se tuvo que pedir la autorización de las diferentes autoridades de los planteles educacionales, quienes dieron la autorización para la toma de las encuestas

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

#### **4.3.1. Técnicas.**

Las técnicas de investigación utilizadas en esta investigación permitieron recoger la información requerida para comprender el fenómeno que se analizó para lo cual se debió determinar los hechos o documentos, fuentes a los que se acudió para obtener la información necesaria. Para el desarrollo de este trabajo se utilizaron las siguientes técnicas de investigación:

- ❖ **La encuesta.-** Esta técnica sirvió para especificar toda la información que se pretendía investigar, se aplicaron encuestas a directivos y docentes sobre la realidad de la problemática. Se basó exclusivamente en un cuestionario que tiene plena relación con el planteamiento de la hipótesis.

#### **4.3.2. Instrumentos**

Para realizar esta investigación hemos utilizado los siguientes cuestionarios, aplicados en los niños, adolescentes y jóvenes:

El cuestionario 1 dirigido a niños (a) de 6 a 9 años, consta de 31 preguntas las cuáles eran para determinar el usos de las Tic's, cuestionario 2 y 3, dirigido a niños y a jóvenes de 10 a 18 años, tomados del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas (Foro Generaciones), tiene 126 preguntas. El cuestionario 4 dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

### **4.4. Recursos.**

#### **4.4.1. Humanos**

- Alumnos de diferentes instituciones educativas
- Tesista
- Equipo planificador de la Universidad
- Director del Proyecto
- Tutor

#### **4.4.2. Institucionales.**

En los centros educativos que fueron tomados en cuenta para la encuesta correspondiente cuentan con:

- Laboratorio de computación
- Laboratorio de Ciencias Naturales
- Sala de audiovisuales
- Sala para música
- Bodega para los implementos deportivos
- Bar
- Pizarras acrílicas
- Patio para recreación
- Juegos infantiles

#### **4.4.3. Materiales.**

- Cuestionario 1, a niños (6 – 9 años).
- Cuestionario 2 y 3 a niños y jóvenes (10 – 18 años)
- Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM)
- Cámara fotográfica
- Computadora
- Útiles de escritorio
- Libros
- Revistas
- Papel bond
- Oficios
- Documento de apoyo

#### 4.4.4. Económicos.

<b>Materiales</b>	<b>Valor</b>
Impresión de oficios y cuestionario	12.25
Copias de los cuestionarios	140.00
Útiles de escritorio	30.00
Internet	60,00
Impresión	200,00
Anillados	20,00
Revelado de fotos	7,00
Pasajes	25,00
Viáticos	30,00
Llamadas telefónicas	15,00
Empastados	80
Cds	30
<b>Total:</b>	<b>649.25</b>

#### 4.5. Procedimiento.

El primer paso para el desarrollo del presente trabajo fue la asesoría presencial realizada en la ciudad de Loja el 14 de mayo del 2011 con la Mg. María Elvia Aguirre Burneo Directora del Proyecto de Investigación y con el Mg. Roberto Carlos Cuenca Tutor de tesis que nos reunimos en Guayaquil para la revisión de nuestro proyecto quienes nos dieron las explicaciones y sugerencias de cómo realizar el trabajo.

Luego de la explicación por parte del Director y Coordinadora Académica del Programa de Investigación nos dio indicaciones generales sobre las actividades que se iban a desarrollar.

Iniciamos con la lectura sobre la estructura del informe de investigación del texto guía otorgado por la UTPL el mismo que fue explicado punto por punto.

Seleccionamos las instituciones educativas para luego visitarlas y solicitar la autorización correspondiente a los directivos y maestros de cada plantel educativo, y entregar la carta de ingreso enviada por la Directora de la Escuela de Ciencias de la Educación, así como también mantener una entrevista donde dimos a conocer el objetivo de nuestro trabajo, y los documentos oficiales (cuestionarios), para llegar a un acuerdo con el día y la fecha en que se efectuaría la aplicación del trabajo.

Acudimos a los centros educativos para la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes, procedimos a dar las indicaciones generales y el objetivo de la aplicación de los mismos.

Una vez concluido el trabajo de campo recopilamos todos los cuestionarios aplicados para ingresar los datos en las plantillas correspondientes, las mismas que fueron utilizadas para la tabulación y representación gráfica con la ayuda de las tablas de Excel proporcionadas por el equipo investigador de la UTPL de acuerdo a las respuestas dadas por cada una de las personas que intervinieron en este proceso, para posteriormente realizar su análisis e interpretación.

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

### 5.1. Caracterización sociodemográfica

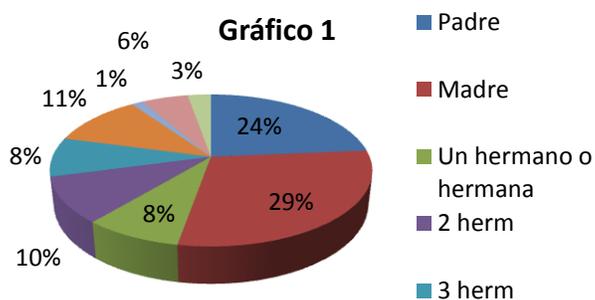
**P4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo.**

**Tabla 1**

P4		
Opción	f	%
Padre	17	23,61
Madre	21	29,17
Un hermano o hermana	6	8,33
2 herm	7	9,72
3 herm	6	8,33
4 herm	8	11,11
5 herm	1	1,39
Mi abuelo/la	4	5,56
Otras personas	2	2,78
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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



Del 100% de los encuestados las respuestas fueron en el siguiente porcentaje el 29.17% vive con su madre, en tanto que el 23.61% viven con sus padres y los que viven con uno y 4 hermanos están entre 5.56% y 11.11%,

Entonces podemos afirmar que si hay niños que viven en hogares funcionales.

Dando cumplimiento a lo que manifiestan los resultados obtenidos en esta encuesta.

### P6. ¿Tienes ordenador en casa?

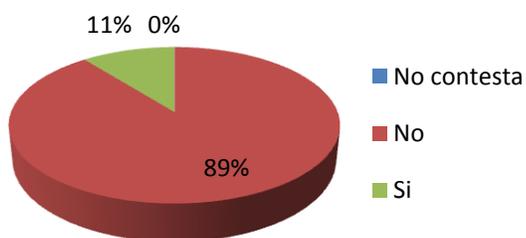
Tabla 2

P6		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	25	89,29
Si	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

Gráfico 2



La respuesta fue en el siguiente porcentaje, un 10.71% tiene su ordenador en casa, y los que no tienen el porcentaje es de 89.29%.

Con estos resultados podemos deducir que puede que no se considera importante o a su vez la situación económica no favorece a la adquisición de un ordenador. La situación socioeconómica de las familias sería uno de los factores que se podrían tomar en cuenta en la validación de los datos.

## ADOLESCENTES Y JOVENES

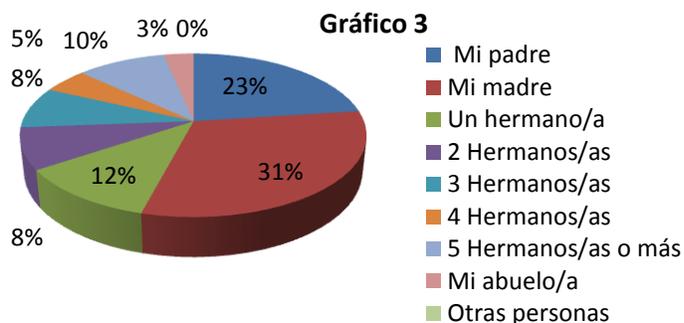
### P4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo.

Tabla 3

P4				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
Mi padre	14	22,95	12	17,39
Mi madre	19	31,15	19	27,54
Un hermano/a	7	11,48	8	11,59
2 Hermanos/as	5	8,20	8	11,59
3 Hermanos/as	5	8,20	2	2,90
4 Hermanos/as	3	4,92	2	2,90
5 Hermanos/as o más	6	9,84	3	4,35
Mi abuelo/a	2	3,28	10	14,49
Otras personas	0	0	5	7,25
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>100</b>	<b>69</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

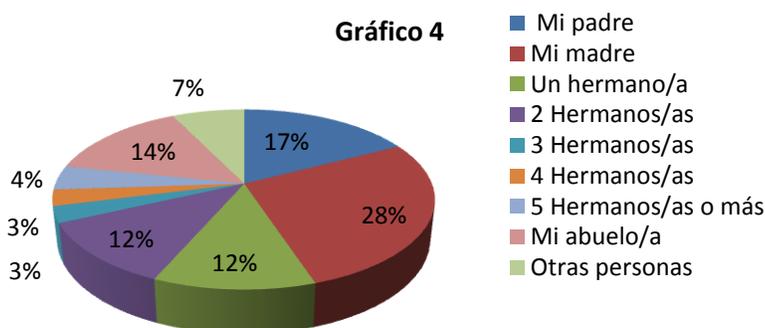
**Fuente:** Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años de edad)



Del 100% de los encuestados las respuestas fueron en el siguiente porcentaje el 31.15% vive con su madre, en tanto que el 22.95% viven con su padre y los que viven con uno y

4 hermanos están entre 4.92% y 11.48%, el 9.84% vive con más de cinco hermanos, y el 3.28% viven con el/la abuelo/a.

Unas de las principales causas de integración es vivir en familia con sus padres (mamá, papá y hermanos) aunque la deserción o la desvinculación familiar se debe en muchos de los casos al factor económico, a veces por mejorar o buscar un estilo de vida acorde con el buen vivir de las personas o diferentes causas que lo llevan a vivir fuera de la familia e hijos. Pero en este caso si hay adolescente que viven con sus progenitores y hermanos siendo un porcentaje considerable.



Del 100% de los encuestados las respuestas fueron en el siguiente porcentaje el 27,54% vive con su madre, en tanto que el 17,39% viven con su padre y los que viven con uno y 4 hermanos están entre 2.90% y 11.59%, el 4.35% vive con más de cinco hermanos, y el 14.49% viven con el/la abuelo/a,

Los hogares que están constituidos con (mamá y papá) como lo demuestra dichos porcentaje, los jóvenes si tienen el privilegio de vivir con sus padres recibiendo de ellos una educación que les permita saltar los obstáculos del diario vivir.

### P54. ¿Tienes móvil propio?

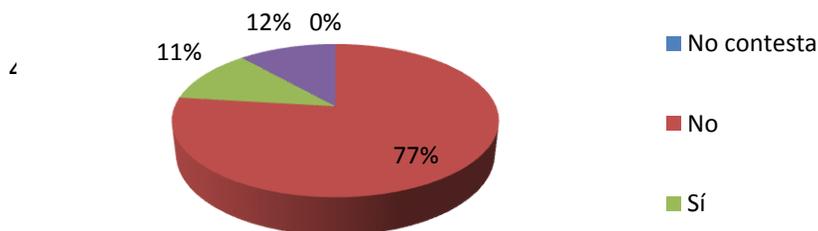
**Tabla 4**

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	4,35
No	20	76.92	3	13,04
Sí	3	11.54	6	26,09
No, pero uso el de otras personas.	3	11.54	13	56,52
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad)

**Gráfico 5**

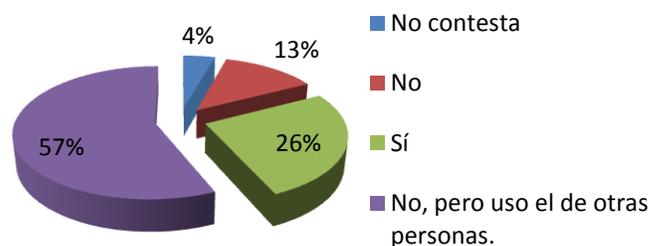


De los adolescentes encuestados del 100% contestó de la siguiente manera: 11.54% si posee móvil en su casa, el 11.54% no lo tiene pero uso el de otro, y un 76.92% y el restante su respuesta fue que no tiene móvil.

La falta de recursos económicos de algunas familias hace que no puedan adquirir este servicio pues en muchas de las veces el móvil representa una necesidad de estar en

comunicación con sus familias, pero al no contar con los medios necesario en muchas familias no lo han podido adquirir.

**Gráfico 6**



De los adolescentes encuestados del 100% contestó de la siguiente manera 26.09% si posee móvil en su casa, y un 56,52% no lo tiene pero usa el de otras persona, el 13.04% su respuesta fue que no tiene móvil.

En la juventud el 26.09% que tiene el móvil en casa, debe ser por que la juventud en algunas ocasiones los padres si le permiten la obtención de un móvil, necesario para la comunicación en la familia y amigos.

**P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

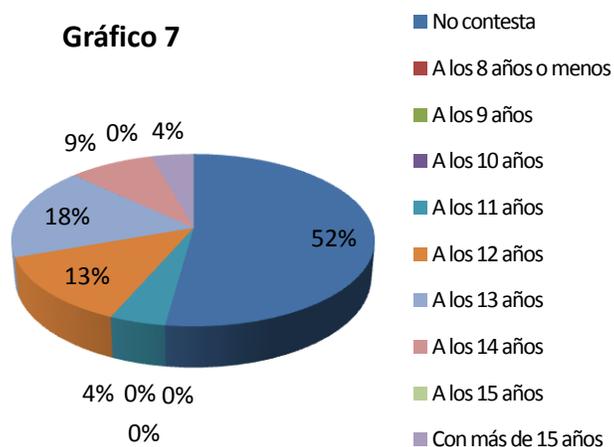
**Tabla 5**

P55				
Opción	Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	4	16.67	12	44,44
A los 8 años o menos	0	0	0	0,00
A los 9 años	0	0	0	0,00
A los 10 años	0	0	1	3,70
A los 11 años	4	16.67	2	7,41
A los 12 años	8	33.33	6	22,22
A los 13 años	3	12.5	1	3,70
A los 14 años	2	8.33	3	11,11
A los 15 años	0	0	2	7,41
Con más de 15 años	3	12.5	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

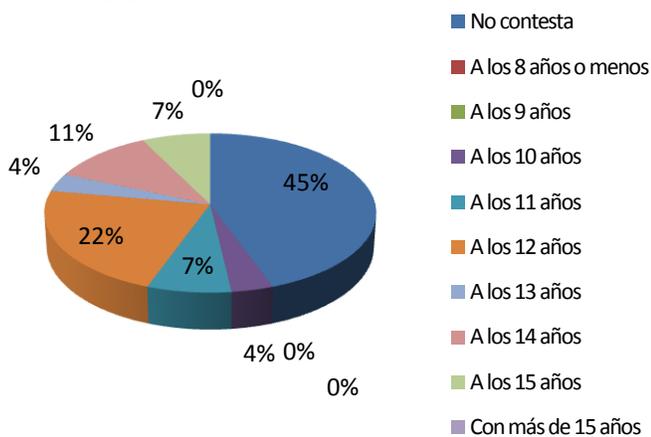
**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

**Gráfico 7**



La encuesta Aplicada a los 1<sup>o</sup>. de bachillerato respondió de la siguiente manera: el 16.67% a los 11 años, 33.33% a los 12 años, 12.5% a los 13 años, 8.33% a los 14 años, el 12.5% con más de 15 años, esto quiere decir que a los 12 años de edad han adquirido este servicio de telefonía móvil.

**Gráfico 8**



La encuesta Aplicada a los 2<sup>do</sup>. de bachillerato respondió de la siguiente manera: el 3.70% a los 10 años, 7,41% a los 11 años, 22,22% a los 12 años, 3,70% a los 13 años, el 11,11% a los 14 años, el 7,41 a los 15 años, esto quiere decir que a los 12 años de edad han adquirido este servicio de telefonía móvil.

**P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

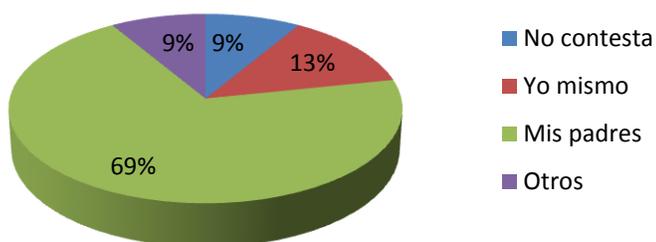
**Tabla 6**

Opción	P58			
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	2	8,70	12	44,44
Yo mismo	3	13,04	7	25,93
Mis padres	16	69,57	8	29,63
Otros	2	8,70	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

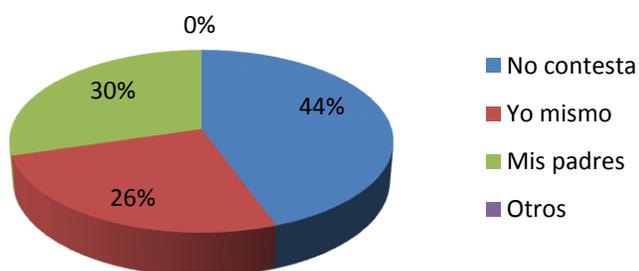
**Gráfico 9**



La respuesta a la pregunta ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?, fue, que los padres son los que paga la cuenta del móvil; esto es 69,57%, y los que ellos mismo pagan

el servicio con un porcentaje de 13,04, los que otros les pagan esta con un porcentaje de 8,70%. En esta pregunta se denota que los padres son los que corren con los gastos del teléfono móvil del niño.

**Gráfico 10**



En cambio los adolescentes dieron las siguientes respuestas, los padres son los que paga la cuenta del móvil; esta en 29,63%, y los que ellos mismo pagan el servicio con un porcentaje de 25,93% los padres son los que corren con los gastos del teléfono móvil del adolescente.

## 5.2 Redes sociales y pantallas

### P9. ¿Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?

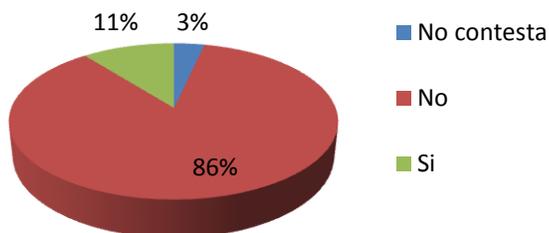
Tabla 7

P9	Grupo 1: 6-9 años (Aplicado a 4to de EGB)	
	f	%
No contesta	1	3,57
No	24	85,71
Si	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Autoras: Mayra Alvarado

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

Gráfico 11



Del 100% de los niños encuestados el 10.71% si utiliza el Internet, el 87.71% no lo utiliza, pueden ser muchas las opciones que tendría el niño: la edad, consentimiento de los padres, factor económico, etc.

### P10. ¿Para qué sueles usar Internet?

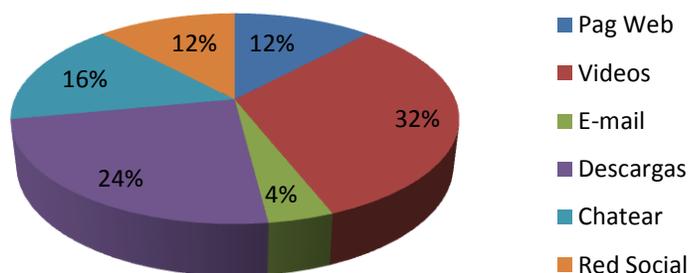
**Tabla 8**

P10	Grupo 1: 6-9 años (Aplicado a 7mo de EGB)	
	f	%
Pag Web	3	12
Videos	8	32
E-mail	1	4
Descargas	6	24
Chatear	4	16
Red Social	3	12
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Autora:** Hane Jadán

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

**Gráfico 12**



Del 100% de los niños encuestados el 12% lo usa para ver páginas web, el 32% para ver videos, 4% para E-mail, 24% para realizar descargas, 16% para chatear, 12% lo usa para conectarse a las redes sociales. Ha esta edad los videos en internet son los más visitados por los niños.

## ADOLESCENTES Y JÓVENES

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

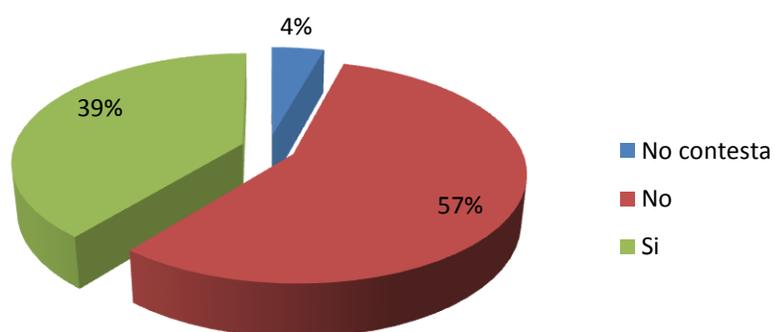
Tabla 9

P14				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	4,35	0	0
No	13	56,52	11	40,74
Si	9	39,13	16	59,26
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

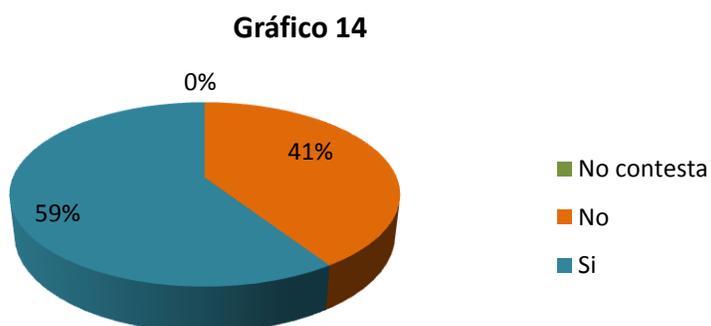
Autoras: Mayra Alvarado Y Hane Jadán

Fuente: Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años de edad)

Gráfico 13



Los adolescentes dieron las siguientes respuestas: el 39.13% si se ayudan con este tipo de tecnología para hacer sus deberes, el 56.52% no lo utiliza, si esta tecnología nos da muchas alternativas de desarrollo hay adolescentes que usan sus propios recursos para hacer sus tareas.



Los adolescentes dieron las siguientes respuestas: el 59.26% si se ayudan con este tipo de tecnología para hacer sus deberes, el 40,74% no lo utiliza,

**P70. ¿Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

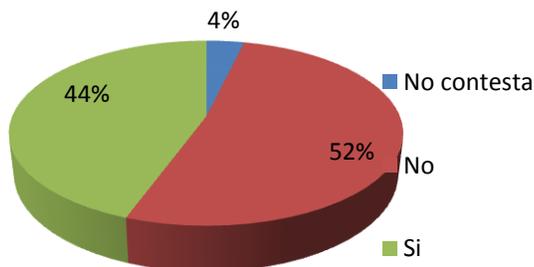
**Tabla 10**

P70				
Opción	Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	3,70	4	16,67
No	14	51,85	10	41,67
Si	12	44,44	10	41,67
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

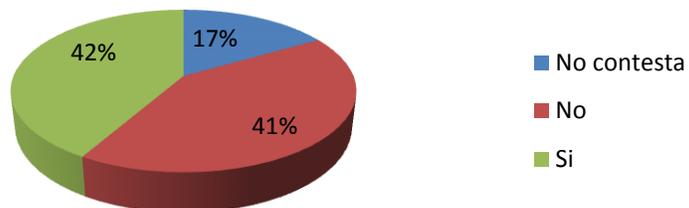
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

**Fuente:** Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad)

**Gráfico 15**



Del 100% de los jóvenes encuestados el 44.44% suele jugar con videojuegos o juegos de ordenador y un 51.85% no lo hacen, demostrándose con esto que si hay jóvenes que gusta de estos juegos de ordenador y de videos juegos.

**Gráfico 16**

Del 100% de los jóvenes encuestados el 41,67% suele jugar con videojuegos o juegos de ordenador y un 41,67% no lo hacen, demostrándose con esto que si hay jóvenes que gustan de estos juegos de ordenador y de videos juegos.

**P100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

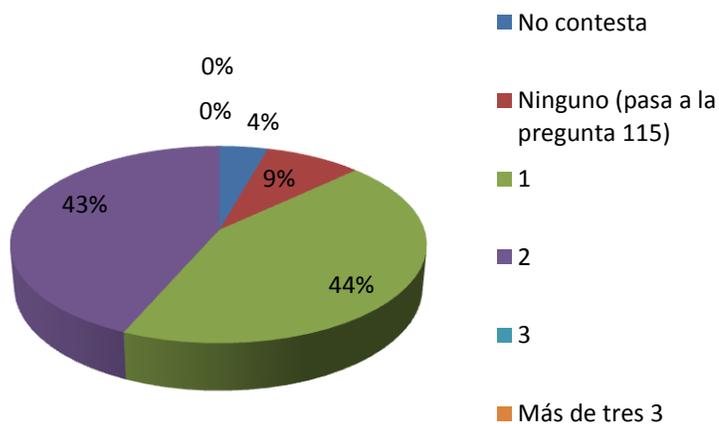
**Tabla 11**

P100				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	1	4,35	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	2	8,70	1	3,70
1	10	43,48	11	40,74
2	10	43,48	10	37,04
3	0	0	4	14,81
Más de tres 3	0	0	1	3,70
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

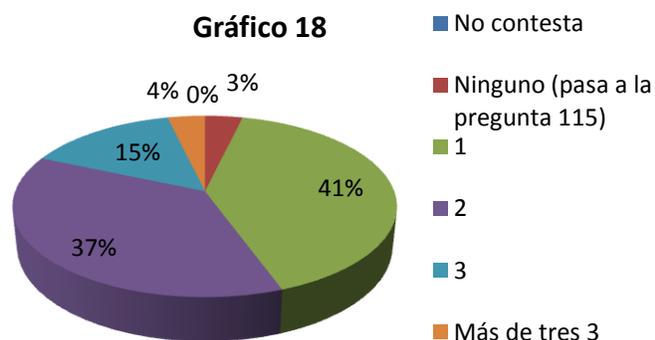
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 17**



Del 100% de los adolescentes encuestados el 43,48% tiene un televisor, el 43,48% tiene dos televisores en sus hogares, podemos destacar que el televisor no falta en la mayoría de los hogares.



Del 100% de los jóvenes encuestados el 40,74% tiene un televisor, el 37,04% tiene dos televisores, y un 14,81% poseen tres televisores en sus hogares, podemos denotar que el televisor es indispensable en cada uno de los hogares.

### 5.3 Redes Sociales y Mediación

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

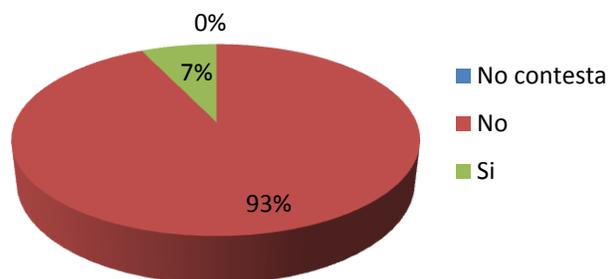
Tabla 12

P17		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	26	92,86
Si	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

Gráfico 19



Del 100% de los niños encuestados el 7,14% sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador y un 92,86% no lo hacen, los niños lo juegan en menos escala.

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

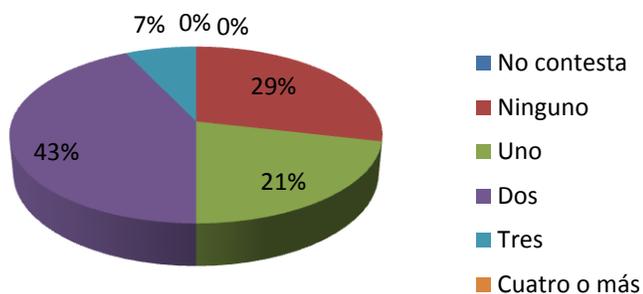
**Tabla 13**

P21		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	16	57,14
Dos	8	28,57
Tres	2	7,14
Cuatro o más	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 20**



De los 100% de los encuestados, el 57.14% tiene un televisor, 28.57% poseen dos televisores, 7.14% tienen tres televisores 7.14% tienen cuatro y mas televisores, este medio de información y comunicación no falta en sus casas.

## ADOLESCENTES Y JÓVENES

### 18. ¿Tienes ordenador en casa?

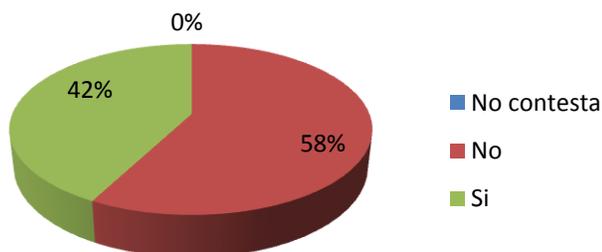
Tabla 14

P18				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	15	57,69	8	33,33
Si	11	42,31	16	66,67
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

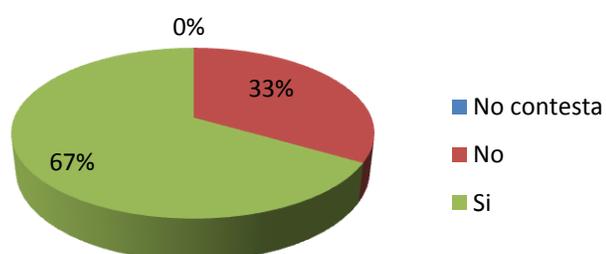
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

Gráfico 21



Los adolescentes encuestados respondieron de la siguiente manera: el 42,31% si poseen ordenadores en casa, y el 57,69% no lo tienen. Por ser una herramienta de trabajo, investigación, es adquirido por las familias.

**Gráfico 22**

Los jóvenes encuestados respondieron de la siguiente manera: el 66,67% si poseen ordenadores en casa, y el 33.33% no lo tienen, por ser una herramienta de trabajo, investigación, es adquirido por las familias.

**P22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

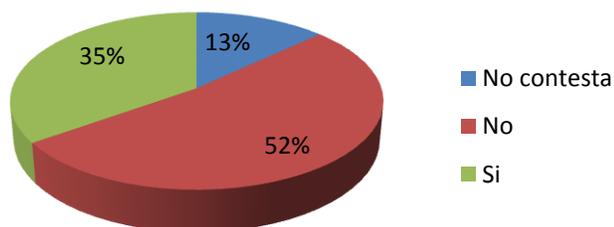
**Tabla 15**

P22				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	3	13,04	0	0
No	12	52,17	12	44,44
Si	8	34,78	15	55,56
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

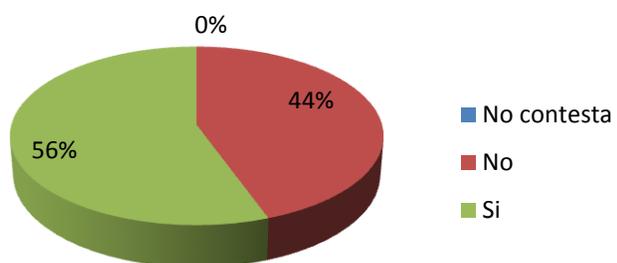
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 23**



Del 100% de los adolescentes encuestados el 34,78% si utiliza el Internet, y un 52,17% no lo utiliza. Esta herramienta sería una opción para estar con el avance tecnológico.

**Gráfico 24**

Del 100% de los jóvenes encuestados el 34,78% si utiliza el Internet, y un 52,17% no lo utiliza. Esta herramienta sería una opción para estar con el avance tecnológico.

**P29. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**

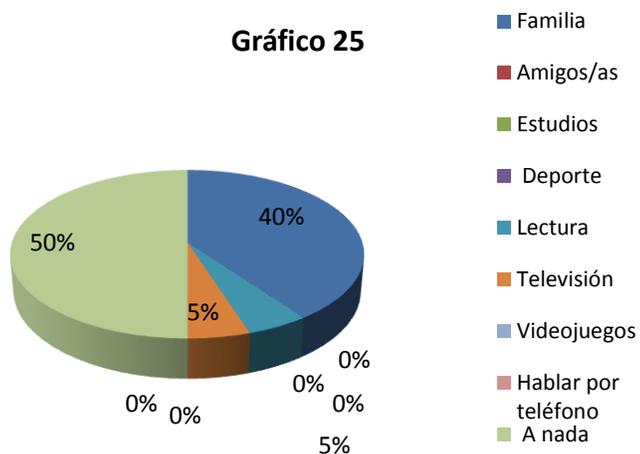
**Tabla 16**

P28				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
Familia	8	40	2	8
Amigos/as	0	0	2	8
Estudios	0	0	4	16
Deporte	0	0	2	8
Lectura	1	5	0	0
Televisión	1	5	4	16
Videojuegos	0	0	3	12
Hablar por teléfono	0	0	1	4
A nada	10	50	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

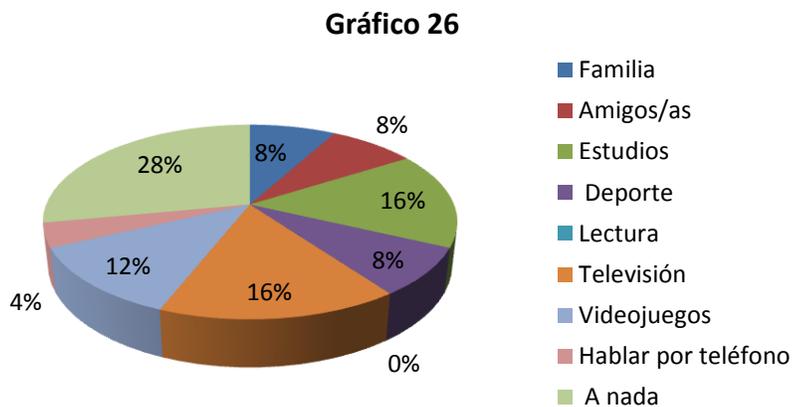
**Fuente:** Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años de edad)

**Gráfico 25**



Al realizarle esta pregunta a los adolescentes de los 100% encuestados: el 40% respondió la familia, el 5% a la lectura, el 5% la televisión y el 50% a nada, el adolescente

se da cuenta de que el estar en Internet le quita el tiempo de compartir con su familia, son dos grupos que tienen necesidades pero no lo admiten.



Al realizarle esta pregunta a los jóvenes de los 100% encuestados: el 8% respondió la familia, otro 8% a los amigos, un 16% a los estudios, un 8% al deporte, el 5% a la lectura, el 16% la televisión, un 12% a los videos juegos, un 4% hablar por teléfono y un 28% a nada, aunque es un mínimo porcentaje de los que respondieron que a las familia.

**P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**

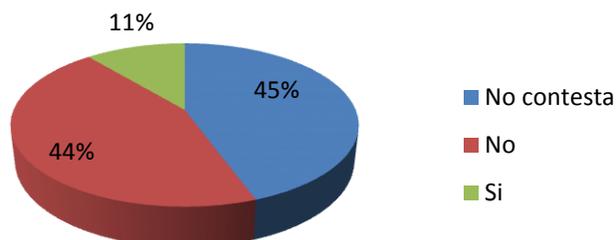
**Tabla 17**

P45				
Opción	Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	12	44,44	2	8,33
No	12	44,44	17	70,83
Si	3	11,11	5	20,83
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

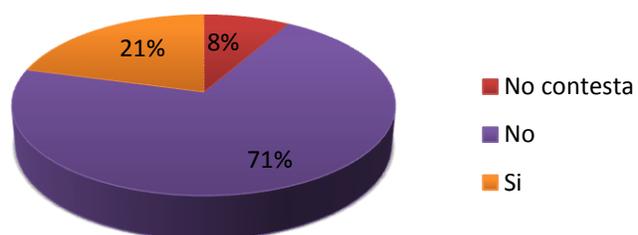
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

**Fuente:** Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad)

**Gráfico 27**



Del 100% de los adolescentes encuestados a la pregunta formulada ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? El 11.11% si discute con los padres por el uso de internet, y un 44,44% no discute, de esta forma podemos extraer lo siguiente que los adolescentes tienen el consentimiento de los padres.

**Gráfico 28**

Del 100% de los jóvenes encuestados a la pregunta formulada ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? El 20,83% si discute con los padres por el uso de internet, y un 70,83% en relación con los adolescentes los jóvenes tienen más autonomía en el uso de internet.

**P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?**

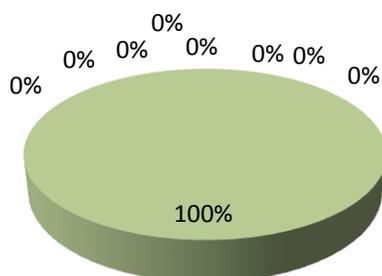
**Tabla 18**

P48				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Me preguntan qué hago	0	0	9	52,94
Echan un vistazo	0	0	5	29,41
Me ayudan, se sientan conmigo	0	0	1	5,88
Están en la misma habitación	0	0	0	0,00
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0,00
Miran mi correo electrónico	0	0	1	5,88
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0	0	0,00
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	1	5,88
No hace nada	20	100	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

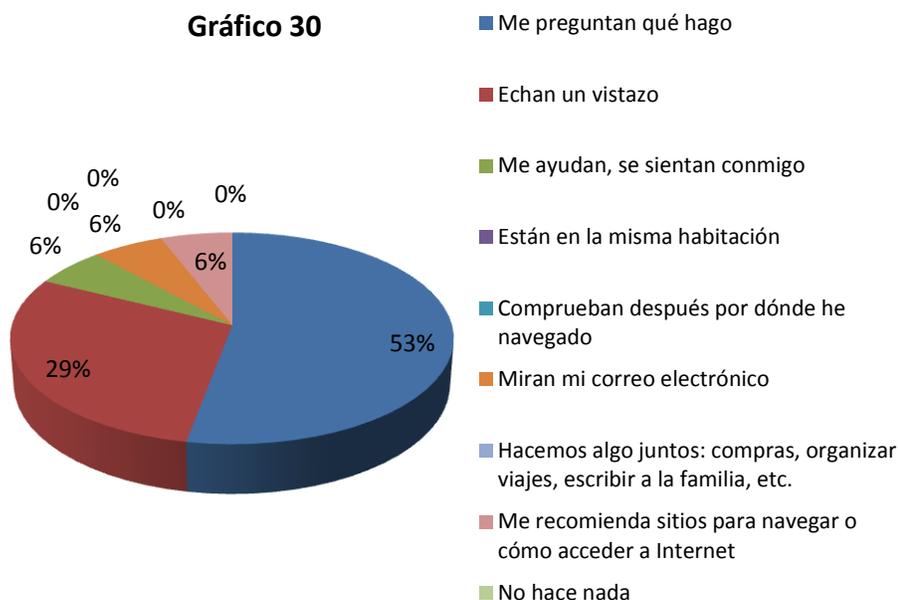
**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

**Gráfico 29**



- Me preguntan qué hago
- Echan un vistazo
- Me ayudan, se sientan conmigo
- Están en la misma habitación
- Comprueban después por dónde he navegado
- Miran mi correo electrónico
- Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
- Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
- No hace nada

De los adolescentes encuestados el 100% opto por la siguiente opción: no hacen nada, podemos deducir que los padres tienen mucha confianza en el hijo o no les interesa lo que hacen en el Internet.



En cambio a los jóvenes respondieron de la siguiente manera: el 52,94% si le preguntan lo que hace en el Internet, un 29,41% hecha un vistazo, un 5,88% Ayudan y se sienta con el hijo, el 5,88% mira el correo electrónico del hijo, y el 5.88% recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet.

## 5.4 REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR

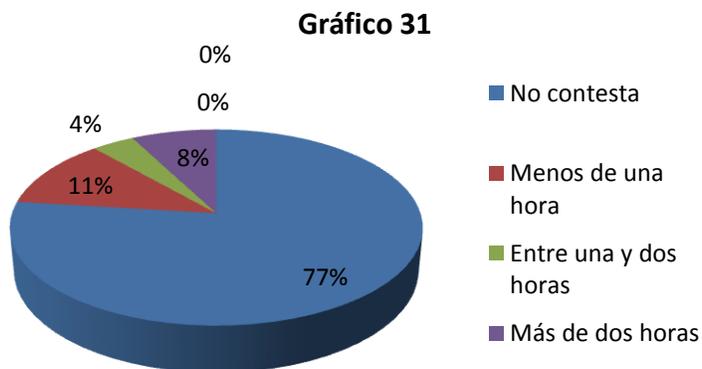
**P23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

**Tabla 19**

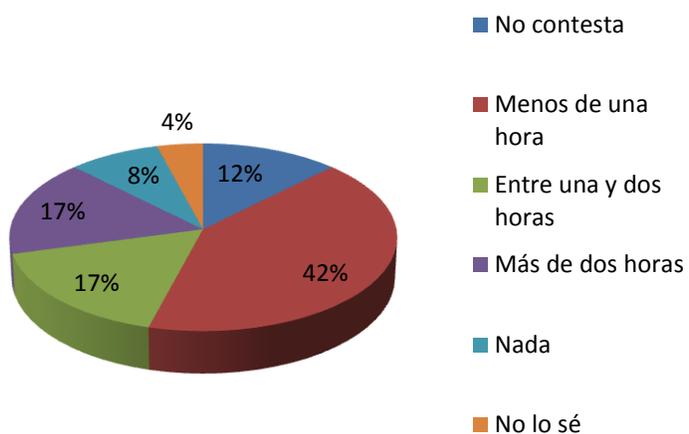
P23				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	20	76,92	3	12,5
Menos de una hora	3	11,54	10	41,67
Entre una y dos horas	1	3,85	4	16,67
Más de dos horas	2	7,69	4	16,67
Nada	0	0	2	8,33
No lo sé	0	0	1	4,17
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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



Del los 100% de los adolescentes encuestados se obtuvieron diferente porcentaje: 11.54% menos de una hora, un 3.85% esta entre una y tres horas, el 7.69% mas de dos horas,

**Gráfico 32**

Del los 100% de los jóvenes encuestados respondieron de la siguiente manera: 41.67% menos de una hora, un 16,67% esta entre una y tres horas, el 16,67% mas de dos horas, en este caso los jóvenes son los que más consumen Internet.

**P30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 20**

P30				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Deportes	2	3,77	6	22,22
Software e informática	2	3,77	1	3,70
Programación de televisión	3	5,66	0	0,00
Noticias	2	3,77	0	0,00
Educativos	10	18,87	4	14,81
Culturales	2	3,77	0	0,00
Juegos	16	30,19	6	22,22
Música	9	16,98	10	37,04
Humor	3	5,66	0	0,00
Concursos	2	3,77	0	0,00
Adultos	2	3,77	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado

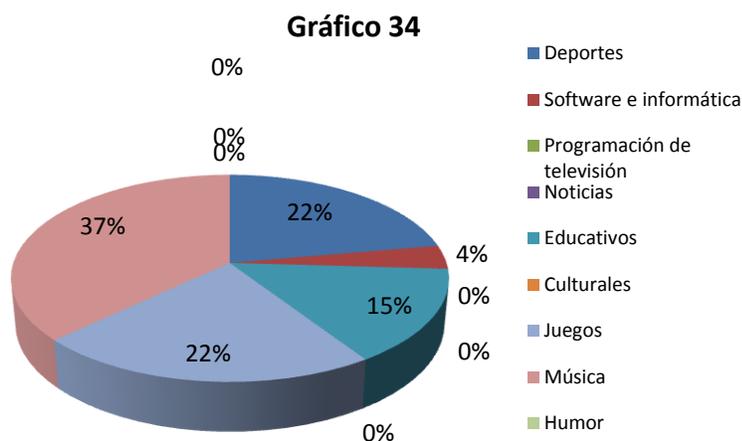
**Fuente:** Cuestionario 2 y 3 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años de edad)



La encuesta realizada a los adolescentes los resultados obtenidos fueron: el 3,77% visita páginas de deporte, un 3,77% visita páginas web que tiene software e informática, un

5,66% programación de televisión, el 3,77% visita web de noticias, el 18,87% web educativas, un 3,77% ingresa a las web culturales, el 30,19% visita páginas de juego, un 16,98% web de música, 5,66% páginas de humor

Página de juego, los que visitan las web de música 16,98%, las páginas de humor con un 5,66%, el 3,77% concursos, y un 3,77% las de adulto.



La encuesta realizada a los jóvenes se obtuvieron: el 22,22% visita páginas de deporte, un 3,70% visita páginas web que tiene software e informática, el 14,81% web educativa, el 22,22% visita páginas de juego, un 37,04% ingresa a las páginas de música.

## 5.5 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

### P15. Con el móvil sueles...

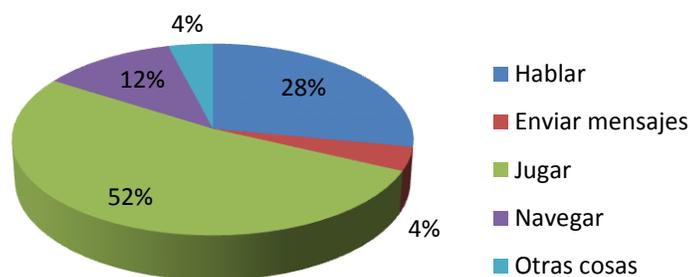
**Tabla 21**

P15	Grupo 1: 6-9 años (Aplicado a 5to de EGB)	
	f	%
Hablar	7	28
Enviar mensajes	1	4
Jugar	13	52
Navegar	3	12
Otras cosas	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 35**



Los niños encuestados respondieron de la siguiente manera: un 28% lo utiliza para hablar, el 4% envía mensajes, un 52% lo usa para jugar, el 12% utiliza el móvil para navegar y el 4% lo utiliza para otra cosa.

**P24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:**

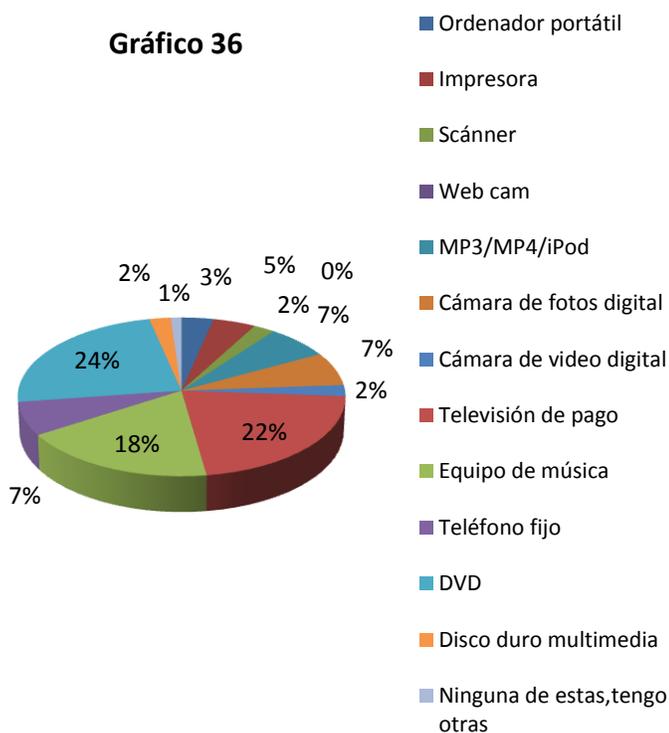
**Tabla 22**

Opción	Grupo 1: 6-9 años (Aplicado a 4to de EGB)	
	f	%
Ordenador portátil	3	3,41
Impresora	4	4,55
Scanner	2	2,27
Web cam	0	0,00
MP3/MP4/iPod	6	6,82
Cámara de fotos digital	6	6,82
Cámara de video digital	2	2,27
Televisión de pago	19	21,59
Equipo de música	16	18,18
Teléfono fijo	6	6,82
DVD	21	23,86
Disco duro multimedia	2	2,27
Ninguna de estas, tengo otras	1	1,14
<b>TOTAL</b>	<b>88</b>	<b>100</b>

**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 36**



## ADOLESCENTES Y JOVENES

### P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

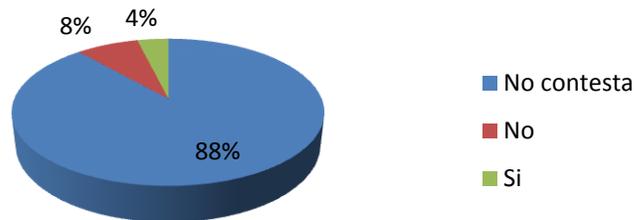
Tabla 23

P93				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)	
	f	%	f	%
No contesta	23	88,46	3	13,04
No	2	7,69	20	86,96
Si	1	3,85	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

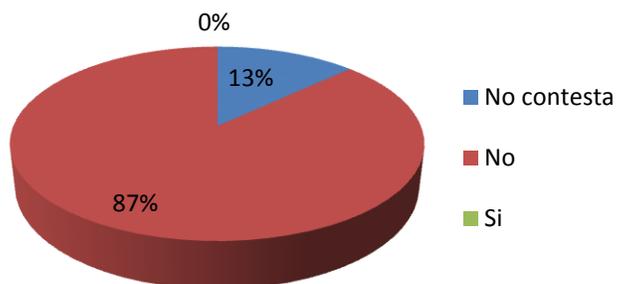
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad)

Gráfico 37



Del 100% e los adolescentes encuestados se obtuvieron los siguientes porcentajes: el 3.85% si discute con sus padres por el uso que hace de los videos juego, y el 7,69% no lo hace no tiene ningún problema con sus padres.

**Gráfico 38**

Del 100% de los jóvenes encuestados se obtuvieron los siguientes porcentajes: el 86,96% no lo hace, no tiene ningún problema con sus padres.

**P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

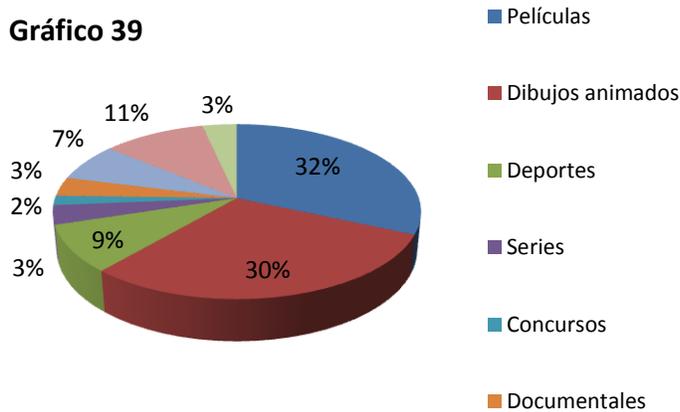
**Tabla 24**

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	f	%	f	%
Películas	18	31,58	15	31,25
Dibujos animados	17	29,82	9	18,75
Deportes	5	8,77	6	12,5
Series	2	3,51	2	4,17
Concursos	1	1,75	4	8,33
Documentales	2	3,51	1	2,08
Noticias	4	7,02	4	8,33
Programas del corazón	6	10,53	4	8,33
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	2	3,51	3	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

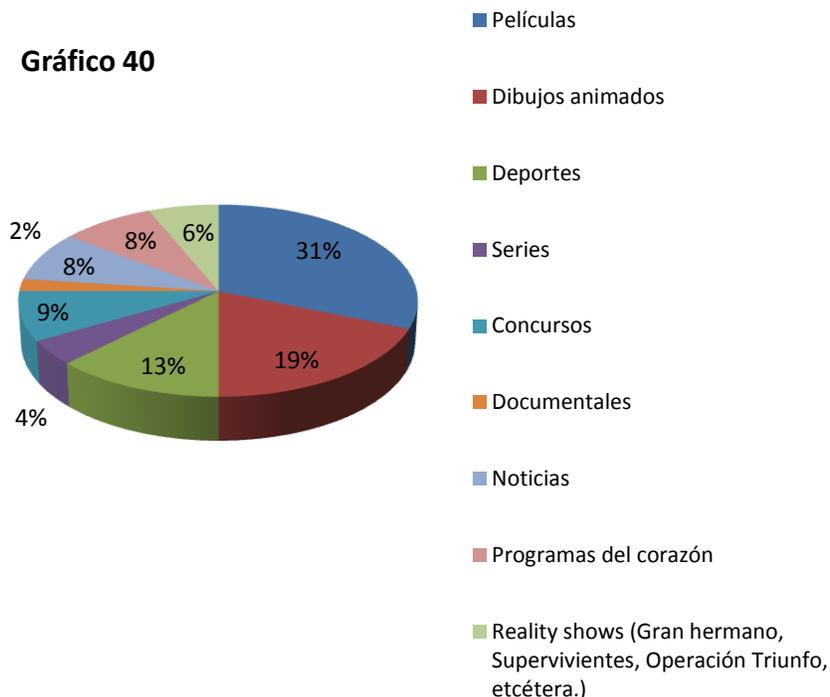
**Autoras:** Mayra Alvarado y Hane Jadán

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

**Gráfico 39**



Del 100% de los adolescentes encuestados: el 31,58% prefiere ver películas, el 29,82% dibujos animados, el 8,77% ve deportes, el 3,51% ven series, el 1,75% concursos, el 3,51% documentales, el 7,02% noticias, el 10,53% programas del corazón, y el 3,51% reality. En los más altos porcentaje se destacan las películas y dibujos animados, seguido por programas del corazón.

**Gráfico 40**

Del 100% de los adolescentes encuestados: el 31,58% prefiere ver películas, el 29,82% dibujos animados, el 8,77% ve deportes, el 3,51% ven series, el 1,75% concursos, el 3,51% documentales, el 7,02% noticias, el 10,53% programas del corazón, y el 3,51% reality. En los más altos porcentaje se destacan las películas y dibujos animados, seguido por programas del corazón. Los resultados obtenida de los niños(as), adolescentes y jóvenes con respecto al uso de las Tic's nos indican que estas tecnologías tienen una gran acogida, pero en un bajo porcentaje son utilizadas con propósitos de desarrollarse como un recurso didáctico, además conocimos las condiciones socio-económicas de las familia, un alto porcentaje de progenitores desconocen de la utilidad y el uso adecuado que se debería dar a este servicio, corriendo el riesgo de que los niño (as) y jóvenes pudieran acceder a la información inapropiada.

Es cierto que estas tecnologías dan las pauta a una época de desarrollo educativo, social, familiar y sobre todo de comunicación, es importante que todo nos involucremos, por que las Tic's nos otorgan grandes oportunidades, sean en un orden social, cultural positivo para toda la humanidad.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones:

#### 6.1. Redes sociales y pantallas

- La incorporación del uso de las Tics en el aula, constituye un desafío para la práctica docente y un replanteo de las maneras de enseñar y aprender. Por ello hay que prepararnos de la mejor manera para el aprovechamiento de estos recursos didácticos que hoy se encuentran a nuestro alcance.
- Si se parte de que la motivación es uno de los elementos que intervienen en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje como una técnica que despierta interés y curiosidad por los nuevos conocimientos, entonces en este caso el uso de las tic's es un elemento profundamente motivador porque no solo enseña sino además entretiene

#### 6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

La familia como eje principal en la educación de los niños(a), adolescentes y jóvenes deben estar conscientes de la desventaja que tienen a su haber, al no poseer conocimientos en el manejo de la tecnología , por eso hay que prepararse para mediar en el uso adecuado y crear nuevos ambientes de aprendizaje donde profesores, padres, y educandos se sienta interesados a realizar actividades.

- Si se ha extendido la mediación parental hasta nuestros días, es necesario que los padres sepan ejercer las estrategias de control sobre sus hijos, como ejes fundamentales sobre el uso de las tics y de los recursos tecnológicos, de esta forma creando nuevos entornos de aprendizaje en donde el estudiante sea el constructor del conocimiento, de esta manera estaremos cambiando el sistema tradicional centrado en el docente.

### **6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar**

- Las redes sociales se han tomado las diferentes áreas importantes de la sociedad. El uso de esta tecnología ayuda de sobremanera en la preparación de las diferentes actividades de los alumnos en lo social y educativo, de la misma forma son de mucha utilidad para mejorar los contenidos que se desean ampliar, además los docentes deben ser cautelosos y considerar el nivel de desarrollo intelectual de los estudiantes para seleccionar la actividad que se requiere consultar en Internet.
- La web es una excelente opción para la comunicación, por lo que las diferentes instituciones educativas deben crear políticas efectivas y acertadas que contribuyan al control y la utilización correcta de este recurso que debe favorecer a los estudiantes abriéndoles oportunidades de investigación en el quehacer educativo.

### **6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades**

- Descartar los peligros que conlleva el desconocimiento en el manejo responsable tanto a nivel de los profesionales de la educación así como de los educandos y los padres de familia, se puede desperdiciar un valioso tiempo rastreando páginas inútiles y sitios de entretenimiento que puedan formar hábitos nocivos.
- El uso de las redes sociales amplía el espectro de acción en lo que respecta a la formación intelectual del ser humano, existe un vasto campo de información enfocado en todas las corrientes del saber, lo que posibilita un enorme potencial de desarrollo en los niños y niñas y jóvenes.

## **Recomendaciones:**

### **6.1. Redes sociales y pantallas**

Me permito hacer las siguientes recomendaciones que a mi criterio considero muy importantes:

- 1.- La utilización de las pantallas por parte de los docentes, pues las nuevas tecnologías potencian precisamente un pensamiento más integral capaz de entender y manejar información actualizada en lo cuantitativo y cualitativo, tanto en lo científico como social.
- 2.- Que los maestros se actualicen en las Tic's, que se involucren en la elaboración y ejecución de proyectos de implementación tecnológica en instituciones y comunidades los mismos que contribuyan de forma directa en el aprendizaje de forma positiva, permitiéndoles ser competitivos y productivos para el desarrollo de la sociedad.

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

1. Capacitar a los padres de familia, docentes a que sean buenos mediadores en el uso de las pantallas, en el manejo efectivo y aplicación de las Tics en los hogares y centros educativos.
2. Elevar la cultura general de los docentes por la utilización del software libre e introducir la utilización de una herramienta innovadora como el Internet en la diferentes escuelas y colegios, incorporando así a los alumnos y profesores en ambientes colaborativos.

#### **6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar**

- Se deben implementar equipos y herramientas en los centros educativos tanto urbanos como rurales que posibiliten la aplicación de conocimientos

tecnológicos, además de explorar las posibilidades y oportunidades educativas de las Tic's

1. Debe reconceptualizarse la asignatura de computación en la educación básica y trabajarla como un recurso en el manejo eficiente de técnicas y estrategias para una preparación del alumno en una sociedad digital. Para uso de esta tecnología debemos ayudarnos de programas educativos que generen interés en el aprendizaje de las diferentes materias de estudio, además estamos llamados a contribuir en el desarrollo los docentes por consiguiente tenemos que ser conscientes y considerar el nivel de los estudiantes para seleccionar la actividad que se quiere desarrollar en Internet.

#### **6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades**

Hacer que esta tecnología se convierta en ventajas sociales, y que los educandos la utilicen la información para su formación sin menospreciar los riesgos que esta tiene. Pero más que nada las oportunidades son muy amplias, y todos podemos utilizarla en el bien común.

Las redes sociales son ahora las que manejan las oportunidades y posibilidades de desarrollo de la sociedad tanto de nuestro país con las de las naciones, hacer de las computaras o de la tecnologías una herramienta que nos permita avanzar a un estilo de vida mejor.

## 7. Bibliografía

Austin, 1999;

Aufderheide (1992)

Bandura, A. (2005, pág. 35-42) Teoría del aprendizaje social.

Barrueco, V. (2008, pág. 36-45): "Videojuegos: la fiebre de siglo

Bringué & Sádaba, (2006)

Buckingham & Domaille (2003).

Castillejo, (2007,68-82). Amplificadores sociales

Castells & De Bofarull, (2002: 184-185).

Castells y De Bofarull (2002: 178)

Carlsson (2006),

*Freire Paulo Pedagogía de la autonomía Pág. 72)*

García Matilla, (2004, pág. 45 - 60). Ediciones océano uno

Globerson, T. (1992, 120-135) Tecnología computacional en el mundo actual.

<http://www.archive.org/web/web.php>.

<http://www.archive.org/>

<http://www.archive.org/about/about.php>

*Martha Lucia Cortes de Sánchez 2010 <http://cofradiademaestros.fullblog.com.ar/la-escuela-y-la-comunidad-educativa-juntas-para-una-propuesta-pedagog-1305897861.html>*

<http://docs.google.com/> Francisco Javier Soto Pérez, asesor en TIC.

<http://nuevatecnologias-silvi.blogspot.com/2009/07/las-oportunidades-de-las-tics-en-el.html>.

<http://nuevatecnologias-silvi.blogspot.com/2009/07/las-oportunidades-de-las-tics-en-el.html>

<http://www.piie.mendoza.edu.com> Mendoza 2010.

<http://es.shvoong.com> maestro-el-entorno-educativo

<http://san-agustin.galeon.com/comunidad.htm>

*Jonassen, D. H. (1996, 157-165) sistemas de educación y aprendizaje*

*Juan Francisco Reyes Baena 2010, 201-207. La comunidad educativa*

Juan José Fernández García, 2009. Art. de Revistas Visión y Tecnología.

Kundanis, (2003).

Kozma, R. 2005

Llopis (2004)

Llopis, (2004:142-145).

*Neirotti, N., Poggi, M., Alianzas e Innovaciones en Proyectos de Desarrollo Educativo Local.*

Perkins (2005-7-23) Las Tic's en el mundo actual

Perkins, D (2001) "La persona – más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje".

*Postman, N. "Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología" 1994, pág. 35-46*

*Rottemberg, Anijovich (2005) Entorno educativo pág. 59-65*

Rosemarie Terán Najas, (2002-2015 pág. 174-186) Cultura digital

Salomon, Perkins y Globerson. (2005-7)

Salomon G.(1990, 237-256) Tecnología y sistemas informáticos

Torregrosa (2003, 69-85) Art. de revista de Tecnología

*UNESCO Sede Buenos Aires 2004.)*

# AneXos

**Anexo 1**

**Entrevista con el Sr. Rector del Colegio “Dr. Tomás Rendón Solano” solicitándole la autorización para realizar el trabajo de campo**



**Aplicando el cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años, 2do de bachillerato colegio “Dr. Tomás Rendón Solano”**



**1er. Año de Bachillerato colegio “Dr. Tomás Rendón Solano”**



**Aplicación del cuestionario en el Séptimo Año de Básica de la escuela Mixta  
Cacique Pinchopata de la parroquia Pancho Negro**



**Cuestionario aplicado en el 8º Año de Básica de la Escuela Cacique Pinchopata de la parroquia Pancho Negro**



**Aplicación del cuestionario en la Escuela 13 de Abril**



# Aneexos

## Anexo 2



**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) Lcda. Dalia Calle .  
PROFESORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA 13 DE ABRIL  
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 Mayra Llaneth Alvarado Silva y Hane Jadan Santos, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

*MARIA ELVIRA AGUIRRE BURNEO*

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



*[Firma manuscrita]*  
422-731



**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) Janneth Reyes Saldaña  
 PROFESORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA LUZ DE AMÉRICA  
 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 Mayra Llaneth Alvarado Silva y Hane Jadan Santos, 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 ELOIRA AGUIRRE BURNEO*  
 Mg. Marja Eloira Aguirre Burneo.

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



*[Handwritten signature]*  
 0300 88 295-8  
 089787460



**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) Jane Jadan Santos  
DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA CACIQUE PINCHOPATA  
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 Mayra Llaneth Alvarado Silva y Hane Jadan Santos, 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 ELTRA AGUIRRE BURNEO*

Mg. María-Eltra Aguirre Burneo.

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







**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) Lcda. Dalia Calle .  
 PROFESORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA 13 DE ABRIL  
 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 Mayra Llaneth Alvarado Silva y Hane Jadan Santos, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.*

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

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

*Atentamente,*

*MARIA ELVIRA AGUIRRE DE BURNEO*

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



*[Handwritten signature]*

422-731

# Aneexos

**Anexo 3****Cuestionario: 2º - 5º Educación Básica****1. ¿A qué curso vas?**

- 2º de básica
- 3º de básica
- 4º de básica
- 5º de 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

**¿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...)

**10. ¿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

**11. 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

**12. ¿Utilizas algún teléfono móvil?**

No (pasa a la pregunta 17)

Sí, el mío

Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

**13. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

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

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

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

**15. ¿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

**16. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

No (pasa a la pregunta 21)

Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360

- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

**18. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

**19. ¿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

**20. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)

- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

**21. ¿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

**22. 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

**23. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:**

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

**24. ¿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

**25. ¿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

**26. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

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

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

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

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)

5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as
  4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
  2. Si

**15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

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

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

**21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

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

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

**23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
  2. Más de dos horas
  3. Nada
  4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
  2. En el colegio
  3. En un ciber
  4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
  5. En casa de un amigo
  6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
  2. Con amigos
  3. Con hermanos
  4. Con mi padre
  5. Con mi madre
  6. Con mi novio/a
  7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
  2. Algún hermano/a
  3. Mi novio/a
  4. Algún amigo
  5. Mi padre
  6. Mi madre
  7. Algún profesor/a del colegio
- 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Videojuegos
  8. Hablar por teléfono
  9. A nada
- 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Para visitar páginas web
  2. Envío de SMS
  3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
  4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
  5. Televisión digital
  6. Radio digital
  7. Para usar programas (Word, Excel)
  8. Para descargar música, películas o programas
  9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
  10. Foros o listas de correo
  11. Blogs
  12. Fotologs
  13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

- 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Deportes
  2. Software e informática
  3. Programación de televisión
  4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
1. Con chat
  2. Con Messenger
  3. Con las dos anteriores
  4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
  2. A veces finjo ser otra persona
  3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
  2. A veces
  3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
  2. Con mi familia
  3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
  2. Tengo, pero no los conozco
  3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
  2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno

- 38. ¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
  2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
  2. Orkut
  3. Hi5
  4. Tuenti
  5. MySpace
  6. WindowsLiveSpace
  7. LinkedIn
  8. Sonico
  9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
  2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
  2. Software e informática
  3. Programación de televisión
  4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
  12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
  2. Compartir información con conocidos
  3. Darme a conocer y hacer amigos
  4. Escribir sobre lo que me gusta
  5. Me sirve de desahogo
  6. Ser útil para otros interesados en el tema
  7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
  2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
  3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
  4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
  5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
  6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
  7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)

8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

**46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

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

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

1. No
2. Si

**48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

**49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

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

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

- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
1. No lo sé
  2. 5 dólares o menos
  3. Entre 5 a 10 dólares
  4. Entre 10 y 20 dólares

5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

**61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

**65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

**67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

**71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

**73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

**79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

**81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima

6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

**87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

- 90. ¿Tienes juegos pirateados?**
1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
  1. Sí, tengo alguno
  2. Si, casi todos los que tengo
- 91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**
1. Descargándolos de internet
  2. Los grabo de un amigo
  3. Los compro en una tienda o en la calle
- 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego solo
  2. Con mi madre
  3. Con mi padre
  4. Con mis hermanos/as
  5. Con los amigos/as
- 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**
1. No (pasa a la pregunta 95)
  2. Sí
- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
1. Por el tiempo que paso jugando
  2. Por el momento en el que juego
  3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
  2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
  2. Si
  3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
  2. Con algunos sí, con otros no
  3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Hablar por teléfono
  8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  4. No estoy de acuerdo con ninguna.

**100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

**101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

**104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

**105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

**106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

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

1. No
2. Si

**110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

**111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

**113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

**114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

**115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

Video juegos

2. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se



**Objetivo:** Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

**INSTRUCCIONES:**

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

**I. ASPECTOS GENERALES:**

**1.1 Edad:**

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..... | 3. Ciudad.....    |
| 2. Cantón.....    | 4. Parroquia..... |

**1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:**

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

**2 ASPECTOS FAMILIARES**

**2.1 ¿Con quién vives?**

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s \_\_\_\_\_

**2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?**

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )

5. Otro especifique: \_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

### 2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					
5. Labores del hogar					
6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

### 2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

**2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

**2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:**

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
    - 1.1 \_\_\_\_\_
    - 1.2 \_\_\_\_\_
2. En ningún caso se debe aplicar ( )

**2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?**

1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra específica: \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**