



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas realizado en las instituciones educativas: Unidad Educativa Baltazara Calderón, Colegio Eloy Alfaro y Unidad Educativa Santiago de las Praderas de la ciudad de Guayaquil provincia del Guayas en el año 2011”

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

AUTOR:

Hna. Olga Marlene Argudo Fáles

MENCIÓN:

Ciencias Humanas y Religiosas.

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Mg. Roberto Carlos Cuenca Jiménez

**CENTRO UNIVERSITARIO
GUAYAQUIL.**

2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE
LOJA**
*La Universidad Católica de
Loja*
MODALIDAD ABIERTA Y A

DISTANCIA CERTIFICACIÓN:

**Mg. Roberto Carlos Cuenca
Jiménez**

**TUTOR DEL INFORME DEL TRABAJO DE FIN DE
CARRERA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN U.T.P.L.**

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe del 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.

Loja, febrero 2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE
LOJA
*La Universidad Católica
de Loja*
MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

**ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE
DERECHOS.**

Yo, Olga Marlene Argudo Fáres, declaro ser autora del presenta trabajo de fin de carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

C.I. 0102124286



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE
LOJA
*La Universidad Católica
de Loja*
MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

Las ideas y contenidos expuestos en el presente informe de Trabajo de Fín de Carrera, son exclusiva responsabilidad de su autor.

Nombre: Olga Marlene Argudo Fáres

C.I. 010212428

DEDICATORIA.

Esta tesis tengo el honor de dedicar a:

Mi Comunidad Religiosa Misioneras Franciscanas de la

Juventud. A mi familia

A mis compañeros de estudio

A mis amigos

AGRADECIMIENTO.

Agradezco a Dios. Que es el primero que ha estado en mi vida quien me ha iluminado me ha dado la inteligencia, la voluntad para terminar estos estudios.

A mi Comunidad Religiosa Misioneras Franciscanas de la Juventud que gracias a ellas he podido culminar mi carrera y por la paciencia y la confianza que han puesto en mí.

A mis compañeros de estudio, especialmente en este tiempo de Seminario que hemos tenido y en el desarrollo de la Tesis que me ha motivado para seguir adelante.

A mis amigos que de una u otra forma me han ayudado durante el tiempo de mis estudios siempre animándome, ayudándome en cosas que no entendía.

Un eterno agradecimiento a todos quienes me han dado una palabra de ánimo para no desfallecer en medio camino y poder culminar mis estudios.

INDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	4
Definición etimológica,.....	4
Población.....	4
Índice poblacional.....	4
Escolaridad media y analfabetismo.....	5
Condiciones de vida.....	5
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	6
Situación Social.....	6
Clima Escolar.....	8
Comunidad educativa.....	9
Etapa escolar.	10
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.	11
a) Las TICs y sus inicios.....	11
b) Las TICs y la educación.....	12
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	15
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	15
La televisión.....	16
El internet.....	18
Educación y aprendizaje el mayor uso de internet en Ecuador.....	19
Celulares.....	21
Video juegos.....	21
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.....	23

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	27
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.	29
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	29
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	30
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)	33
4. METODOLOGÍA	
4.1. Diseño de la investigación.....	36
4.2. Participantes de la investigación.....	36
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.	36
4.3.1. Técnicas.....	
4.3.2. Instrumentos.....	36
4.4. Recursos.	37
4.4.1. Humanos.....	37
4.4.2. Institucionales.....	37
4.4.3. Materiales.....	37
4.4.4. Económicos.....	37
4.5. Procedimiento.....	37
4.5.1. Acercamiento a las Instituciones educativas.....	37
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
5.1. Caracterización sociodemográfica	
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.	39
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....	46
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.....	46
5.2. Redes sociales y pantallas	
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (faceboock, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.	60
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	67
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar Y escolar	73
5.3. Redes sociales y mediación familiar	
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	94
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.	97
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.	111

5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.	113
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.	
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y Familiar.	117
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	122
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.....	133
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades	
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías	135
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	138
5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad	145
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar(ILFAM)	
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	152
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	152
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	152
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	153
6.2. Recomendaciones	
6.2.1. Redes y pantallas	154
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	154
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.	154
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	155
7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA	156
8. ANEXOS	
- Formatos de instrumentos utilizado	
- Matriz de resultados	
. Autorización	

RESUMEN

Este trabajo lo realicé en base a las necesidades que surgieron del estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas. Para esto, tuve que realizar algunas encuestas a niños y adolescentes de tres unidades educativas de la ciudad de Guayaquil específicamente en el sector de las Praderas, al sur de la ciudad; la muestra tomada fue al quinto año de EB, a noveno de básica y a primero de bachillerato, para esto se utilizaron encuestas que tenían que responder los niños y los adolescentes personalmente.

De esta encuesta que se realizó se vio la necesidad importante de que tanto los padres de familia como los profesores de escuela y colegio debemos estar informados y formados en cuanto a pantallas se refiere para poder educarlos a los niños en el debido uso de los mismos, ya que se notó que hay bastante ignorancia por parte de los padres de familia como de algunos profesores de no saber utilizar estas herramientas tecnológicas para poder dar las clases.

Los niños y adolescentes de esta nueva generación están tan adelantados en lo que se refiere al uso de las pantallas que por la falta de formación pues se pasan horas de horas frente a la televisión, a la computadora, en el internet, en el celular, y en los video juegos, que es la tecnología más sofisticada que está de moda, por lo que el mal uso de los mismos trae después grandes consecuencias como son: el de no responder correctamente en los estudios, de su comportamiento en el hogar como en la escuela y con sus amigos.

Como conclusión puedo decir que es muy importante estar atentos a los niños y jóvenes en lo que están ocupados durante el día como puede ser en la escuela, el colegio, en la casa, en este último hay una gran responsabilidad de los padres de formarse para aprender el uso y manejo de estas pantallas para saber su contenido y poder de esta manera conducir a los hijos y hacerles que sea críticos ante lo que ven, lo que deben ver y lo que no deben ver y también los padres deben poner una disciplina en el hogar para que el niño aprenda desde pequeño hacer disciplinado en sus cosas, como por ejem: Poner una hora debida para ver la televisión en familia, revisarle al adolescente o joven en qué paginas de internet a navegado, en que tipo de juegos deben jugar los niños, etc.

1. INTRODUCCIÓN

Al conocer la proliferación veloz de la nueva tecnología que se está produciendo en estos últimos tiempos en todo el mundo y que está afectando a las nuevas generaciones, la Universidad Técnica Particular de Loja junto con las Generaciones Interactivas de España y otras organizaciones se vio en la necesidad de realizar un estudio de nuestros niños ecuatorianos en cuanto al uso y dependencia de estas tecnologías, por tal motivo en mi propio lugar hice el estudio de este tema muy importante que son Las Generaciones Interactivas del Ecuador en tres instituciones de la ciudad de Guayaquil.

Para realizar este estudio conté con la ayuda de los directores y rectores de los rectores de los establecimientos antes indicados, como también de los inspectores y alumnos que lo hicieron de la mejor manera posible y con la sinceridad debida para llevar a cabo el desarrollo de esta investigación que se lo hizo a través de encuestas.

El objetivo general de este proyecto, es conocer con mucho detalle el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, como también la valoración que hacen desde los 6 años hasta los 18 años de estas nuevas tecnologías como sabemos: la televisión, el internet, el celular, los videojuegos, y de igual manera conocer el impacto que produce en el lugar de la escuela y familia de la ciudad de Guayaquil.

Para alcanzar este objetivo general se realizó hacer lo siguiente:

Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados.

Luego se identificó 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.

Al realizar la encuesta y su estudio he podido darme cuenta de la importancia y el mucho consumo que le dan a estas tecnologías muchas veces sin darse cuenta del daño que se pueden producir tanto intelectual como psicológicamente. En cuanto al

nivel de vida que lleva el niño en sus hogares, puedo decir que la mayoría vive solo con su madre y si no viven con el padre es porque están divorciados sus padres o separados, o por motivo de trabajo que se ausenta por largo tiempo a tierras lejanas como diría ha emigrado. Este es un factor muy importante para el desarrollo normal de un niño, sus padres, sin la presencia de uno de ellos el niño se vuelve inseguro, inquieto, etc, y si lo tienen algunos de ellos han perdido la autoridad con sus hijos que les dejan hacer lo que ellos quieren, cada uno hace lo que quiere.

La falta de conocimiento de estas pantallas por parte de los padres de familia como de los profesores de escuela y colegio ha permitido que el niño utilice estas pantallas como el quiere sin un debido control, formación para que pueda ser un joven crítico de lo que ve en las pantallas y no se deje llevar por todo lo que muestran ellas que muchas veces es basura que daña las mentes de los pequeños, y su personalidad.

Por tal motivo he visto que es muy urgente y necesario que todos nos preparemos, nos formemos en el uso que se debe dar a la nueva tecnología para ayudar a los niños y adolescentes que tenemos bien sea en nuestros hogares como en las instituciones educativas.

2. MARCO TEORICO

3.1. Caracterización sociodemográfica del Ecuador

Dentro de la demografía encontramos la estructura de una población que contiene algunas variables como son: la edad, sexo, estado civil, lugar de nacimiento, nacionalidad, lengua, nivel de instrucción, datos que son necesarios para conseguir los objetivos comunes.

➤ Definición etimológica

Demografía proviene del griego “demos” = pueblo y “graphos” = descripción, Meza, R. (2004) dice que es la ciencia que tiene como objetivo el estudio de la población humana, así como las características sociales de la población y de su desarrollo a través del tiempo”.

Los datos demográficos se refieren, entre otros, al análisis de la población por edades, sexo, condiciones de vida, situación familiar, grupos étnicos, actividades económicas, niveles de educación, social y lengua, que en la actualidad tanto a nivel mundial como local ha dado un giro en comparación con los años anteriores.

Características del Ecuador:

Capital: Quito

Población: 14.302.876 habitantes.

Superficie: 256370 Km²

Moneda: dólar americano

Lengua: castellano y quichua. (Martínez A. (2001), pág. 130

➤ Población

Es el conjunto de personas, que se encuentran establecido de forma estable, ligado por vínculos de reproducción e identificado por características territoriales, políticas, jurídicas, étnicas o religiosas.

➤ **Índice poblacional 2010**

El Ecuador es uno de los países sudamericanos que se encuentra en vías de desarrollo, y según el último censo 2010 el índice poblacional asciende a 14.306.876 habitantes, con la más alta densidad poblacional de América del Sur, teniendo 55,8 habitantes por kilómetro cuadrado según Martínez (2001) las provincias con mayor número de habitantes son: Guayas, con 3,5 millones de habitantes. Le sigue Pichincha con 2,5 habitantes y Manabí con 1`350.000 habitantes.

El Ecuador está formado por cuatro regiones que son: costa, sierra, oriente y península Insular. Hace un siglo la mayor parte de la población ecuatoriana se concentraba en la región de la Sierra en los Andes, pero en la actualidad la población se ha distribuido equitativamente en Sierra y Costa, la región amazónica se caracteriza por tener la menor cantidad de habitantes lo que representa el 4.5% de la población. (Artículo Demografía del Ecuador)

Siguiendo el contexto poblacional, señalamos otra característica importante del socio demografía, la cultura del Ecuador que está compuesta por: la cultura indígena, mestizos, blancos y negros en los distintos 485 lugares de nuestra patria. Martínez. (2001). pg 130

Durante los últimos 10 años, la inestabilidad política y económica del país motivó a que una décima parte de la población optara por la emigración, principalmente hacia España, Italia, y en menor grado a los Estados Unidos, pero al mismo tiempo hemos tenido inmigrantes de parte de los países vecinos que son Colombia y Perú y de otros lugares, por los distintos problemas que enfrenta cada país, por lo que afectado en gran parte a la inestabilidad familiar y escolar. Tomado de (Wikipedia).

➤ **Escolaridad media y analfabetismo.**

Para el año 2010 los años de educación promedio de la población de 10 años y más, alcanzaba a 7.8 en mujeres y 8.1 en hombres. Según los datos tomados de las encuestas de hogares, por edades el analfabetismo tenemos el 9.44 %, valores que significa que con el pasar del tiempo este fenómeno tendería a minimizarse. Como lo dice Pérez, Gallardo, (2005).

➤ **Condiciones de vida.**

En el año 2006, al interior de las jurisdicciones territoriales existía desigualdad en cuanto a las condiciones de vida, así la “distribución de la pobreza se presentaban en algunas provincias con porcentajes mayores al 50% como Chimborazo y Bolívar, Manabí, Carchi y todas las de la Amazonía; y el 38%, 15 de las 22 provincias del Ecuador se encontraban con porcentajes de pobreza mayor a la media. Estos datos son tomados de INEC¹.

2.1.1. Entorno Educativo, la comunidad educativa

Al hablar del entorno educativo nos referimos a la serie de elementos y factores que favorecen u obstaculizan el proceso de la enseñanza - aprendizaje escolar. Para los maestros frente a un grupo, es de vital importancia conocer el tipo de contexto en el cual sus alumnos se desenvuelven, los niveles de aprendizaje y conocimiento adquiridos hasta ese momento y las situaciones sociales y culturales en las cuales están inmersos.

Vemos distintas situaciones que se han presentado durante este tiempo, en los distintos lugares del planeta, la problemática sobre población, equidad de género, salud sexual y reproductiva, entre otras, ha sido enfrentada como uno de los temas críticos del mundo contemporáneo y tiene como base el derecho a una vida digna para los seres humanos. Esto último se ha convertido en una frecuente lucha por la vida y la dignidad de la persona.

Es un reto para la sociedad actual, para las instituciones educativas, y entorno familiares, la aceptación de las personas de un equilibrio con su propia especie UNFPA², con los otros seres vivos, con la naturaleza y con los recursos, para que exista una buena relación y respeto a las mismas.

¹ INEC: Instituto Nacional Ecuatoriano de Censos, 2006

² El Fondo de Población de las Naciones Unidas, UNFPA, es una agencia de cooperación internacional para el desarrollo que promueve el derecho de cada mujer, hombre, niño, niña, joven y adolescente, a disfrutar de una vida sana, libre de VIH/SIDA con igualdad de oportunidades para todas las personas

➤ Situación Social

En estos últimos años muchos países latinoamericanos han sufrido el fenómeno de la migración, y hablando mas concretamente de nuestro país en la última década, con el cambio del nuevo siglo, trajo una “nueva realidad migratoria convirtiéndose en el primer país de la Región Andina de emigración hacia Europa y Estados Unidos” (Gioconda 2008). Causando esto la división de familias, abandono de niños y por ende la falta de educación, de afecto, de seguridad y protección del niño.

En la provincia de Guayas, cantón Guayaquil se realizaron encuestas en distintos establecimientos educativos con diferentes edades, años de estudio y clase económica de los cuales estaremos analizándolos durante el proceso y desarrollo del trabajo. Es conveniente tener claro desde el principio que la función educativa es tarea en primer lugar de las familias y en segundo lugar del centro escolar, quien debería ser la parte complementaria de la educación escolar, pero yendo a la realidad no es así, en estos últimos años, la escuela, el colegio, han pasado a formar parte de la formación (que los padres deberían darles) de los alumnos muchas veces íntegra.

Con la crisis familiar que se ha dando en estos últimos años, tanto a nivel mundial como local, el nivel de la familia ha decaído, con muchas separaciones, divorcios, emigraciones que afectado de una u otra manera a los niños por que crecen sin una seguridad paterna o materna.

En cuanto al trabajo de los padres, hay hijos que no saben que los padres tienen un oficio y ni saben en que trabajan, dando a entender que no vivían con su padre, y la mayor parte de las madres trabajan en el hogar y solo un 13% tiene un oficio, estas son las consecuencias de, como hablábamos arriba, muchos de los hogares han sufrido el efecto de migración, divorcios o separaciones, pobreza.

Según los últimos datos que maneja el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos revelan que “las familias ecuatorianas dedican 22 minutos diarios a compartir con sus parientes, mientras que destinan una hora con treinta minutos para ver los programas que se transmiten por televisión”. Según lo dice el PP El verdadero (2011). Hay una

cierta similitud entre lo que dice el INEC y las encuestas, en el compartir familiar, se ve poca comunicación y relación entre padres e hijos,

Últimamente al ver la globalización que cada vez va en aumento surge la necesidad de rescatar a la niños, por lo cual, se han formado algunas organizaciones a favor de la niñez como es UNICEF que dentro de un estudio realizado para salvaguardar la vida de los pobres, y su dignidad como personas se está desarrollando un enfoque centrado en la equidad que mejore el rendimiento de las inversiones para evitar más muertes infantiles y retraso en el crecimiento y educación, que es el producto de la pobreza.

En la pregunta que se refiere si tiene ordenador en su casa el 84% de los niños contestaron que sí, que tienen conexión a internet y este se encuentra ubicado en la sala, lo que significa la “convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)³ dan origen a la existencia de una generación interactiva” (Generación interactiva en España).

➤ **Clima Escolar**

Es muy importante el clima en que se desarrolla la institución para que haya un avance personal y comunitario, para esto es necesario, como dice Noelia Rodríguez “tomar en cuenta las características y conducta tanto de los profesores como de los alumnos, para que con la interacción de ambos, la dinámica de la clase tenga un peculiar tono o clima distinto”. Noelia (2004).

Dentro y fuera de clase la relación entre profesores y alumnos no debe ser solo de autoridad y alumno sino como dice Fabián Maroto “la participación es también un proceso de aprendizaje y no sólo un mecanismo al servicio de la gestión” esta relación le permite al niño tener confianza. En este aspecto también tiene mucha importancia el Psicólogo, quien, a más de valorar las capacidades personales, trata de determinar las más adecuadas relaciones entre las necesidades individuales y grupales de la institución.

³ TIC: Tecnología de la información y comunicación

Según Saranson, las relaciones de poder deben cambiarse y conceder mayor importancia a los estudiantes y profesores y a su utilización del poder, para que el clima escolar sea más familiar y acogedor por parte de los protagonistas del cambio educativo. No son tanto las instituciones educativas, sino que debe ser el propio centro (padres, profesores y alumnos) los que pueden llevar a cabo este cambio y que las reformas o leyes educativas no se queden en la teoría, sino que pueden llevarse a la práctica. Noelia (2004)

Por lo tanto se ve la necesidad urgente de que tanto el gobierno como las instituciones se renueven y apliquen las características necesarias de acuerdo a su ambiente educacional para que la educación que es el futuro de nuestros países no desmaye sino se produzca muchos y mejores profesionales y ciudadanos para la patria.

➤ **Comunidad Educativa**

La escuela juega un papel importante dentro del desarrollo de la comunidad y esto se logra llevando a cabo proyectos con la comunidad que a su vez genera formas creativas en la educación, entre esto tenemos por ejemplo: la socialización de la escuela según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, “la escuela se convierte en la transmisora de una única cultura legítima y con valores, colocándose por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea creyendo que esta negación le permite seguir formando a los niños” (Educación).

Se propone otra propuesta que se basa en la idea de aprendizaje – servicio, que es una metodología pedagógica que desarrolla proyectos solidarios comunitarios. Según algunas experiencias se manifiesta y se plantea que existe un alto impacto en el aprendizaje de niños y jóvenes a partir del vínculo solidario, en donde van adquiriendo los valores para vivir en una sociedad que cada vez está en decadencia de los mismos.

Este tipo de modalidad refuerza uno de los aspectos importantes de la educación de los niños como es la educación en valores para lograr conformar una mejor comunidad, ciudadanía, y esto solo será posible desde las escuelas que con sus

propios saberes se constituyen en sujetos solidarios hacia su comunidad y al mismo tiempo generan de una manera uniforme nuevos aprendizajes.

Es necesario avanzar cada vez más en proyectos y programas que se preocupen de instruir y formar a toda la ciudadanía y que a la vez pueden ser aprovechados desde los centros escolares. Una muestra de este tipo de iniciativas son las Ciudades Educadoras (Juan Carlos Jurado)

➤ **Etapas Escolares**

El conocer las diferentes etapas por las que atraviesa el niño en la edad escolar, así como los diversos factores que influyen en el desarrollo del mismo, ya sean ambientales, familiares, genéticos, sociales etc., Cuevas en su monografía tomado de la web, nos dice que estos factores nos ayuda a entender hasta cierto punto el porqué de determinados comportamientos en nuestros alumnos. La edad escolar con sus diferentes etapas, es el período que le antecede a la etapa de la adolescencia y nuestra práctica docente está directamente en relación con adolescentes.

Haciendo un estudio y análisis de la calidad de educación desde el año 1996 hasta el 2000, en el Ecuador se ha comprobado que es baja en relación con la educación de los otros países latinoamericanos. Hace pensar, que tipo de educación están recibiendo nuestros niños, hay un 4% entre 1996 y el 2000 que han perdido el año y otros han desertado en los primeros años, pero los alumnos de la secundaria tienen más riesgo de repetir y desertar. Preal (2006)

A pesar de que más niños asisten a la escuela, el promedio de escolaridad de la población con más de 25 años de edad es alrededor de 7 años, y varía entre 5,5 años en la Amazonia y 8,5 años en Galápagos. Preocupa que 21 de cada 100 ecuatorianos con más de 15 años de edad son analfabetos funcionales, es decir, han completado máximo tres años de escuela primaria.

Otro dato interesante y preocupante es que los ecuatorianos carecen de “habilidades duras” en los sectores de la ciencia, tecnología y pensamiento lógico, es decir, en cuanto al análisis y la resolución de problemas Preal (2006). La infraestructura tecnológica es aún limitada en relación con los avances globales.

Diversos estudios muestran que una gran parte del éxito de los países asiáticos se debe a su inversión en educación e infraestructura tecnológica. En efecto, los denominados “tigres asiáticos” producen cien veces más patentes que América Latina, y tienen, en promedio, más del doble de infraestructura tecnológica que la que existe en el Ecuador. Preal (2006). Por ello su productividad es tres veces mayor a la de América Latina.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC

a) Las TICs y sus inicios

Las TIC's son herramientas que ayudan y facilitan muchas actividades del ser humano, su historia es ligeramente compleja pero debemos saber que la historia de las TIC's es el conjunto de la historia de las telecomunicaciones, del internet y de la informática

Las telecomunicaciones comenzaron en la mitad del siglo XIX con el telégrafo eléctrico cuyo contenido eran letras y números, más tarde se desarrolló el teléfono, pero solo en la XIII Conferencia de la UTI⁴

En los años 1980, cuando los ordenadores personales se volvieron populares, aparecen las redes digitales. En la última década del siglo XX aparece Internet, que se expandió enormemente y a principios del siglo XXI se están viviendo los comienzos de la interconexión total a la que convergen las telecomunicaciones, a través de todo tipo de dispositivos que son cada vez más rápidos, más compactos, más poderosos y multifuncionales. Prensky (2001)

Según Prensky (2001), al hablar de las TIC 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 como se ve en el siglo presente y más concretamente podemos demostrar, de acuerdo a las encuestas que se hicieron a algunas instituciones educativas de Guayaquil que, casi la mitad de los niños, adolescentes y jóvenes se dedican en casa a estar frente a las pantallas TIC con su familia y otro porcentaje similar pasan en su cuarto navegando, leyendo o haciendo cualquier otra actividad,

⁴ UTI: es la Unión Telegráfica Internacional.

Al hablar del «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, como es el caso de muchos profesores, padres de familia, profesionales que siguen cursos para la formación digital de estos medios especialmente del internet.

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» (Prensky, 2001: 2)

Las TIC (tecnologías de información y comunicación), es un término designado a la informática conectada a internet, estas hacen su aparición en el mundo moderno a comienzos de los años 90.

En los últimos años, han surgido cambios de los sistemas de los medios de comunicación y de educación, por el desarrollo de nuevas tecnologías, como es la internet, celulares, videojuegos.

Las TIC han llegado a constituirse en herramientas y materiales de construcción (Huidrovo) para facilitar el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y otras distintas maneras de aprender. Estas tecnologías han favorecido en algunos campos de la ciencia y empresas como también en ciertos sectores de la educación.

En el ámbito regional Latinoamérica también experimentó durante la primera década del siglo XXI un crecimiento sostenido en telefonía celular. En el campo de la industria mediática audiovisual, la proliferación de las consideradas “nuevas pantallas” sitúa a los niños, adolescentes y jóvenes como los naturales adoptantes de estas nuevas tecnologías, según el estudio realizado por la Generación interactiva de Colombia, consideradas incluso por estos segmentos poblacionales como algo natural, en su consumo mediático cotidiano.

b) Las TICs en la educación

Las Tic han llegado a ser uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de la sociedad., tanto político, económico, educativo, de salud, etc. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su

uso, para lo cual, los maestros ven en la tecnología la herramienta para mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Tlaxcala (2011)

En la actualidad es necesario proporcionar al alumno una educación acorde a la realidad tecnológica, global en que se desenvuelve. 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.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

Para participar en la generación de esta cultura, María (2005) utiliza dos fases:

- 1.- Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza.
- 2.- 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.

En este aspecto la UNESCO ⁵, ha promovido temas en sus tres sectores: “Comunicación e Información, Educación y Ciencias, para el aprendizaje desarrollado por las TIC, con sede en Moscú, se especializa en el intercambio de información, la investigación y la capacitación con miras a integrar las TIC en la enseñanza”.

Bonilla dice: “las nuevas tecnologías no fueron concebidas para la educación; no aparecen naturalmente en los sistemas de enseñanza; no son ‘demandas’ por la comunidad docente; no se adaptan fácilmente al uso pedagógico; y, muy probablemente, en el futuro se desarrollarán sólo de manera muy parcial en función de demandas provenientes del sector educacional” (Bonilla, 2003, p.120)

⁵ UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.

Los cambios generados por la incorporación de las TIC a la educación no son inmediatos ni fáciles de identificar. Se trata de un proceso complejo que solo da frutos del mediano a largo plazo. Por otro lado, cabe destacar que dos tipos de lógicas han permitido reducir la exterioridad inicial de las TIC: la lógica de aprender de la tecnología, proporcionando conocimientos acerca de las TIC y sus códigos; y la lógica de aprender con la tecnología, poniendo la tecnología al servicio de los procesos de enseñanza aprendizaje (Bonilla, 2003, p.120).

Las instituciones educativas se encuentran en transición. Los cambios en el mundo productivo, la evolución tecnológica, la sociedad de la información, la tendencia a la comercialización del conocimiento, la demanda de sistemas de enseñanza-aprendizaje más flexibles y accesibles a los que pueda incorporarse cualquier ciudadano a lo largo de la vida; están provocando que éstas instituciones de educación superior apuesten decididamente por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Juandon (2010)

Desde 2007, Enlaces (2011), ha llevado a salas de clases de enseñanza básica distintas estrategias pedagógicas con uso de tecnología, como la innovación “TIC en aula”, que considera software con contenidos coherentes con las estrategias LEM⁶ y ECBI⁷. Además, la iniciativa “Laboratorio Móvil Computacional”, que permite a los estudiantes más vulnerables del país acceder a clases en la modalidad un computador por alumno, está llegando a los terceros básicos de establecimientos municipales.

Paola Alarcón, (2011) jefa del área de Formación y Competencias TIC de Enlaces, explica que “la presencia de tecnologías en las aulas de enseñanza básica, en modalidades tan particulares como TIC en Aula, hace que aumente la demanda de los docentes por participar de procesos de formación que les permitan utilizar eficientemente estos recursos”. Por lo tanto, manifiesta también que “los docentes reconocen la oportunidad que las TIC ofrecen para construir situaciones de aprendizaje altamente significativas y motivadoras, acordes a las características y necesidades de los estudiantes del siglo XXI; esta es una de las razones que explicaría su gran interés por participar”.

⁶ LEM: se refiere a lectura. Escritura y matemáticas

⁷ ECBI: es la educación en Ciencias basada en la indagación.

Thomas Reeves propone una distinción valiosa, describe las diferencias existentes entre aprender “de” los computadores y aprender “con” los computadores. Cuando un estudiante aprende “de” los computadores (instrucción dirigida), estos funcionan esencialmente como tutores. En esos casos las TIC apoyan el objetivo de incrementar conocimientos y habilidades básicas de los estudiantes. En cambio, cuando éstos aprenden “con” los computadores, las TIC asumen el papel de herramientas poderosas que pueden potenciar la construcción de conocimientos por parte del estudiante y usarse para alcanzar una variedad de objetivos en el proceso de aprendizaje; en palabras de Jonassen utilizarse como “herramientas de la mente” Enlaces (2011).

3.2 NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS

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

Las pautas de consumo contienen temas relacionados con el equipamiento tecnológico de los hogares donde viven los niños y adolescentes, el acceso, el lugar de uso, el momento concreto, la duración, la compañía, etcétera. Se trata de tener una información básica como punto de partida en este campo de investigación.

En algunos países como España, Colombia, Venezuela, Argentina, se ha llevado a cabo el proyecto de generaciones interactivas con el fin de analizar el las pautas de consumo, los riesgos, oportunidades que producen las TIC en los niños y adolescentes. En Estados Unidos existen algunas instituciones que realizan investigación en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. Se han realizado en algunos países estudios y programas para la protección de los menores como son: “The Kaiser Family Foundation: se trata de una institución que trabaja en el ámbito de la salud global, incluyendo el área de jóvenes y medios de comunicación. El proyecto Kids Online, al amparo del Safer Internet Programme, cuyo objetivo fundamental es desarrollar políticas de protección de los menores ante los peligros que les pueden brindar las TIC”. Bringué, (2009).

Algunas organizaciones han identificado a esta generación de niños, adolescentes y jóvenes adultos, (de 6 a 18 años), como un grupo altamente familiarizado con la tecnología, de la que disponen en gran medida como algo propio, cercano y personal. Estos dispositivos, Internet, el móvil, el ordenador, los videojuegos, la televisión, les sirven para muchas cosas, aunque la relación social con sus semejantes y el entretenimiento son los motivos fundamentales para usarlas.

El estudio, la realización de tareas académicas, también ocupa un tiempo, aunque es marginal comparado con la importancia de la dimensión social y la de ocio que ocupa su tiempo. Arango Forero & González Bernal (2009) dice que la distancia que separa a los menores de sus educadores, padres, madres y profesores, es amplia en la competencia tecnológica, lo que plantea un escenario de riesgos y oportunidades educativas que merece la pena estudiar con atención.

Vivimos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas sin darse cuenta en el peligro que se puede meter al no usar correctamente las pantallas y con el tipo de personas que están en contacto. Esta nueva situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación. Uno de los principales desafíos en este campo de estudio es analizar las pautas de consumo, uso y valoración propias de las pantallas señaladas.

Algunos analistas hablan sobre la preocupación del consumo constante de la tecnología como dijo Santiago, hablando del consumo colombiano: El medio audiovisual ha experimentado en los últimos años una revolución tecnológica. A la pantalla tradicional se añaden nuevas pantallas de contenidos televisivos vinculadas al desarrollo de internet y de dispositivos digitales que inciden en nuevas pautas de consumo". Esto da origen a que el niño, el joven esté pendiente de los nuevos avances tecnológicos ya que ese es su mundo, formando parte de la generación interactiva.

❖ **La televisión**

Si analizamos la televisión que es una de las pantallas más antiguas, en la actualidad "sigue siendo el medio dominante y predominante para el consumo audiovisual entre

niños, adolescentes y jóvenes”. Arango Forero & González Bernal (2009) de todas las estancias, cómo ha impactado tanto las pantallas en la niñez. Los niños en la actualidad, han abandonado el juego por ver la televisión, muchas veces observan programas que no son aptos para ellos sin la supervisión de una persona mayor. Este medio se ha convertido en el “juguete” preferido y marca las pautas del consumo infantil. De la misma manera podemos decir de las nuevas pantallas en el consumo mediático como son los videojuegos que lo llevan a todo lado.

Los niños actualmente se encuentran sometidos a un ataque impresionante de imágenes visuales que en el campo de la percepción, se hablaría de una verdadera dictadura ejercida por el sentido de la vista sobre los demás sentidos. “La atracción que la televisión ejerce, no solo sobre niños y adolescentes sino también sobre los adultos, es tan fuerte que se puede decir que existe una teledicción generalizada”. Arias (2010).

En este siglo se ha proliferado tanto los programas televisivos entre ellos los de música, que los niños y adolescentes han sido como carne fresca los más propensos a ser influenciados por los nuevos estilos musicales, ya que se sabe que “los adolescentes y jóvenes construyen su identidad con el vestuario, el peinado, el lenguaje, y la música, todo esto lo ven a través de la tv, creando así sus propios comportamientos, culturas, en sus hogares y en la sociedad. Los adolescentes y jóvenes se unen a grupos, en donde buscan identificarse, estableciendo un sistema de creencias”. (Universidad Antonio Nariño - Facultad De Psicología 2006)

La alta demanda que tiene la televisión por parte de la población infantil, ha facilitado que tanto los niños como las niñas permanecieran por muchas horas frente a la televisión, viendo sus programas preferidos, es allí que toman sus referentes personales, su conducta, su forma de comportarse con los padres y amigos, ya que “el uso de este medio de comunicación trae como consecuencia para la formación de la identidad de niños y niñas un aprendizaje por moldeamiento, Heintz, J, afirma “alguna vez los niños imitaron a sus padres y compañeros de juego. Sin embargo en la actualidad imitan los caracteres que ven por la televisión”. (Heintz, J citado por Burbano, G Y Patiño L. Pág. 5.1990.)

La televisión se ha convertido en la transmisora de formas de conducta y cultura para la niñez. “La influencia de los medios de comunicación en la construcción de identidad de género, se puede evidenciar como es que un niño o una niña logran adquirir su propia identidad de género a partir de la recepción de los diferentes programas televisivos”. Ber L, (1998)

La televisión influye positiva o negativamente de acuerdo a la calidad de programación, esta se refleja en la conducta de los niños al permitir ver lo que se considera apropiado o inapropiado a su edad. Los niños y adolescentes “entran en conflicto de valores morales con la vida práctica a la hora de llegar a definir su conducta como audiencia” Suárez (2010).

❖ Internet

La investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de comunicación y tecnologías ha venido impulsada tradicionalmente con urgencia un ánimo protector y educador, en el cual nos vemos involucrados padres y educadores, instituciones públicas, para poder conducirlos ante esta avalancha tecnológica, que tiene riesgos y oportunidades que ofrecen al usuario.

Surge una preocupación ante las nuevas tecnologías: ¿estamos los ecuatorianos con la suficiente alfabetización digital como para contrastar fuentes en internet y distinguir la información basura de la confiable? Creo que no y para esto es necesario que los padres y educadores nos encontremos preparados para poderles informar correctamente.

(Rubio, G, 2009) comenta que si bien las nuevas tecnologías ocupan hoy un lugar cada vez más preponderante en la vida de niños y jóvenes, las prácticas que se han ido introduciendo con la expansión de nuevos dispositivos y plataformas no han desplazado por completo el interés en actividades recreativas más tradicionales, pero se corre este peligro si no hay un verdadero control y formación de estos medios.

Los hogares con jóvenes y adolescentes cuentan con un número mayor de conexiones, que lo hacen desde su casa, un centro de estudio, un Cibercafé, o desde

su trabajo la tendencia creciente entre la adolescencia y la juventud al uso de internet y otros medios audiovisuales en sus dormitorios y de forma intensiva, lo que genera una autonomía que se ha dado en llamar “*bedroom culture*”⁸. Estos lugares de concentración para conectarse se están convirtiendo en nuevos espacios para compartir el tiempo libre, en dónde la necesidad de contar con información/comunicación con el mundo, pone en marcha nuevos usos de éste”. (Rubio Gil. 2009).

En Colombia la demanda de internet es superior en las niñas y adolescentes mujeres con un 42,4% que en los adolescentes varones, según información de (Arango Forero & González Bernal, 2009), dando a conocer de esta manera que, en la actualidad los adolescentes forman parte de la denominada generación interactiva.

En el Ecuador el uso de la tecnología ha tenido un avance cualitativo, cuantitativo y limitado, según datos recogidos de la fuente de INEC el cuadro nos muestra el número de usuarios con acceso al “uso de telefonía celular de 3.643.491, mientras que utilización de Internet está en casi 700.000 personas, es decir el 7% de la población accede al uso del internet”. (Fuente: INEC, Pobreza y desigualdad. Encuesta de Condiciones Vida 2006), se puede decir que 29 de cada 100 personas acceden a internet en el Ecuador según la última encuesta realizada.

- Educación y aprendizaje el mayor uso de internet en Ecuador

El internet a mas de servir para la comunicación y mantenerse informados, está siendo utilizado para dar un sentido formativo en cuanto al tema educación y aprendizaje, por lo tanto las Unidades Educativas del Milenio, que está tomado de la pág. Web del Gobierno, están incorporando elementos modernos de tecnología de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando a la tecnología como un medio para potenciar la educación desde las etapas más tempranas de desarrollo

Según una encuesta realizada de los conectados para saber el uso que le dan al internet, obtuvimos los siguientes resultados:

⁸ Bedroom cultura: significa cultura de dormitorio.

“Educación y el aprendizaje: 40% de los encuestados.

Obtener información: 27,2%

Comunicarse: 22,4%” (Espinosa C, 2011). .

Según esta última información realizada en mayo del 2011 tomado del INEC por medio de la cobertura digital nos damos cuenta que en Ecuador la mayor parte de los usuarios dan uso del internet para la educación y aprendizaje.

La Generación Interactiva en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional. Según los estudios realizados por Mintel⁹ “la computadora compite con la televisión en nivel de penetración, es decir, el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años, y el 54% de los de 10 a 18 afirmaron que en su casa hay una computadora.” Entre otros datos nos indican que:

* La conexión a Internet desde el hogar es del 57% entre el grupo de 10 a 18 años.

* El 28% de los niños y niñas, 6 a 9 años, tienen un celular propio.

El uso de las TIC

Son usuarios precoces de la tecnología:

* Casi la mitad de los niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de Internet;

* El 56% ya usa el celular;

* El 85% juega a videojuegos.

La Generación Interactiva en Ecuador aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir. El análisis de los datos expuestos demuestra que la generación interactiva estudiada representa una generación equipada por encima de la media nacional y que hace un uso cada vez más intensivo de las pantallas a las que tienen acceso.

El internet ha sido uno de los medios más poderosos que ha que se ha desarrollado en la humanidad, es una herramienta básica de relación en las redes sociales entre chicos y grandes, pero en la última década quien más influencia han tenido han sido los niños y los adolescentes.

⁹ Mintel: Ministerio de telecomunicaciones del Ecuador.

❖ Celulares

La comunicación es un proceso vital para el desarrollo individual y de la sociedad. Actualmente se han multiplicado en gran número las posibilidades de comunicación a distancia, y uno de los medios más populares y con más difusión en el mundo es el teléfono celular.

Hace años atrás el acceso al celular no era fácil debido al alto costo pero en la actualidad su costo ha disminuido y está al alcance de todos.

Es importante conocer el uso y funcionamiento que brinda este dispositivo: sirve como telefónico inalámbrico que ayuda a cortar distancias, se puede contactar rápidamente con la persona o institución que necesitemos, sin importar el lugar donde se encuentre, se puede enviar mensajes escritos o de texto que en cuestión de precios es más económico que llamar y en segundos lo recibe la persona a quien se le escribió.

Otro tipo de uso que se le puede dar a más de llamadas y mensajes de texto es conectarse a internet, bajar y enviar videos, música, cámara fotográfica, juegos, etc. Mantener encendido el móvil, en muchas ocasiones, se ha convertido en una necesidad, sin valorar que puede molestar a las personas con las que usted esté reunido, en un almuerzo, en una conferencia, etc. Arias, Luis (2008)

“El teléfono celular es un dispositivo con una penetración muy elevada entre los adolescentes colombianos sin distinción notoria de género. El 88,3% de los adolescentes encuestados afirma tener este aparato”, según lo que nos dice el estudio de la Generación Educativa en Colombia con (Bringué 2010).

Hay un peligro en el uso y abuso del celular en manos de los niños y adolescentes, esto ha generado una serie de problemas como la “difusión de fotografías y videos pornográficos, tomados por los estudiantes a través de los teléfonos celulares, ha originado polémicas en las autoridades escolares sobre el uso de estos aparatos dentro de las instituciones educativas” según lo explica (Arias, 2008) estos mecanismos, resulta un objeto de distracción que dispersa la atención en clase de niños, niñas y adolescentes.

❖ Videojuegos

Al hablar de los video juegos, (Graells, 2001) manifiesta que “son juegos digitales interactivos, con independencia de soporte (los ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y las plataformas tecnológicas (máquina de bolsillo, videoconsola, etc.)”, estos juegos computarizados tienen la facilidad de conectarse a cualquier televisor que como dice (Serrano & Rubén, 2011) “el usuario puede disfrutar de aventuras y deportes fantásticos que usando su imaginación puede explorar a fondo”.

Existen beneficios por el uso de estos video juegos especialmente en los niños que les permiten habilidades psicomotrices se desarrollen y su mente también trabaje que como dice (Graells, 2001) los videojuegos les permiten “asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada” por lo tanto el buen uso y control de estos en los niños hace que ellos tengan la capacidad de tomar decisiones en el juego, de adquirir retención de conceptos, etc. (Serrano & Rubén, 2011)

- **Tipos de videojuegos:** Graells, P. M. (2001) ha clasificado los videojuegos en los siguientes:

- Arcade: Mario, Pacman, Sonic, Doom.
- Deportes: Fifa, PC futbol, NBA.
- Juegos de aventura y rol: King Quets, Indiana Jones, Pokémon.
- Simuladores y constructores: Sim City, Theme Park, Microsof.
- Juegos de estrategia: Estratego, Age of Empires
- Puzzles y juegos de lógica: 7°.Guest, Tetris
- Juegos de preguntas: Trivial, Carmen Sandiego.

Los video juegos a más de tener sus beneficios, si se los usa desmedidamente y no hay un debido control de los padres de los tipos de videojuegos que están jugando sus hijos corren el peligro de adquirir los llamados “valores dominantes: la competitividad, la violencia, sexismo y herotismo, velocidad, consumismo”, (Francisco Revuelta),

como está sucediendo con muchos niños que se vuelven violentos, agresivos, no respetan inclusive bajan en calificaciones en la escuela.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

Los riesgos y oportunidades pueden tener un origen diverso, aunque pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta (Livingstone & Haddon, 2009, p. 10)

La programación infantil y la publicidad se vale de su gran poder persuasivo, de su sutil mensaje “informativo” para hacer del niño un consumidor, atrae su atención recurriendo a multitud de técnicas que manejan el color, sonido, imagen, brevedad en los mensajes, ritmos rápidos y profesionales influyentes. Estos mensajes tienen tal fuerza a nivel infantil que casi se convierten en normas.

En vista del grave problema que atraviesan algunas escuelas y liceos del país en cuanto a la proliferación de la pornografía infantil, los celulares pasaron, de ser un instrumento molesto e inadecuado dentro de las aulas, cuyo uso indebido era visto como una simple travesura que podía afectar el rendimiento del niño, niña o adolescente, a ser una herramienta que pone en juego su integridad personal y deja a un lado los valores, la moral y el respeto.

Otros de los riesgos tenemos la televisión a más de ser una distracción y que informa, en general limita en cierta medida lo que el juego debería ser para el niño: un medio de aprendizaje y de desarrollo afectivo e intelectual. De este modo, la actividad lúdica está mediatizada por la televisión que absorbe la atención del niño y reduce el tiempo que este dedica al juego”, según lo que nos dice el Portal de Internautas por la Paz y la Libertad y de Foro Libre.

La música que escuchan los adolescentes y jóvenes de hoy es un elemento que influye cada día más en sus vidas, ya los adolescentes no escuchan lo que sus padres le dicen que es correcto, sino que escuchan lo que ellos quieren o los que sus amigos le dicen ya que se identifican con ellos; pero “la música actual se caracteriza por tener cada día más mensajes violentos, sexuales y promiscuos que son escuchados por los

jóvenes, además los artistas famosos en sus videos se muestran cada vez con menos ropa y muestran mensajes sexuales que los jóvenes buscan seguir. Un ejemplo de esto se puede ver en el reggeaton que esta tan de moda hoy en día, se nota que sus letras no traen mensajes positivos, pero aun así todos las cantan y las bailan con solo escucharla” según estudios de la (Universidad Antonio Nariño- Facultad De Psicología.)

Anotamos algunos de los riesgos que se encuentran vinculados a las relaciones interpersonales digitales: aislamiento social, superficialidad, (Elmastudio, 2011) que nos habla también del ciberbullying¹⁰, pornografía, adoptar falsas identidades y adicción, que se están dando en algunos lugares.

Hay quien defiende que las nuevas tecnologías están promoviendo un mayor aislamiento de las nuevas generaciones quienes permaneces durante horas y días encerrados en sus casas interaccionando con las TICs.

Otro de los riesgos de las relaciones a través de la red es el de siendo muy común que un pederasta adopte la identidad de un niño, que una niña de 12 años adopte la identidad de una muchacha de 17 años, etc. Estas actuaciones por parte de los usuarios está mermando la calidad de las relaciones en redes, pues como puede observarse en la transcripción de un chat que traemos a modo de ejemplo, los mismos usuarios desconfían de la identidad del otro, no se encuentran seguros de que le estén diciendo la verdad.

Cuando hablamos de ciberbullying hacemos referencia a una modalidad de acoso escolar mediante la que los acosadores se apoyan en las nuevas tecnologías para intimidar a un compañero. Se trata de generar situaciones de violencia, que han sido intencionalmente provocadas, para grabarlas en el móvil o en vídeo y poder exhibirlas después como trofeo, a través de cualquiera de las posibilidades que les proporciona la tecnología: el correo electrónico, las conversaciones vía Messenger, ridiculizándolos a través de chat con otros compañeros de clase, mediante el teléfono móvil y

¹⁰ Ciberbullying: es el uso de los medios telemáticos (internet, móvil, videojuegos online) para ejercer el acoso psicológico entre iguales.

mensajes SMS, incluyendo no sólo texto sino también imágenes concretas sobre algún hecho de bullying.

Si hablamos de los posibles riesgos que las relaciones interpersonales en la red pueden entrañar, no podemos olvidar la adicción o, mejor dicho, ciberadicción, la cual consiste en un uso "compulsivo" de Internet, que puede afectar a las relaciones familiares, sociales, laborales o escolares de quien la padece.

Encontramos dos tipos de contenido en el que más entran los adolescentes de hoy, como son: la violencia y el sexo que, como dice (Bringué 2009) "preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los niños y adolescentes espectadores o usuarios, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores".

La televisión se convierte en un riesgo para el niño y el adolescente cuando no tienen un debido control y están expuestos a observar contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, en ciertos programas se da una «interacción» con dicha violencia. Hay que tener en cuenta los contextos en los que se da dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación. "La violencia en los medios influyen negativamente en el sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores", según Valkenburg (2004) pág, 56-57, y también "el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito" como lo dice (Donnerstein 1994).

El segundo contenido está enfocado en el sexo. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet, en el cual los adolescentes y niños están expuestos si no hay una vigilancia o control.

La presentación común de relaciones sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados.

Los contenidos nocivos no terminan aquí: drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, etc.) son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

Diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los videojuegos y el internet según (Valkenburg 2004) menciona la nintendonitis¹¹ ; también hace alusión a los ataques epilépticos". (Jorge Tolsá Caballero 1974).

En síntesis y de manera simplificada, (Fernández, 2011) manifiesta que "en Internet los menores se enfrentan a estas situaciones:

- Contenidos nocivos, bien sean ilegales o no.
- Grooming, o acecho sexual por adultos.
- Cyberbullying, o acoso por parte de iguales.
- Prácticas comerciales ilegales, con publicidad engañosa, estafas y fraudes.
- Exposición a juegos de azar, casinos, apuestas... que les son prohibidas en el mundo físico pero a los que pueden acceder online.
- Realización de prácticas ilegales, que en la Red se pueden materializar con un solo click y cuya naturaleza y alcance es desconocido.
- Abusos en materia de solicitud y uso indebido de datos personales, contra su privacidad y su intimidad".

Los riesgos en los videojuegos que fomentan violencia según (Graells, 2001) causan algunos síntomas como el "nerviosismo, epilepsia, mareos, muchos de ellos presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo".

¹¹ Nintendonitis: que es ocasionado por dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador. Según lo manifiesta Jorge Tolsá Caballero 1974.

En algunos casos esta adicción inmoderada puede provocar estrés y fatiga ocular y, unida a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados tensionales, podrá dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral

3.2.3. Oportunidades que plantean las TIC's

- En algunos países, están llevando a cabo algunos procedimientos para formar a los niños en el uso y manejo adecuado del internet, pero a esta formación también participan el “alumnado, las familias y el profesorado. Las tres entidades participan de la idea de que las mejores herramientas para proteger a niños y niñas en la Red, son la educación y la información. "Internet y mi familia", es un pequeño relato con algunos consejos prácticos para realizar una navegación segura en la Red y está dirigido a niños y niñas de 6 a 10 años” (Lekeitioko Eskola Publikoa 2010 – 2011)
- El Grupo Comunicar, de Andalucía, se ha enfocado en el uso de los medios y las tecnologías como herramienta en el aula y también pone un énfasis especial en la educación en el uso apropiado de los medios.
- En palabras de Katz (2006, p. 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples espacios, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo.) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas).
- Para el padre de familia el celular es un instrumento importante que pueda llevar su hijo sea este niño o adolescente ya que le brinda tranquilidad porque puede siempre localizar a su hijo y conjuntamente fomentar su independencia. A menos que este castigado por algo en particular, mantener a un adolescente alejado de los teléfonos móviles es algo casi imposible. Cuando ellos salen el padre o la madre están tranquilos porque están a su alcance y seguros con un celular en sus manos. Y según los artículos informativos tomado de la página Web, afirma que “Si van a regresar tarde a casa, algo tan usual, o cambian de planes en el transcurso del día, con un celular es muy simple hacer una llamada para avisar.”

- Según Valkenburg (2004) el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, lo que es importante para la atención del niño en la escuela.
- Los estudiantes necesitan hacer un uso rutinario de las tecnologías que les ayuda a incrementar el conocimiento y la habilidad de las mismas y que les sirve como apoyo para realizar los proyectos, solucionar problemas.” (Moursund, Bielefeld, & Underwood, 1997).
- También las TIC se pueden convertir en herramientas para construir redes entre las personas, sea que estas estén cerca o estén ubicados en sitios distantes. Esta “incorporación del sujeto de la educación a la diversidad de las redes sociales, es entendida como el desarrollo de la sociabilidad y la circulación social” (Wikipedia).
- La escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo, de esta manera se ve la importancia de la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa), “las nuevas tecnologías ayudan a aumentar el contacto con las familias”. Salavarieta L. (2009). Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos, videos, etc.

A los alumnos (especialmente a los adolescentes y jóvenes) les encantará y estarán súper motivados con ello como también lo estarán los padres y el profesorado, al ver que sus hijos y alumnos estén formando su propia página Web donde también participan la familia y amigos.

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

Para empezar a tratar este punto primero vamos a ver el concepto de 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.

Se estudiará las iniciativas en tres ámbitos importantes que 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*.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

Ante la presencia de la tecnología de información y comunicación que en estos últimos años se ha fomentado, en el cual el niño y el adolescente son los primeros consumidores surge la necesidad de protección ante estos medios.

Existen muchos agentes que están implicados en la protección del menor, como dice (Xavier Bringué, 2009), ante el peligro que les enfrentan algunas pantallas, estos agentes pueden ser internos y externos, entre estos tenemos en primer lugar, los padres y la escuela en segundo lugar los propios medios de comunicación y por último los organismos del estado, las autoridades públicas. Algunos de los “estudios centrados en el consumo de tecnologías tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor” (Xavier Bringué, 2009), .

La regulación es el conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, públicas y privadas, con la colaboración e implicación de diversos agentes de forma externa e interna y en todos los ámbitos. Dentro de la regulación tenemos los sistemas de corregulación, que tienen dos objetivos concretos: la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad (Schulz, 2006, p. 102).

Así tenemos en España organizaciones que protegen al menor como es el caso de las iniciativas de Protégeles, que es un organismo que está especialmente centrado en la

lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). (Xavier Bringué, 2009),

En Navarra se han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías. El COAN¹² que trabaja también en el ámbito de otras tecnologías como Internet, el teléfono móvil y el videojuego y su principal función es de velar por el cumplimiento de la legislación vigente en la protección del niño.

“El CoAN subraya la importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres: conocer, proteger y educar”. (Jorge Tolsá Caballero 1974).

Es tanta la preocupación por la protección del menor que se han descubierto nuevas dificultades para esta iniciativa, según Flores J. (2009) que son:

- Globalización y transnacionalidad.
- Menores como agresores de menores. Niños y adolescentes no son únicamente víctimas sino que también son participantes activos.
- Dificultad de regulación e intervención.
- Dinamismo extremo. Como nuevo entorno de socialización del menor se caracteriza por su evolución.
- Experiencia y perspectiva limitada de los adultos. Los adultos que toman las decisiones apenas conocen la realidad y, menos aún, pueden aplicar sus experiencias y conocimientos.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Los deseos y sacrificios que hacen los padres para que sus hijos dispongan de la nueva tecnología para su formación es importante, e implica, por lo tanto, que los padres deben ayudarles e informarles del uso de los mismos.

¹² COAN: Significa Consejo Audiovisual de Navarra. Es un órgano independiente que se encarga de garantizar y promover el respeto a los valores y principios constitucionales en los medios de comunicación audiovisual de Navarra: radio y televisión.

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. (Tolsá J. 1974).

Es muy fundamental en la actualidad educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora entre sus hijos y la tecnología, para que aprendan a utilizar estos instrumentos de una manera correcta. Será magnífico que si “desde distintos ámbitos (gubernamental, empresarial, educativo, familiar) conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlas serán beneficiosos” (Charo Sádaba, 2009).

En cuanto a la televisión, en algunos lugares se han creado organizaciones, grupos como decíamos arriba, que ayudan a la protección del menor, tal es el caso de Himmelweit & Oppenheim (1958) que consideraba a los padres un factor determinante, para realizar el control debido de las programaciones y los distintos efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes.

Es muy preocupante en la actualidad la responsabilidad que tienen los padres en cuanto al uso de la tecnología que tienen sus hijos, por cuanto ellos se preocupan más por el tiempo que pasan frente a las pantallas que los mismo programas a los que están expuestos los menores, por tanto, como dice (Bringue & Sádaba, 2006) que “a lo que se refiere del tiempo de uso se refiere al momento del día como a la cantidad de uso” ambas partes es necesario ser controladas ya que el uso exagerado de las pantallas puede afectar tanto en sus estudios como puede hacerse un hábito tendiendo a la adicción.

En los contenidos, los padres deben tomar muy en cuenta y controlar al niño y adolescente, de no acceder a aquellos programas que son nocivos para su persona y formación, saber educarles y ayudarles a interpretar en forma adecuada. De esta manera, Messaris (1982), señala tres tipos de trabajos para ayudar al menor al uso de las pantallas como es la tv: la categorización, la validación y la complementación.

La categorización es ayudar a interpretar el contenido y relacionarlo con la realidad. La validación es mostrar acuerdo o desacuerdo del mensaje que transmite al oyente. Complementación significa incrementar información adicional al mensaje si el caso lo amerita.

En otras investigaciones que se han realizado, se han originado también otras maneras de ayuda como son: la forma de comunicación que establecen los padres con los hijos, ha dado amplitud y confianza a los menores para que puedan comprender e interpretar los contenidos de las programaciones. Esta forma de mediación de los padres, sería la mas propia para la buena formación y crítica de los distintos contenidos, lo cual en la actualidad se ve muy poco o no se ve, por cuanto los padres pasan muy ocupados y no tienen tiempo para estar con sus hijos.

Siguiendo el mismo análisis encontramos que Llopi (2004) identifica tres categorías de mediación familiar que son:

- los padres controladores restrictivos;
- los padres permisivos,
- los padres orientadores.

Los padres controladores restrictivos: son aquellos que “ponen muchas restricciones, pero estas casi no son efectivas” (Domich C.), por ejm: cuando miran un programa no dan ninguna orientación y covisión a los niños, estos tipos de padres se los llama “autoritarios”, que castiga y que forma a los hijos sumisos, consentidos, tiranos e inseguros de sí mismos. Utilizan con más frecuencia la disciplina de afirmación del poder, dándose a conocer como inseguros desconfiados.

Padres permisivos: son aquellos que no ejercen ninguna limitación y control en cuanto a la mediación del consumo de pantallas, como es el caso de la tv, como tampoco se preocupa de la orientación de sus hijos, de las normas de educación, el niño es libre para hacer lo que quiera. “No ejercen la autoridad que tienen como padres de manera que el niño no percibe límites ni pautas de comportamiento y ante la ausencia de mando, el niño suele tomar el poder” (Arias S. 2009) Estos niños se caracterizan por ser: “agresivos, tiranos, demandantes, exigentes, egoístas”, etc.

Padres orientadores: Llamados también padres democráticos, con autoridad ellos recurren al control y la orientación, establecen unos límites claros, mantienen un entorno predecible, permiten que sus hijos se expresen libremente (Llopis, 2004), sus valores son altos en cuanto al afecto y al control. Los hijos de estos padres se sienten seguros bajo su cuidado, son respetuosos, responsables de sus acciones en la familia, en el colegio, como en la sociedad, “confían en sí mismos y funcionan mejor en la escuela” Rovati L., (2006). .

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

Aufderheide (1992) define a la media literacy como la habilidad que tiene una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios expresos y electrónicos. Para adquirir esta habilidad es necesaria una educación para la comunicación, la misma que “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” (García Matilla, 2004).

También se la define como la “capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar con sentido crítico diversos aspectos de los mismos y de sus contenidos, así como de establecer formas de comunicación en diversos contextos”.(Comisión de comunidades europeas 2007).

El objetivo de la media literacy, 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), esta conlleva “la estrecha relación existente entre los conceptos de comunicación y educación, y sostiene que ambos son, en realidad, un mismo término en la actual sociedad del conocimiento” según Fontcuberta, (2001) y Kaplun, (1998).

Otro objetivo de la alfabetización mediática o audiovisual es poder capacitar a los jóvenes a entender los medios de comunicación y cuál es el funcionamiento de los mismos para poder tener el control de este importante aspecto de sus propias vidas.

La educación para la comunicación es una medida preventiva y de protección, para que el niño pueda dar un buen uso de las TIC's es necesario que este tenga los conocimientos necesarios para el debido manejo de las mismas. De igual manera es necesario que los padres de familia como los maestros estén informados y preparados en el manejo de esta tecnología y de esta manera poder acompañar y ayudar durante el desarrollo del menor, siendo receptores activos y críticos.

Roberto Aparici dice : "La educación para los medios es sobre todo una formación en los valores y en la comunicación y, por consiguiente, tiende a complementar la formación en la ciudadanía y la democracia que se hace en el resto del curriculum", por lo tanto los educadores deben iniciar un nuevo proceso educativo de alfabetización mediática (audiovisual y digital) para analizar el lenguaje y los contenidos de los mensajes audiovisuales así como enseñar las destrezas, conocimiento y uso de esos lenguajes a través de formatos multimedia. (Solá, 2011).

Es necesario formular preguntas sobre lo que se está viendo, lo que está ahí y darse cuenta de lo que no existe. Preguntarse también de "qué hay detrás de producciones, los medios de comunicación, los motivos, el dinero, los valores y la propiedad y estar al tanto de cómo estos contenidos influyen factores". (Tallim). Dentro de la alfabetización audiovisual se incluye también lo que es la música de cine y televisión, la radio y grabadas, los medios impresos, Internet y todas las demás nuevas tecnologías de comunicación digital.

En otros lugares del mundo como en "Europa se ha implantado la alfabetización mediática como un elemento esencial del sistema comunicativo, que implica promover en la sociedad las habilidades y conocimientos que permita "utilizar con eficacia y seguridad los medios" como también aprovechar las oportunidades de las nuevas tecnologías y proteger a las familias de los contenidos dañinos que circulan por la Red". Según (Pérez, 2009).

La Alianza de Civilizaciones es una organización que ayuda a la creación de una comunidad internacional de conocimiento que impulsa a iniciativas pedagógicas y legislativas para el desarrollo de la educación y alfabetización mediáticas. "El objetivo es promover el diálogo, el análisis y el intercambio de ideas y recursos entre

investigadores y legisladores; así como proveer el fácil y rápido acceso a materiales didácticos a los educadores para implementar educación y alfabetización mediáticas en sus aulas”. (Alliance of civilizations)

El programa Safer Internet Plus tiene por objeto equipar a los padres, profesores, y los niños con herramientas de seguridad para internet y video, la UE¹³ recomienda aplicar algunas medidas de seguridad como: “el fomento del sector de los servicios de información en línea para evitar y combatir toda forma de discriminación por razones de sexo, origen racial o étnico, religión o creencias, discapacidad” (Comisión de comunidades europeas 2007).

En República Dominicana tenemos a la Primera Dama la Dra. Margarita Cedeño de Fernández quien tiene un exitoso proyecto de alfabetización digital, brillante y eficaz como son: los Centros Tecnológicos Comunitarios, Solidaridad Social, Progresando, Leyendo aprendo (la Primera Dama), entre otros, esto ha permitido que una comunidad, un país crezca en nivel de cultura, de educación y de buena utilización de los medios tecnológicos.

¹³ UE: significa la Unión Europea. Que pertenece a la Comisión de comunidades europeas.

3. METODOLOGIA

4.1. Diseño de la investigación.

Los niños de las instituciones que escogí para realizar la encuesta corresponden a distinto nivel social, cultural y económico. Así tenemos la escuela Baltazara Calderón, es una escuela fiscomisional que corresponde a la Arquidiócesis, en ella estudian los niños de la clase media, su nivel cultural es bueno, como particular su valor es alto en comparación con las escuelas fiscales, ya que esta es pensionada.

Luego tenemos el colegio fiscal Eloy Alfaro, como su nominación lo indica es del municipal, del gobierno, por lo tanto estudian niños de clase media y baja, su nivel cultural es aceptable y su economía lo establece el gobierno, y para los alumnos es baja.

El colegio Santiago de las Praderas es una Unidad Educativa fiscomisional, que pertenece a la Iglesia, la misma que es atendida por ella, su nivel social es medio, al igual que el nivel cultural es bueno, en ella asisten alumnos de la clase media.

4.2. Participantes.

Cuando llegué a la escuela después de haber tenido un diálogo con la directora, acerca de mi presencia ahí, ella escogió los niños que podrían realizar la encuesta de quinto año de básica.

En las otras dos instituciones yo escogí los cursos, décimo de básica y 1ro de bachillerato, para poder realizar la encuesta, en la cual los rectores me facilitaron el día y la hora para tal acontecimiento.

4.3. Técnica e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

Se utilizó la técnica de encuesta personal. Las encuestas como la recogida de datos se lo aplicaron en las propias aulas del plantel, mediante cuestionarios estructurados, y la última encuesta fue aplicada a los niños del barrio donde uno vive.

4.3.2 Instrumentos.

Se utilizaron tres tipos de instrumentos que son:

Primer cuestionario contaba con 31 preguntas que eran designadas a los niños de 2° a 5° de básica que corresponden a las edades de 6 a 9 años.

Segundo y tercer cuestionario contaba con 127 preguntas cada una dirigidos a los niños de 6° de básica a 10° de básica de las edades de 10 a 14 años y de 1° a 3° bachillerato correspondientes a las edades de 15 a 18 años respectivamente.

Ultimo cuestionario estaba dirigido a niños y adolescentes elaborado por el ILFAM que constaba de 12 preguntas.

4.4. Recursos

4.4.1. Humanos: Fue importante contar primero con los directores, rectores, inspectores y alumnos de los establecimientos donde iba a realizar la encuesta.

4.4.2. Instituciones: conté con la participación de tres instituciones educativas: una fiscal y las dos fiscomisional.

4.4.3. Materiales: Tuve que bajarlos del EVA los tres cuestionarios que estaban destinados para los tres grupos de alumnos: Primer cuestionario de 2° a 5° de básica (6 a 9 años), segundo cuestionario de 6° de básica a 10° de básica (de 10 a 14 años), tercer cuestionario de 1° a 3° de bachillerato (15 a 18 años).

4.4.4. Económico: Después de imprimirlos tuve que sacar copias para cada alumno lo que me resultó una cantidad de gastos significativa.

4.5. Procedimiento:

4.5.1. Acercamiento a las instituciones educativas: Para realizar este estudio se procedió de la siguiente manera: Escogí la escuela y los colegios que me quedaban cerca del lugar de trabajo por el mismo hecho de poder ir a realizar las encuestas y conocer las instituciones, las mismas que tienen la jornada de trabajo matutina y vespertina.

Previa a la entrevista personal con el directivo de la institución, investigué el nombre del director y rector, las políticas institucionales que se llevaban a cabo, el horario de atención.

Durante la entrevista presenté a los directivos la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General junto con una copia de los instrumentos que se realizarán para la encuesta. Luego me entrevisté con el inspector para la designación de los paralelos y el listado de los alumnos.

4.5.2. Aplicación de los instrumentos: Después de presentarme a los alumnos y explicar la manera de llenar el cuestionario correspondiente a cada grupo, se procede a la entrega y a la aplicación del mismo. El tipo de investigación que se realiza es mixta, la técnica que se lleva a cabo es por medio de la encuesta personal, teniendo un método descriptivo.

El universo de estudio lo conformó la población escolarizada de 6 a 18 años, y la muestra total investigada fue de 84 sujetos.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS

CUESTIONARIO 1

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

5.1. Caracterización sociodemográfica

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

Tabla 1

P1: ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	25	100
TOTAL	25	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro, la muestra se realizó con niños que están cursando el 4° año de primaria, o 5° de EGB llegando a ser estos 25 de la muestra ya depurada.

Edad

Tabla 2

P2		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	5	20
9 años o más	20	80
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Según el cuadro podemos analizar que el 80% de los niños que están en cuarto año son de la edad de 9 años, conociendo de esta manera que los niños empiezan su primaria a los 6 años, a excepción de un 20% que ha entrado a la primaria en una edad más temprana que la normal.

Sexo

Tabla 3

P3		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	11	44
Femenino	14	56
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Haciendo el análisis de la tabla de la cual estamos estudiando, nos damos cuenta que la mayor parte de niños que se les tomó la muestra son del sexo femenino, que confrontando con las estadísticas del 2010 no se relacionan puesto que en el censo de ese año los varones eran la mayor parte.

Personas que viven contigo

Tabla 4

P4		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Padre	16	64
Madre	23	92
Un hermano o hermana	15	60
2 hermanos	5	20
3 hermanos	0	0
4 hermanos	0	0
5 hermanos	0	0
Mi abuelo/la	9	36
Otras personas	9	36
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que la mayor parte de los niños, viven con su madre, y un poco más de la mitad viven con su padre, pero también hay niños que tienen un hermano, es decir viven estos con sus familias completas a la diferencia de otros que viven con sus abuelos. Lo que da a entender que estos últimos, por razones de separaciones, divorcios de sus padres o por emigración que han tenido que estar bajo la custodia de sus abuelos o personas particulares como pueden ser el padrastro, tía, etc., que de una u otra manera repercute en el desarrollo emocional e integral del niño. Estos resultados lo comprobamos con Geoconda (2008) que dice que en estos últimos años nuestro país ha sufrido la ola de migraciones a EE.UU y Europa.

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

Tabla 5

P5		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	8	32
Navegar	5	20
Leer, estudiar	8	32
Hablar con mi familia	4	16
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Este cuadro demuestra un porcentaje considerable de niños que prefieren irse a su habitación y otros a leer, estudiar y navegar que permanecer con su familia platicando, lo que da a entender que falta comunicación entre padres e hijos, los hijos no se sienten escuchados o los padres llegan cansados y se van a su dormitorio o hace cualquier otra actividad como ver la tele sin involucrar a la familia. Solo un 16% comparten en familia después de la cena. Contrastamos lo dicho con los datos del INEC, en el PP no concuerda, por que el PP habla de un compartir con los parientes cuando las estadísticas dicen otra cosa. Es importante que el niño tenga un espacio para compartir con su familia, se sienta parte de la misma al ser tomado en cuenta y escuchado.

Ordenador en casa

Tabla 6

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	16
Si	21	84
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

En este cuadro vemos que, la mayor parte de los niños disponen de un ordenador en casa lo que significa que ellos están en contacto continuo con estos medios de comunicación y aprenden su manejo. Pero tenemos otro grupo que no tienen ordenador, puede ser que estos últimos vienen de familias de pocos recursos económicos que no tienen equipados sus hogares de la última tecnología. Estos datos en una parte concuerdan con (Xavier Bringué, 2009), que dicen que “la convivencia habitual de los niños con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación están dando origen a la existencia de una generación interactiva” y Prensky (2001) dice que esta generación nace con la nueva tecnología, convirtiéndose en el nativo digital.

Lugar del ordenador en la casa

Tabla 7

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	20
En mi habitación	2	8
Habitación de un hermano	2	8
Habitación de mis padres	2	8
En la sala de estar	13	52
En un cuarto de trabajo	1	4
Es portátil	0	0
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

De acuerdo a lo que vemos en la tabla 7 nos damos cuenta que un poco más de la mitad de los niños tienen el ordenador en la sala de su casa, convirtiéndose este lugar en el centro del hogar ya que allí pasarán una buena parte de su tiempo y también para que todos los que viven en casa puedan utilizar y ver lo que está haciendo cada uno y poder compartir, pero frente a esto tenemos otros niños que no contestaron a esta pregunta, como habíamos visto antes que algunos no tenían computador y puede ser que por esta razón dejaron en blanco la pregunta, pero aumentó un alumno a este grupo. Estos resultados concuerdan según Prensky donde manifiesta que el niño hoy en día nace con la tecnología es decir se convierte en un nativo digital. Aunque no tenga ordenador en casa, utiliza en otro lugar.

Hay conexión a Internet en tu casa?

Tabla 8

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	12
No	7	28
Si	15	60
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

En este cuadro podemos observar que más de la mitad de los niños tienen conexión a internet en su casa, lo que significa que está al alcance de los niños esta tecnología, que como decíamos antes el niño ahora es un nativo digital, es su mundo la tecnología. Pero frente a esto hay un pequeño grupo que no tienen acceso a internet, que pueden ser los mismos que no tenían computadora o teniendo computadora no tienen internet estos niños pueden ser los de condición humilde que asisten a esta escuela fiscomisional. Contrastamos lo dicho con lo que expone (Prensky, 2001, pág 2) para el nativo digital, que no son todos en este caso, es como su lengua materna, es una cosa natural estar al frente de las pantallas.

Uso del Internet para navegar, chat, e-mail.

Tabla 11

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	15	60
En el colegio	2	8
En un ciber café	8	32
En un lugar público	1	4
En casa de un amigo	2	8
En casa de un familiar	15	60
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

La tabla nos muestra que más de la mitad de los niños usan el internet en su casa y en la casa de un familiar, para navegar y chatear, mientras que, menos de la mitad de los usuarios pequeños utilizan el internet en un cibercafé, lo que me da a entender que estos deben ir acompañados al cibercafé por una persona mayor, ya que no concibo que un niño de 8 o 9 años esté solo ahí o con sus amigos, lo que me sorprende también que hay un niño que acude a un lugar público, puede ser que acompañe algún familiar a comunicarse con alguien que esté en el exterior, que sería la justificación. Por lo tanto se deduce que el niño está ya involucrado en el uso del internet que lo utiliza para navegar, chatear o jugar. Se contrasta lo dicho con los datos de INEC que dice que el número de usuarios que acceden a internet es de 700.000 personas de forma general y que por tanto no necesariamente todos son niños.

La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...

Tabla 12

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	22,22
Con amigos/as	4	7,40
Con hermanos/as	11	20,37
Con mi padre	7	12,96
Con mi madre	11	20,37
Con otros familiares	8	14,81
Con un profesor/ra	1	1,85
TOTAL	54	100

Autora: Olga Argudo

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

Al observar el cuadro nos damos cuenta que si sumamos las opciones tres, cuatro, cinco y seis que coinciden con los niños que utilizan el internet acompañados de un familiar nos dan un porcentaje del 77%, aquí se ve lo importante que es la presencia de un familiar cuando los niños menores de edad usen esta tecnología consumidora, pero frente a esto, tenemos otra realidad que, menos de la mitad de niños usan el internet solos sin la presencia de nadie, dando a entender que sus familiares no se encuentran en casa y están solo o no se preocupan de ellos lo que pueden estar haciendo, esto es muy peligroso ya que los niños pueden entrar a páginas del web que no les conviene. Estos resultados podemos contrastar con (injuve) cuando habla de poder conducirlos ante esta avalancha tecnológica, que tiene riesgos y oportunidades que ofrecen al usuario., esto es la obligación de los padres de formarles y acompañar a sus hijos.

Teléfono móvil

Tabla 13

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	3	12
Si, el mío	12	48
Sí, el de otras personas	10	40
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

De acuerdo a la siguiente tabla, observamos que, menos de la mitad de niños tienen celular propio otro tanto tienen pero no son de ellos sino prestado, por lo tanto lo utilizan, pero hay un poco de niños que no tiene celular y esto puede ser que sus padres no les dan por ser pequeños todavía o por su situación económica, lo que significa, con el primer grupo, los padres les dan celulares a sus hijos en una temprana edad para que estén a la moda de la tecnología sin saber el peligro que puede acarrear si no lo usan adecuadamente. Mientras que con el segundo grupo no hay problema de esto y pueden ir tranquilos a clases. Esto lo comparamos con

monografías que dice que el uso de celulares en los planteles son objeto de distracción que dispersa la atención en clases de niños.

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

Tabla 14

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	24
Pedí que me lo compraran	6	24
Fue un regalo	5	20
Me lo dieron mis padres	8	32
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Según la tabla podemos observar que sumando las opciones dos, tres y cuatro por su similitud obtenemos el 76% de los niños que obtuvieron sus celulares regalados por sus padres lo que no concuerda con la tabla anterior que son menos los niños que tenía celular propio, pero frente a este caso tenemos algunos niños que no respondieron, por lo que se da a entender que ellos no tienen celular y puede ser de los niños que no viven con sus padres sino con sus abuelos o personas particulares. La mayor parte del grupo se contrasta con lo siguiente: **monografías**, que habla de los problemas que pueden ocasionar el uso de celulares como difusión de fotografías y videos pornográficos juegos y distracción en horas de clase.

CUESTIONARIO 2

GRUPO 2: ADOLESCENTES DE 10 - 14 AÑOS DE EDAD (6to – 10mo. AEGB)

GRUPO 3: JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO – 3ERO DE BACHILLERATO)

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente

¿En qué curso estás?

Tabla 2

P 1				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. de primaria	0	0	0	0
6to. de primaria	0	0	0	0
1ro. de ESO	0	0	0	0
2do. de ESO	0	0	0	0
3ro. de ESO	30	100	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	12	100
2ro. Bachillerato	0	0	0	0
3do. Bachillerato.	0	0	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro el grupo 2, pertenecen a los alumnos de 3º ESO que llegan a ser 30 y en el grupo 3 están los alumnos de 1º bachillerato que son 12 del total de las muestras depuradas. La diferencia del número de los alumnos se refiere a que a partir de cuarto año los estudiantes escogen su carrera mientras que en tercero todavía no de acuerdo a la educación actual en el Ecuador.

Edad

Tabla 2

P 2				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	0	0	0	0
12 años	0	0	0	0
13 años	6	20	0	0
14 años	14	46,66	3	25
15 años	7	23,33	6	50
16 años	2	6,66	1	8,33
17 años	1	3,33	1	8,33
18 años o más	0	0	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

De acuerdo al cuadro que observamos, el grupo dos, tiene la mayor parte de los niños de catorce y quince años de edad, mientras que el grupo tres la mitad de los adolescentes son de quince años, que le sigue después los de 14 años que son menos de la mitad. Esto significa que los niños están en la edad justa para el año que están cursando.

Sexo

TABLA 3

P 3				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Masculino	17	56,66	7	58,33
Femenino	13	43,33	5	41,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos darnos cuenta en el primer cuadro, los varones son la mayoría que de las mujeres, el segundo grupo los varones también toman la delantera en relación con

las mujeres. Por lo que da a entender que los varones siguen siendo la mayoría en el país. Estos resultados concuerdan con los proporcionados en el **INEM** que señala que en el 2010 el 52% eran varones.

Personas que viven contigo

TABLA 4

P4				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	15	21,42	6	20
Mi madre	25	35,71	11	36,66
Un hermano/a	10	14,28	3	10
2 Hermanos/as	5	7,14	5	16,66
3 Hermanos/as	4	5,71	0	0
4 Hermanos/as	4	5,71	0	0
5 Hermanos/as o más	1	1,42	0	0
Mi abuelo/a	4	5,71	4	13,33
Otras personas	2	2,87	1	3,33
Total	70	100	30	100

Autor: Olga Argudo

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

Según el cuadro que vemos, en el grupo 2 nos damos cuenta que menos de la mitad de la muestra de los niños viven con su madre y con su padre, hay una pequeña cantidad de niños que viven con uno y dos hermanos. Pero también se observa que hay niños que viven con su abuelo/a y otras personas. El grupo tres menos de la mitad de los niños viven con su mamá y menos todavía viven con su padre, también se ve que hay niños que viven con terceras personas, lo que significa que estos últimos, en los dos grupos no tienen la experiencia de un hogar, y que pueden ser diversos los motivos para que estos niños vivan así puede ser divorcio de sus padres, abandono, madres solteras, migración, muchos son los factores que pueden afectar al niño en su vida normal para un buen desenvolvimiento en la vida.

Profesión del padre

TABLA 5

P5				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: (Aplicado a 1ro 15-18 años de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	1	8,33
Está desempleado	1	3,33	0	0
Es jubilado	0	0	1	8,33
Trabaja en el hogar	0	0	0	0
Desempeña un oficio	13	43,33	4	33,33
Realiza un trabajo técnico	0	0	1	8,33
Realiza un trabajo de grado universitario	1	3,333	0	0
No lo sé/otro	11	36,66	5	41,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Podemos observar en el grupo 2 que menos de la mitad de los padres desempeñan un oficio, pero al mismo tiempo puedo decir que hay un buen número, menos que el anterior, que no saben en qué trabaja su padre, y otros niños no contestaron, lo que da a entender que no viven con su padre y no reciben ninguna comunicación de él, y este caso puede ser que sus padres sean divorciados, separados o emigrantes que muchos de ellos no vuelven a saber más de sus hijos.

Estos alumnos encuestados que pertenecen tanto a un colegio fiscal como fisco-misional viven casi las mismas experiencias familiares de no vivir en un hogar completo y de humilde condición. Estos datos contrastan con los proporcionados en INEM 2006 que dice: la mitad de las provincias del Ecuador se encontraban con porcentajes de pobreza mayor, y es el primer país de la Región Andina de emigración hacia Europa y Estados Unidos.

Profesión de la madre.

TABLA 6

P. 6				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB) Ad			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	8,33
Está desempleada	1	3,33	1	8,33
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	17	56,66	6	50
Desempeña un oficio	4	13,33	1	8,33
Realiza un trabajo técnico	3	10	2	16,66
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0	1	8,33
No lo sé/otro	4	13,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando los datos del cuadro especialmente del grupo 2 nos damos cuenta que las madres que trabajan en el hogar son mas de la mitad de la muestra, pero así mismo encontramos que algunos niños no saben en qué trabaja su madre y otro no contesta, por lo puede ser que no viven con ellos ya sea por migración, o trabajo fuera de la ciudad pero me sorprende que como hijos no sepan en que trabaja su madre , ni que hace y tal vez no saben ni donde vive, y estos niños son los viven con su abuela u otra persona, sin tener el cariño de sus padres, de un hogar. El grupo tres, la mitad de las madres trabaja en el propio hogar y uno solo no responde, puede ser la misma situación de arriba de los que no respondieron. el 50% las madres trabajan en el hogar. Por lo que se concluye que las familias de los niños encuestados son de bajo recursos económicos, que la madre tiene que trabajar para dar la educación a sus hijos. Estos datos contrastan con los proporcionados en INEM 2006 que informa que algunas provincias del Ecuador se encontraban con porcentajes de pobreza mayor a la media y (countryoffice) dice que el Ecuador es el primer país de la Región Andina de emigración hacia Europa y Estados Unidos.

Móvil propio

TABLA 54

P54				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	7	23,33	0	0
Sí	20	66,66	12	100
No, pero uso el de otras personas.	2	6,66	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver el cuadro en el grupo dos contestan, más de la mitad de los niños tienen móvil propio, si sumamos las opciones 2 y el 4 por que son similares nos damos cuenta que el 29% no tienen móvil propio y pueden deberse a que la situación económica de los padres sea difícil y no les puedan dar lo que lo último que sale en la tecnología, por tal motivo estos niños estudian en un colegio donde asisten alumnos humildes. El grupo tres todos tienen su celular, lo que significaría en este caso que los alumnos de este grupo asisten a un colegio donde los padres son de mayor posibilidades o que les consienten a sus hijos, dándoles todo lo que ellos piden o necesitan.

Edad que tuvo su primer teléfono móvil

TABLA 55

P55				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
A los 8 años o menos	2	6,66	3	25
A los 9 años	3	10	0	0
A los 10 años	4	13,33	1	8,33
A los 11 años	4	13,33	3	25
A los 12 años	3	10	2	16,6
A los 13 años	4	13,33	3	25
A los 14 años	4	13,33	0	0
A los 15 años	1	3,33	0	0
Con más de 15 años	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, el grupo dos contestan menos de la mitad que desde los 10 hasta 14 años equitativamente tuvieron su primer celular, esto demuestra que los padres ya desde tempranas edades les dan celulares a los niños para poder comunicarse con ellos y saber donde están cuando sale de casa. Pero si no le dan un uso adecuado esto se puede convertir en algo peligroso para el niño, pero esto también pasa a contribuir al desarrollo de la generación interactiva. Algunos niños no contestaron, y puede ser porque no tienen celular. En el grupo tres se observa que menos de la mitad tuvieron su celular desde los 8 años hasta los 13 años esto se contrasta con Braguér (2009) que dice que en Latinoamérica se experimentó durante la primera década del siglo XXI un crecimiento sostenido en telefonía celular.

Tu primer teléfono móvil?

TABLA 56

P 56				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	10	33,33	2	16.66
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	6	20	5	41.66
Me los compraron otros familiares	3	10	2	16.66
Me lo compré yo mismo	3	10	1	8.33
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad...	4	13,33	2	16.66
Lo heredé de otra persona	0	0	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Según como vemos en el cuadro en el grupo dos podemos sumar las opciones 2 y 3 que son similares y nos dan como resultado más de la mitad de los padres que les dieron los celulares ya sea sin pedirselo o pidiéndoles, pero hay algunos niños que no

contestaron, y esto puede ser porque no tienen celulares ya sea porque sus padres sonde bajos recursos y no le alcanza su sueldo como para comprarle un celular o porque no viven con ellos sino con un familiar en el cual no tienen confianza de pedírselo. En el grupo tres en cambio vemos que sumando las opciones dos y tres nos dan como resultado que más de la mitad de sus padres les dieron sus primeros celulares, en ambos casos vemos que los padres juegan un papel muy importante en este sistema de las pantallas ya que ellos quieren que sus hijos estén en este nuevo mundo de las TIC's, lo podemos contrastar con las generaciones interactivas que dicen: Para el padre de familia el celular es un instrumento importante que pueda llevar su hijo sea este niño o adolescente ya que le brinda tranquilidad porque puede siempre localizar a su hijo y conjuntamente fomentar su independencia.

Tipo de teléfono

TABLA 57

P57				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	0	0
Comprado nuevo	16	53,33	7	58,33
De segunda mano	9	30	5	41,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro podemos ver que en el grupo dos más de la mitad de los adolescentes tiene celular nuevo, y hay algunos que no contestan, y puede ser porque no tienen, lo que a entender que estos niños todavía no puedan disfrutar de las nuevas tecnologías que está envolviendo a todo el mundo. Para la mayoría de los padres significa que los niños se encuentran a la moda con los últimos modelos. El grupo tres, más de la mitad de los encuestados tienen celulares nuevos, lo que significa que los padres tienen posibilidades para comprarles. Los datos anteriores coinciden en gran parte con Mintel, cuando dice que hace años atrás el acceso al celular no era fácil debido al alto costo pero en la actualidad su costo ha disminuido y está al alcance de todos. Pero esta

facilidad no es para todos especialmente para los padres de familia de bajo recursos económicos.

Gasto del móvil

TABLA 58

P58				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
Yo mismo	6	20	6	50
Mis padres	12	40	5	41.66
Otros	6	20	1	8.33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Según la tabla, el grupo dos contesta menos de la mitad, que los padres son quienes pagan el gasto del móvil, ya que sus hijos no tienen para hacer estos gastos y para mantenerlos en contacto con ellos, frente a este grupo tenemos otro pequeño que no contesta, que, como las tablas anteriores, se deduce que son los mismos que no tienen celular y por lo tanto no tienen que hacer ningún gasto de estos. El grupo tres contesta la mitad que son ellos mismos lo que cubren el gasto del móvil y en otros casos lo hacen sus padres. Lo dicho anteriormente contrastamos con **Mintel** que dice: que este dispositivo sirve como telefónico inalámbrico que ayuda a cortar distancias, se puede contactar rápidamente con la persona o institución que necesitemos, sin importar el lugar donde se encuentre.

Medio de pago del móvil

TABLA 59

P 59				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	7	23,33	0	0
Es de tarjeta	6	20	4	33
Es de contrato	3	10	3	25
No lo sé	14	46,66	5	41
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Según la tabla podemos darnos cuenta que el grupo dos, menos de la mitad contesta que no saben porque medio se paga el teléfono, con lo que da a suponer que los padres no avisan a sus hijos como se realiza el pago, y estos deben saberlo para que puedan ser responsables del uso del celular, hay algunos que no contestaron, se supone que es debido a que no tienen celular. En el caso del grupo tres menos de la mitad no saben con qué medio se paga el celular. Esto se contrasta con Generación interactiva que dice que el teléfono celular es un dispositivo con una penetración muy elevada entre los adolescentes.

Gasto mensual del móvil

TABLA 60

P60				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
No lo sé	12	40	5	41
5 dólares o menos	4	13,33	2	16,6
Entre 5 a 10 dólares	5	16,66	2	16,6
Entre 10 y 20 dólares	2	6,66	0	0
Entre 20 y 30 dólares	0	0	0	0
Más de 30 dólares	1	3,33	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando el cuadro en el grupo 2 vemos que menos de la mitad de los encuestados contestaron que no sabían cuanto gastaban mensualmente, porque ellos no son los que pagan sino los padres y por lo tanto los chicos pueden gastar en lo que quieran hasta que se acabe el saldo, pero hay que considerar el caso de uno que sabe que gasta más de 30 dólares, Se deduce que este último bien tiene dinero para pagar o lo hacen los padres. El grupo 3 menos de la mitad contesta que no sabe el gasto mensual del móvil. Lo contrastamos con artículos informativos en el que dice para el padre de familia el celular es un instrumento importante que pueda llevar su hijo sea este niño o adolescente ya que le brinda tranquilidad porque puede siempre localizar a su hijo y conjuntamente fomentar su independencia.

¿Cómo los consigues?

TABLA 91

P. 91				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	6	37,5	2	50
Los grabo de un amigo	3	18,75	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	7	43,75	2	50
TOTAL	16	100	4	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro, el grupo 2 contesta menos de la mitad que compra los video juegos en la calle, y hay otro grupo que lo descarga de internet, lo que se deduce que los juegos de las tiendas o de las calles no son originales y son baratos por lo tanto pueden comprar los juegos que les guste de igual manera cuando bajan de internet no tienen que gastar. El grupo tres, la mitad compra en la calle y la otra mitad descarga de internet. Lo dicho anteriormente lo podemos contrastar con abctlaxcala que dice que la proliferación de las consideradas “nuevas pantallas” sitúa

a los niños, adolescentes y jóvenes como los naturales adoptantes de estas nuevas tecnologías.

Lugar del televisor o televisores en tu casa

TABLA 101

P101				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	15	24,19	5	22.72
En la habitación de un hermano/a.	8	12,90	3	13.63
En la habitación de mis padres	12	19,35	7	31.81
En la sala de estar	24	38,70	7	31.81
En la cocina	2	3,22	0	0
En un cuarto de juegos	1	1,61	0	0
TOTAL	62	100	22	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro, el grupo 2 contesta con menos de la mitad que el televisor lo tienen en la sala, lo que significa que todos pueden mirar un mismo programa televisivo, pero hay otros que tienen el televisor en su propia habitación, lo que se daría a entender que estos últimos tienen libertad para ver cualquier programa, a cualquier hora, cosa que no está bien por que como son menores de edad, deben estar siempre acompañados para tener un debido control y formación para elegir los programas. El grupo 3 responde con menos de la mitad que el televisor lo tienen en la habitación de los padres y en la sala, lo que se da a entender que los niños no estarán solos para ver los programas. Contrastamos las respuestas con Arango y González 2009 que manifiestan que el impacto de las pantallas ha sido grande en la niñez, que incluso han abandonado el juego por ver la televisión, observan programas que no son aptos para ellos sin la supervisión de una persona mayor.

Cosas que tienes en tu casa

TABLA 115

P115				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	8	6,25	6	6,06
Impresora	11	8,59	7	7,07
Scanner	4	3,12	4	4,04
Webcam	4	3,12	8	8,08
USB o disco duro externo	9	7,03	5	5,05
Mp3/ Mp4/iPod	5	3,90	7	7,07
Cámara de fotos digital	16	12,5	11	11,11
Cámara de video digital	11	8,59	9	9,09
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio)	6	4,68	8	8,08
Equipo de música	17	13,28	9	9,09
Teléfono fijo	10	7,812	10	10,10
DVD	20	15,62	12	12,12
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	4	3,12	3	3,03
Ninguna de estas tengo otras.	3	2,34	0	0
TOTAL	128	100	99	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando el cuadro nos damos cuenta que en el grupo dos las familias de los encuestados tienen sus hogares implementados con la siguiente tecnología digital: dvd, equipo de música, cámara de fotos digital, impresora y cámara de video. Esto da a entender que poco a poco se van implementando de la nueva tecnología. En el grupo tres estos hogares lo que más tienen son: cámara de fotos digital, teléfono fijo, cámara de video digital, equipo de música, web cam, dvd. Relacionamos los valores con los datos de la Generación interactiva que dice que la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación dan origen a la existencia de una nueva Generación interactiva.

¿Cómo consigues tu propio dinero?

TABLA 116

P116				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	5	12,82	2	9
Cuando necesito algo pido y me dan	12	30,76	11	50
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	6	15,38	6	27
Hago algún trabajo en casa.	4	10,25	2	9,09
Hago algún trabajo fuera de casa	6	15,38	1	4,54
No me dan dinero	6	15,38	0	0
TOTAL	39	100	22	100

Autor: Olga Argudo

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

Según el cuadro en el grupo 2 si sumamos las opciones del uno al cinco por ser similares nos da un resultado del 84.59% que reciben dinero de alguna forma ya sea porque les regalan o por trabajos que realizan, frente a un 15% de encuestados que no reciben dinero, esto puede deberse a que los familiares estén pasando por una situación económica difícil y que los niños asistan a una institución donde van niños de familias humildes. En el grupo tres el 50% de los encuestados reciben dinero cuando ellos piden y en las fiestas, por lo que podríamos decir que poseen su propio dinero. Lo dicho anterior lo contrastamos **con INEM** que manifiesta que en el año 2006, al interior de las jurisdicciones territoriales existía desigualdad en cuanto a las condiciones de vida, la “distribución de la pobreza” se presentaba en algunas provincias con porcentajes mayores al 50 %.

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

TABLA 117

P117				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	6,66	1	8,33
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	50	7	58,33
Tengo menos dinero del que necesito	13	43,33	4	33,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando la tabla en el gráfico 2 nos damos cuenta que la mitad de los encuestados respondieron que tienen dinero suficiente para sus necesidades pero menos de la mitad dicen que les falta dinero para lo que ellos necesitan, pues puede ser porque sus familias son de un nivel económico humilde y no tienen para darles el suficiente dinero que ellos desean tener. En el gráfico 3 vemos que más de la mitad de los encuestados se sienten satisfechos con el dinero que reciben, aquí en cambio se ve que los adolescentes son de familia que les pueden dar lo que ellos necesitan. Lo dicho lo confrontamos con INEM que dice: por encima de la media del 38%, 15 de las 22 provincias del Ecuador se encontraban con porcentajes de pobreza mayor a la media.

CUESTIONARIO 1

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

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

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

Uso del internet

TABLA 9

P 9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	16
Si	21	84
TOTAL	25	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos ver en la tabla la mayor parte de los niños de 9 años de 5° de básica utilizan el internet, mientras que menos de la mitad no lo hace, lo que da a entender que la mayor parte de los niños de la encuesta ya están en lo que se refiere la generación activa, esto pasa a formar parte de su vida, y será lo más normal. Lo podemos contrastar con lo que dice **Prensky (2001)**, que al hablar de las TIC se refiere a los «nativos» digitales, que son aquellos que han nacido rodeados de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas como se ve en el siglo presente.

¿Para qué sueles usar Internet?

TABLA 10

P10		
Opciones	Frecuencia	%
Pag Web	16	26,22
Videos	6	9,83
E-mail	12	19,67
Descargas	10	16,39
Chatear	8	13,11
Red Social	9	14,75
TOTAL	61	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar el cuadro nos damos cuenta que menos de la mitad de los niños encuestados de 9 años usan el internet para navegar por las páginas Web, que van adquiriendo dominio con estas máquinas, pero en porcentaje menor usan el internet para los e.mail que tienen, esto nos da a conocer que los niños pueden entrar a cualquier página si no se encuentra acompañado con algún familiar y que cada uno ya tiene abierta una cuenta en su correo electrónico. Estos resultados lo podemos contrastar con monografías y trabajos que dice: Las TIC (tecnologías de información y comunicación), es un término designado a la informática conectada a internet, estas hacen su aparición en el mundo moderno a comienzos de los años 90, por lo cual los niños pertenecen a la generación interactiva.

¿Y cuál de ellas tienes?

Tabla 19

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	14	31,11
PlayStation 3	4	8,88
Xbox 360	2	4,44
Wii	7	15,55
PSP	5	11,11
Nintendo DS	6	13,33
Game Boy	1	2,22
Ninguna de las anteriores	6	13,33
TOTAL	45	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro podemos fijarnos que menos de la mitad de los encuestados tienen en sus hogares el juego Play Station 2, el Wii que son los más llamativos para ellos pero dentro de esos juegos se ejerce también la violencia para lo cual los padres deben ser con que están jugando sus hijos, por lo que podemos deducir que este juego es el preferido de los niños de esta encuesta. Lo contrastamos con Arango Forero & González Bernal, 2009 que dice que en las nuevas pantallas de consumo mediático se ha convertido en juguetes preferidos como son los videojuegos que lo llevan a todo lado.

Lugar dónde están

TABLA 22

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	18	28,12
La habitación de un hermano	7	10,93
El salón o cuarto de estar	7	10,93
La habitación de mis padres	16	25
En la cocina	4	6,25
En un cuarto de juegos	3	4,68
Otros sitios	9	14,06
TOTAL	64	100

Autor: Olga Argudo

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

Según el cuadro observamos que menos de la mitad de los niños tiene la televisión en su propia habitación, lo que da a entender que ellos pueden elegir los programas que quieran para verlos y que no pueden ser de acuerdo a su edad y de manera sola, frente a otros que tienen la televisión en la habitación de los padres, estos lugares se han hecho los más familiares para estar la familia ya que los hijos se reúnen en la habitación de los padres para ver un programa especial pero no siempre. Por lo que podemos deducir que la propia habitación y la de los padres son los lugares preferidos para la televisión. Lo dicho contrastamos con Arango Forero & González Bernal, 2009 sigue siendo el medio dominante y predominante para el consumo audiovisual entre niños, adolescentes y jóvenes.

¿Cómo consigues tu propio dinero?

TABLA 25

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	4	9,52
Cuando necesito algo pido y me dan	14	33,33
En cumpleaños, fiestas, Navidad	12	28,57
Hago algún trabajo en casa	5	11,90
Hago algún trabajo fuera de casa	5	11,90
No me dan dinero	2	4,76
TOTAL	42	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que sumando las cuatro opciones el 95.22% reciben dinero de sus familiares o por algún trabajo que hayan hecho, frente al 4.76% que no reciben dinero de ninguna forma., por lo que deducimos que estos no todos los niños tienen la misma oportunidad de disfrutar del dinero por la condición de vida de sus familias que pueden estar pasando momentos críticos.

¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

TABLA 26

P26		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo mas dinero del que necesito	1	4
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	60
Tengo menos dinero del que necesito	9	36
TOTAL	25	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos darnos cuenta en el cuadro más de la mitad de los niños se sienten satisfechos por el dinero que reciben para sus necesidades, pero menos de la mitad de los niños no se sienten satisfechos sienten que es muy poco el dinero que les dan para realizar sus gastos personales. Por lo que estos últimos niños vienen de familia

que no tienen muchas posibilidades económicas., y que los padres hacen el esfuerzo por darles lo que más indispensable para vivir. Los resultados contrastamos con Martínez Alejandro 2001 Las oportunidades que han tenido los ecuatorianos y ecuatorianas para educarse han dependido de su situación socioeconómica, su lugar de residencia, su género, su edad y su condición étnica.

Tu preferencia

TABLA 27

P27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	11	44
Televisión	9	36
No lo sé	5	20
TOTAL	25	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando los datos de la tabla damos cuenta que menos de la mitad de los niños prefieren el internet a la televisión, mientras que un 20% no sabe que elegir, esto podemos deducir que hay inseguridad en los niños para tomar una decisión de una u otra cosa, y se puede deber como decíamos antes a que no viven con su familia y se encuentren solos, lo que les produce estas indecisiones. El resultado lo relacionamos con (Gioconda 2008) que dice que la migración, es uno de los factores en estos últimos años a causado la división de familias, abandono de niños y por ende la falta de educación, de afecto, de seguridad y protección del niño.

Preferencia

Tabla 28

P28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	36
Teléfono móvil	10	40
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

En este cuadro observamos que entre las dos opciones a elegir, menos de la mitad de los niños eligieron el celular, mientras que el 24% no sabía que elegir, por lo que se deduce la falta de decisión para saber elegir una u otra cosa en la vida y que esta inseguridad es producida por los hogares que a la falta de uno de los padres se refleja en la inseguridad de los niños y poca confianza en sí mismos. El resultado contratamos con Generaciones interactivas que dice que, uno de los medios más populares y con más difusión en el mundo es el teléfono celular.

Preferencia

TABLA 29

P29		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Videojuegos	9	36
Televisión	11	44
No lo sé	4	16
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Como podemos darnos cuenta en el cuadro que menos de la mitad de los niños han elegido por el televisor en relación con el videojuegos, que puede ser por los distintos programas que se dan, pero frente a esto tenemos algunos niños que no sabían que elegir como uno que no contestó y puede ser por miedo, inseguridad, o cualquier otro motivo que no eligieron y esto puede ser producto de la falta de confianza o seguridad que no encuentran en su casa que hace que estos niños no sepan elegir. Contrastamos lo dicho anteriormente con Portal de internautas que dice: la atracción que la televisión ejerce, no solo sobre niños y adolescentes, es tan fuerte que se puede decir que existe una teledicción generalizada. Lo que no es la realidad en todos los niños que al ponerle al frente algunos equipos tecnológicos no sepan decidirse.

Preferencia

TABLA 30

P30		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	24
Televisión	13	52
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Según como observamos en el cuadro nos fijamos que más de la mitad de los alumnos encuestados han elegido tener televisor en relación con el móvil, que todavía sigue siendo la más importante para ellos, pero no para todos porque vemos que hay niños que no han elegido ninguna de las cosas que les han propuesto en esta tabla, lo que da a entender que hay inseguridad y falta de decisión en ellos que pueden ser producidos por algunos factores de su alrededor. Lo dicho podemos contrastar con Heintz, J 1990 que dice: La alta demanda que tiene la televisión por parte de la población infantil, ha facilitado que tanto los niños como las niñas permanecieran por muchas horas frente a la televisión viendo sus programas preferidos.

Preferencia

TABLA 31

P31		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	5	20
Videojuegos	15	60
No lo sé	5	20
TOTAL	25	100

Autora: Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que mas de la mitad de los niños prefieren el videojuegos al movistar, lo que significa la importancia que le dan a este dispositivo ya

que lo pueden cargar a todos los lados para su entretenimiento. Pero frente a esto tenemos niños que no supieron que elegir y se puede deber, como decíamos arriba a la falta de decisión y pueden ser los mismos niños que en esto de elegir por una u otra cosa no sepan que hacer. Lo contrastamos con Portal de Internautas que manifiesta que estos dispositivos, Internet, el móvil, el ordenador, los videojuegos, la televisión, les sirven para muchas cosas, aunque la relación social con sus semejantes y el entretenimiento son los motivos fundamentales para usarlas.

CUESTIONARIO 2

Grupos 2 Y 3: Adolescentes De 10-14 Años De Edad (6to – 10mo De Egb) Y Jóvenes De 15-18 Años De Edad (1ero – 3ero De Bachillerato)

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS

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

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

TABLA 7

P7				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	8	26,66	5	41,66
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	10	33,33	4	33,33
Leer, estudiar, irme a dormir	9	30	1	8,333
Hablar con mi familia	2	6,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que en el grupo 2 menos de la mitad de los encuestados prefieren ir a su habitación después de cenar donde pueden entrar a a navegar por internet. Mientras que un porcentaje menor al anterior prefiere hacer cualquier cosa pero con su familia, a lo que se deduce que todavía hay valores rescatables en los hogares como la unidad y comunión entre padres e hijos especialmente cuando existe una familia completa. El tercer grupo también vemos que la mayor parte prefieren estar en su habitación mientras que otros eligen estar en compañía con los suyos. Resultados contrastables con (INEC) que revela que las familias ecuatorianas dedican 22 minutos diarios a compartir con sus parientes, mientras que destinan una hora con treinta minutos para ver los programas que se transmiten por televisión.

La Lectura

TABLA 8

P8				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	6,66	2	16,66
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	16,66	3	25
Otras lecturas: libros, revistas o comics	23	76,66	7	58,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos observar en la tabla el grupo dos responde más de la mitad de los adolescentes leen otras lecturas aparte de lo que tienen que estudiar, frente a otros que solo se dedican a las lecturas obligatorias del colegio, pero también hay un mínimo de estudiantes que no leen ni lo que le mandan del colegio ni otras lecturas, lo que se puede deducir que estos niños no les interesa la lectura y se puede ver la falta de costumbre de leer. En el grupo 3 respondieron más de la mitad que leen otros tipos de libros y un poco menos leen lo que les mandan del colegio. Lo dicho anteriormente contrastamos con (Preal 2006) que dice que otro dato interesante y preocupante es que los ecuatorianos carecen de “habilidades duras” en los sectores de la ciencia, tecnología y pensamiento lógico, es decir, en cuanto al análisis y la resolución de problemas.

Horas de estudio y tareas entre semana

TABLA 9

P9				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	3,33	0	0
30 minutos	2	6,66	1	8,33
Entre 30 minutos y una hora	12	40	4	33,33
Entre una y dos horas	6	20	3	25
Entre dos y tres horas	4	13,33	3	25
Más de tres horas	5	16,66	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Según el cuadro podemos darnos cuenta que en el grupo 2, menos de la mitad de los encuestados estudia entre 30 minutos y una hora, y otros entre una y dos horas, Lo que significa que dedican poco tiempo a lo que es el estudio e investigación entre semana. En el grupo 3 menos de la mitad de los encuestados dedica entre 30 minutos a tres horas a estudiar y hacer deberes. Los resultados lo contrastamos Preal – ecuador 2006 Otro dato interesante y preocupante es que los ecuatorianos carecen de “habilidades duras” en los sectores de la ciencia, tecnología y pensamiento lógico, es decir, en cuanto al análisis y la resolución de problemas. Esto se debe por la falta de costumbre al estudio.

Tiempo para estudiar o hacer la tarea los fines de semana

TABLA 10

P 10				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	6,66	2	16,66
30 minutos	1	3,33	2	16,66
Entre 30 minutos y una hora	11	36,66	4	33,33
Entre una y dos horas	7	23,33	3	25
Entre dos y tres horas	7	23,33	0	0
Más de tres horas	2	6,66	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que menos de la mitad de los encuestados dedica de 30 minutos a una hora hacer las tareas o estudiar los fines de semana lo frente a otros pocos que lo hacen entre una a tres horas, pero la mayor parte pone poco sacrificio y esfuerzo por aprender más. El grupo 3, menos de la mitad de los alumnos dedica de media a una hora a estudiar o realizar sus tareas los fines de semana., frente a otros que lo hacen de una a dos horas constituyendo así poco el tiempo para el estudio. En los dos casos coinciden con el tiempo límite que le pone al estudio. Esto lo contrastamos con Preal – ecuador 2006 Haciendo un estudio y análisis de la calidad de educación desde el año 1996 hasta el 2000, en el Ecuador se ha comprobado que es baja en relación con la educación de los otros países latinoamericanos.

Ayuda del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar

TABLA 14

P 14				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
No	8	26,66	2	16.66
Si	20	66,66	10	83.33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando el cuadro nos damos cuenta que en el grupo 2, más de la mitad de los encuestados utilizan el ordenador o internet para realizar las tareas, mientras que otros no les ayuda, puede ser por la dificultad de acceder a estos medios o no saber manejarlos bien, especialmente para los alumnos que no tienen internet en casa. Hay unos pocos que no contestaron ya sea por vergüenza de no tener internet. El grupo 3, más de la mitad utiliza la computadora o el internet para estudiar hacer los deberes,

que significa que están en contacto la mayor tiempo de sus estudios con este dispositivo, y a unos pocos no les ayuda. El resultado lo contrastamos con Tecnologías comunicación que dice que las TIC han llegado a constituirse en herramientas y materiales de construcción para facilitar el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y otras distintas maneras de aprender.

Herramientas

TABLA 15

P 15				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	22	73,33	9	90
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	2	6,66	0	0
Word, Power Point, Excel.	6	20	1	10

Autor Olga Argudo

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

En la tabla observamos, específicamente en el grupo 2 más de la mitad de los encuestados utilizan el Internet: Buscadores y pág. Web para realizar sus tareas e investigaciones y unos pocos utilizan lo que es el Word, Power point, Excel. Lo que se deduce el poco interés por aplicar y manejar estas herramientas, para la presentación de un buen trabajo. El grupo 3, más de la mitad utiliza el internet y solo el 10% utiliza las otras herramientas para la elaboración de los trabajos. Lo dicho anterior se contrasta con [educatic.blogspot](http://educatic.blogspot.com) que dice que 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.

El móvil te sirve principalmente para...

TABLA 61

P 61				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	24	14,28	11	12,35
Enviar mensajes	19	11,30	11	12,35
Chatear	10	5,95	6	6,741
Navegar por Internet	5	2,97	5	5,617
Jugar	13	7,73	8	8,98
Como reloj o como despertador	12	7,14	8	8,98
Ver fotos y /o vídeos	13	7,73	5	5,61
Hacer fotos	12	7,14	4	4,49
Grabar vídeos	15	8,92	6	6,74
Como agenda	9	5,35	4	4,49
Como calculadora	9	5,35	8	8,98
Escuchar música o la radio	17	10,11	9	10,11
Ver la televisión	5	2,97	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos.	5	2,97	4	4,49
TOTAL	168	100	89	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos ver en la tabla, nos damos cuenta que, sumando las opciones 1, 4, 17 porque son comunes y por tener mayor porcentaje, el resultado es 36% de encuestados que utilizan el móvil para hablar, enviar mensajes y escuchar música, lo que da entender que el móvil sabiéndolo utilizar bien es un medio de comunicación fácil y rápido pero también corre peligro de hacer mal uso. Algo similar se puede observar en el grupo tres que sumando las opciones, 1, 2 y 12 por su mayoría el 35% de los encuestados utiliza el móvil para hablar, enviar mensajes y escuchar música. Lo dicho lo contrastamos con La generación interactiva, que dice que una de las característica positiva para el uso del celular es que se puede enviar mensajes escritos o de texto que en cuestión de precios es más económico que llamar y en segundos lo recibe la persona a quien se le escribió.

Personas con quien sueles más comunicarte con el móvil.

TABLA 62

P 62				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	8	13,55	5	12,19
Con mi madre	12	20,33	8	19,51
Con mis hermanos/as	8	13,55	5	12,19
Con mis familiares	7	11,86	9	21,95
Con mis amigos/as	13	22,03	9	21,95
Con mi novio/a	11	18,64	5	12,19
TOTAL	59	100	41	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos en el grupo 2 que sumando las alternativas 2, 5, por el mayor porcentaje que tienen, el 42% de los adolescentes que es menos de la mitad se comunican mas con el celular con la mamá, con los amigos, dando a entender que el celular es un dispositivo que los mantiene en contacto a cualquier hora y en cualquier lugar. En el grupo tres, sumamos las alternativas 4, 5 que nos da el 64% de los adolescentes que corresponde a más de la mitad, tienen más contacto con el celular con: sus familiares, sus amigos. Los resultados contrastamos con Monografía telefonía celular que dice que es importante conocer el uso y funcionamiento que brinda este dispositivo: sirve como telefónico inalámbrico que se lo utiliza, sin importar el lugar donde se encuentre.

Habitualmente juegas con videojuegos o juegos de ordenador

TABLA 70

P 70				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	8,33
No	10	33,33	4	33,33
Si	19	63,33	7	58,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

De acuerdo a lo que podemos observar en la tabla, el grupo 2, más de la mitad de encuestados, frente a otros que no lo hacen, como es un colegio fiscal puede ser que por la condición humilde de algunos hogares no tengan ordenador en su casa para que puedan jugar o los videojuegos que son más caros, de igual manera puede suceder con el niño que no contestó, por este lado es menos el peligro que tenga el adolescente en ser adicto a estos juegos. El grupo tres contesta más de la mitad, así mismo hay unos pocos que no lo hace. Contrastamos con Generaciones interactivas que dice que el uso de videojuegos es predominante entre los varones y que deben saber escoger entre los que les forma y los de violencia que lo tratan de imitar.

Selecciona la consola que tengas

TABLA 71

P 71				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Play station 2	14	35,89	7	5
Play station 3	2	5,12	1	7,14
Xbox 360	2	5,12	1	7,14
Wii	2	5,12	2	14,28
Psp	4	10,25	1	7,14
Nintendo DS	2	5,12	0	0
Game boy	3	7,69	1	7,14
Ninguno	10	25,64	1	7,14
Total	39	100	14	100

Autor Olga Argudo

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

Observando el cuadro nos damos cuenta en el grupo 2 que menos de la mitad tienen la consola Play Station 2, frente a otros niños que no tienen ninguno de ellas, esto puede deberse a que los padres no tienen suficiente sueldo como para comprarles las consolas que son caras, por tal razón el estudiante asiste a un colegio donde acuden niños sencillos. En el grupo tres, menos de la mitad de los encuestados tienen Wii, pero también hay estudiantes que no tienen ninguna de las nombradas. Los resultados los contrastamos con Generaciones Interactivas en Iberoamérica que dice En algunos casos, determinan juegos de carácter más familiar, como sucede con la Wii y la DS.

En ambos casos, la edad de los juegos supera, los 12 años, aunque habitualmente se dirigen a todo tipo de público.

¿Juegas con la Playstation 2?

TABLA 72

Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
P 72				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	3	25
No	10	33,33	3	25
Si	16	53,33	6	50
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla en el grupo 2 más de la mitad de los adolescentes de 14 años prefieren jugar con el Playstation 2, frente a menos de la mitad que no juega y otros que no contestan, puede ser que por la condición económica de los padres que no tienen para jugar o por que los mismos no les permiten jugar, me refiero a que estos alumnos estudian en un colegio fiscal donde asisten alumnos de condición humilde. El grupo tres la respuesta es similar, es decir la mitad de los encuestados juega con Play station 2 y la otra mitad no juega por que se supone que no tienen. Lo contrastamos con generaciones interactivas que dice que la clasificación por edad no supone un problema, ya que están aconsejados para todas las edades.

PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?

TABLA 73

P 73				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	8	14,81	2	11,11
Fifa 08	3	5,55	1	5,55
Need of speed: Pro Street	4	7,40	3	16,66
Pro Evolution Soccer 2009	4	7,40	4	22,22
Fifa 09	6	11,11	1	5,55
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	9	16,66	4	22,22
God of War II Platinum	7	12,96	2	11,11
Los Simpson: el videojuego	4	7,40	0	0
Singstar: canciones Disney	2	3,70	0	0
Ninguno	7	12,96	1	5,55
TOTAL	54	100	18	100

Autor Olga Argudo

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

Como observamos la tabla nos fijamos en el grupo 2 que sumando las opciones 1, 6, 7 y 10 por tener el mayor porcentaje del total, el 46% tienen en el play station 2, God of war el plantuim, Grand Theft Auto, Pro Evolution Soccer 2008, lo que da a entender en estos juegos es donde pueden desarrollar más su capacidad de concentración. En el grupo 3 vemos que sumando las alternativas 4 y 6 el 44% de los alumnos tienen Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, Pro Evolution Soccer 2009. Lo contrastamos con generaciones interactivas que dice los juegos deportivos, y específicamente de fútbol, son los más preciados por los menores. *ProEvolution Soccer, Fifa*, etcétera son muy populares sobre todas las plataformas.

¿Juegas con la Playstation 3?

TABLA 74

P. 74				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30	4	33,33
No	11	36,66	7	58,33
Si	10	33,33	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos en el grupo 2 sumando las dos primeras opciones por su similitud en que no juegan y no contestan nos da un resultado de que más de la mitad no juegan con la Playstation, frente a unos pocos que si juegan, se deberá a que estos tienen en casa y les permiten los padres, mientras que en el otro caso no. En el grupo 3 de igual manera más de la mitad no juegan con play station. Contrastamos lo dicho con Generaciones interactivas de Colombia que dice estamos, por tanto, ante una pantalla que goza de gran penetración entre este grupo de la población., porque nuestra realidad es otra.

PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?

TABLA 75

P 75				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	4	13,33	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	2	6,66	1	33,33
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	3,33	0	0
FIFA 09	4	13,33	0	0
Assasins Creed	1	3,33	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	3,33	0	0
Prince of Persia	2	6,66	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	4	13,33	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	1	3,33	0	0
Grand Theft Auto IV	3	10	1	33,33
Fifa 08	0	0	0	0
Ninguno	7	23,33	1	33,33
TOTAL	30	100	3	100

Autor Olga Argudo

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

Según como observamos la tabla, nos damos cuenta que en el grupo dos menos de la mitad de los niños de la encuesta no tiene este tipo de juego bien sea por que es muy caro y no tienen posibilidades los padres o por que no les interesa, mientras que el resto de niños dicen tener cada quien un tipo distinto de juego. En el grupo 3, menos

de la mitad tienen solo dos juegos: Call of Duty: Modern Warfare, Grand Theft Auto IV, en relación con la mayoría que no contestó que puede ser porque no tiene. Contrastamos con Generación interactiva Argentina, que dice que, los mayores de 10 años, las videoconsolas son utilizadas en mayor medida entre alumnos de colegios privados (51% vs 35%) y, al igual que en los menores, entre varones, porque nuestra realidad es distinta.

¿Juegas con la Xbox 3600?

TABLA 76

P. 76				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	4	33,33
No	19	63,33	6	50
Si	5	16,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que el grupo 2 contesta más de la mitad no juega con la Xbox 3600 puede deberse a que sus padres no les permiten o no tienen mucha importancia por ser estos juegos mas caros que los otros y los padres no tienen posibilidades para darles, frente a un grupo que no contesta que puede deberse a que no tienen y no quieren decirlo. El grupo 3, la mitad no juega con la Xbox 3600, y otros no contestaron, que puede ser por la misma situación antes mencionada. Lo contrastamos lo dicho anteriormente con Economía Ecuador 2010 El nuevo salario básico unificado es de 264 dólares., por lo tanto no les avanza a los padres para darles estos pequeños “lujos” a sus hijos menores.

XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?

TABLA 77

P. 77				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	3	12	1	33,33
Gears of war classics	0	0	0	0
Halo 3	2	8	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	1	4	1	33,33
FIFA 08	1	4	0	0
Call of duty: modern warfare	1	4	0	0
Assasin's creed	1	4	0	0
Lost Odyssey	2	8	0	0
Soul Calibur IV	1	4	0	0
Ninja Gaiden II	4	16	0	0
Ninguno	9	36	1	33,33
TOTAL	25	100	3	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que en el grupo dos sumando las alternativas 1 y 10 de los valores más altos de los que tienen algunos juegos, nos da como resultado el 28% que se refiere menos de la mitad, frente a un 36% que no tienen ninguno de los juegos, nos da a entender que no todos pueden adquirir estos juegos. El grupo 3, más de la mitad tienen dos juegos, en relación de otros que no contestaron y que no tienen. Contrastamos lo dicho anterior con Generaciones interactivas. la penetración de consolas de videojuegos en los establecimientos educativos es menor a la media.

¿Juegas con Nintendo Wii?

TABLA 78

P. 78				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	4	33,33
No	19	63,33	5	41,66
Si	5	16,66	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos que el grupo dos menos de la mitad de los encuestados juegan con Nintendo Wii frente a un grupo de más de la mitad que no juega con Nintendo Wii, esto nos lleva a pensar que hay un bajo consumo de estos juegos por parte de los alumnos del establecimiento por el nivel de vida que llevan. El grupo tres, menos de la mitad no juega con Nintendo Wii, frente a otro grupo menor que juega siendo este porcentaje bajo en relación del grupo de los niños de 10 años. Contrastamos las respuestas con Generaciones interactivas, la penetración de consolas de videojuegos en estos establecimientos educativos es bajo en comparación a la media.

Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos

TABLA 79

P. 79				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	3	13,63	0	0
Mario Kart	5	22,72	0	0
Wii Fit	0	0	0	0
Super Mario galaxy	3	13,63	1	16,66
Super smash bros brawl	1	4,54	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0	1	16,66
Big Brain academy	0	0	0	0
Triivial	2	9,09	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	0	0
Mario Party 8	2	9,09	2	33,33
Ninguno	6	27,27	2	33,33
TOTAL	22	100	6	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar la tabla, nos fijamos en el grupo dos, menos de la mitad de los niños tienen el Mario Kart, otros al menos tienen un tipo de juego, este porcentaje es bajo en relación al 27% que contestaron que no tienen ninguno de los juegos, lo que se

deduce que hay poco uso y consumo en estos juegos, por parte de los encuestados, y esto puede ser por el nivel económico de muchos alumnos que tiene, que vienen de familia pobre que no les alcanza su sueldo para comprarles juegos a sus hijos, o también puede ser que sus padres no les permiten jugar en otro lado. El grupo menos de la mitad tienen el Mario Party 8 pero así mismo otros pocos no tienen ninguno de estos.

P. 80. ¿Juegas con la PSP?

TABLA 80

P. 80				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	5	41,66
No	18	60	6	50
Si	6	20	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Podemos observar la tabla y fijarnos que el grupo dos, la mayor parte de los encuestados no juegan con la PSP, frente a unos pocos que si juegan por lo que se da a entender que hay poco consumo de estos juegos en los adolescentes especialmente de la clase media, se deduce que todos estos juegos tiene un alto valor como para adquirirlos pero la condición económica de muchos padres no les alcanza como para comprarles, es distinta la realidad de los establecimientos educativos del gobierno y fiscomisionales, con relación a los privados, donde los padres les conceden todo a sus hijos. De igual manera el grupo tres la mitad no juega con el PSP, frente a uno solo que si juega, el resto no contesta, se concluye por lo tanto que ninguno de los dos grupos tienen interés por esto juegos, o no pueden jugar por no tener.

PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?

TABLA 81

P. 81				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	2	6,89	1	25
FIFA 08	1	3,44	1	25
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	4	13,79	0	0
Tekken: Dark Resurrection	3	10,34	0	0
WWE Smackdown! vs Raw/08	3	10,34	0	0
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	6,89	0	0
FIFA 09	1	3,44	0	0
Los Simpsons – el videojuego	3	10,34	0	0
God of war: Chains of Olympus	2	6,89	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	1	3,44	0	0
Ninguno	7	24,13	2	50
TOTAL	29	100	6	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que el grupo dos, más de la mitad, al menos tienen un juego y entre ellos los que más usados son: Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum, los Simpsons, Tekken: Dark Resurrection, al frente de los que no tienen ninguno de estos, que son menos de la mitad, lo que se deduce que en relación con la tabla anterior no hay una secuencia porque arriba dijeron la mayor parte que no jugaban con el PSP y ahora la mayor parte dice que tienen al menos un juego, por lo tanto no hay relación, bien sea que en esta tabla lo dijeron porque tal vez quieren tener y lo pusieron, pero no concuerda con la realidad de arriba. El grupo tres la mitad tiene al menos un juego, y la otra mitad no tiene con excepción de los no contestaron que fue la mayoría. Los resultados se contrastan con los de Mintel que afirma que en el Ecuador los videojuegos llegan al 83% de consumo en la niñez y adolescencia, cosa que no es real en los sectores donde hice la encuesta, que pertenecen a un nivel medio.

¿Juegas con la Nintendo DS?

TABLA 82

P. 82				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,66	6	50
No	15	50	6	50
Si	7	23,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos observar la tabla, el grupo dos, la mitad no juega con el Nintendo DS mientras que menos de la mitad si juega, pero hay otro porcentaje similar que no contesta, se puede unir los que no juegan y los que no contestan que daría el 77% de los que no juegan, lo que se deduce que son una minoría que juegan al DS, quizá ellos tengan más oportunidad de hacerlo. El grupo tres, ninguno juega, puede ser porque los padres no les dan permiso y no tienen estos juegos. Estos resultados contrastan con (Graells, 2001) que manifiesta que los videojuegos les permiten “asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada”.

Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

TABLA 83

P. 83				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super man	5	21,73	0	0
Cocina conmigo	2	8,69	0	0
Magia en acción	3	13,04	0	0
42 juegos de siempre	0	0	0	0
Brain Traing del Dr.	0	0	0	0
Mario y Sonico en los juegos	2	8,697	0	0
Mario Karts DS	4	17,39	0	0
Más Braing Training	1	4,34	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	4,34	0	0
Imagina ser mamá	0	0	0	0
Ninguno	5	21,73	1	100
TOTAL	29	100	1	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que el grupo dos la mayor parte de los niños encuestados tienen al menos un juego, frente a un grupo que son menos de la mitad que no tienen ningún juego, lo que se da a entender que en este grupo los que no tienen juegos son realmente de familias pobres. En el grupo tres, solo uno contestó no tener ninguno de los juegos de Nintendo, es decir nadie tiene. Lo podemos contrastar con Mintel en lo que dice que .La Generación Interactiva en Ecuador aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir. Que en la realidad no es verdad para muchos niños y adolescentes.

¿Juegas con los Gameboy?

TABLA 84

P. 84				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,66	5	41,66
No	17	56,66	6	50
Si	5	16,66	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observamos la tabla y nos fijamos en el grupo dos que más de la mitad no juega con los Gameboy, mientras que menos de la mitad si juega, y esto se debe a que pocos realmente tienen estos juegos, como refería arriba los mismos niños que no tienen juegos no juegan solo serán unos pocos que lo hagan. En el tercer grupo vemos que la mitad de los encuestados no juega a los game boy, junto con los que no contestan, aquí si al menos uno si juega al gameboy pero es bastante la diferencia de aquellos que no juegan por diverso motivos que pueden tener. Contrastamos con Graells 2001 que dice que en algunos casos la adicción inmoderada puede provocar estrés y fatiga ocular y, unida a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados tensionales, podrá dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral.

Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

TABLA 85

P. 85				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	6	25	1	25
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	0	0
PoKémon Yellow	2	8,33	1	25
Final Fantasy Tactics Advance	2	8,33	0	0
Legend of Zelda: DX	1	4,16	0	0
Mario Tennis	1	4,16	0	0
Dragon Ball Z	2	8,33	1	25
Asterix y Obelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokémon Esmeralda	4	16,66	0	0
Ninguno	6	25	1	25
TOTAL	24	100	4	100

Autor Olga Argudo

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

Como observamos en la tabla, en el grupo dos tenemos más de la mitad de los adolescentes que tiene al menos un juego de los gameboy, frente a una mínima cantidad de estudiantes que no tiene ninguno, lo cual se deduce que estos últimos están en camino a las generaciones interactivas, que por este tiempo no están en contacto como lo están los demás. El grupo tres, más de la mitad tiene al menos un juego y el resto no tienen. En conclusión los que tienen los videojuegos tienen una gran ventaja de poder desarrollar su mente y la capacidad de concentración como lo dice (Serrano & Rubén, 2011) que el buen uso y control de estos en los niños hace que ellos tengan la capacidad de tomar decisiones en el juego, de adquirir retención de conceptos.

¿Juegas con el ordenador?

TABLA 86

P. 86				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	7	23,33	4	33,33
No	7	23,33	2	16,66
Sí	16	53,33	6	50
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos darnos cuenta, en el grupo dos, más de la mitad de encuestados juegan con la computadora, lo que significa que la computadora es uno de los dispositivos más usados por los niños de la edad de 14 años para jugar, frente a otro grupo que no lo hace y que no responde, se puede deducir, como se decía al principio algunos hogares no cuentan con una computadora y por lo tanto no juegan o puede ser que los padres y hermanos no les permiten. El grupo tres, la mitad juega con el ordenador, mientras que la otra mitad está compuesta por los que no responden y los que no juegan. Contrastamos lo dicho con Charo Sádaba Chalezquer y Xavier Bringué Sala 2009, que estos juegos del computador son medios para el entretenimiento, lo que constituye un acicate para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio.

Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

TABLA 87

P. 87				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuenc	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	5	12,19	1	8,33
Los Sims megaluxe	4	9,75	1	8,33
World of Warcraft	5	12,19	2	16,66
World of Warcraft – the Burning Crusade	3	7,317	2	16,67
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	4,878	1	8,33
Call of Duty: Modern Warfare	4	9,756	1	8,33
Activa tu mente	2	4,87	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	3	7,31	0	0
Brain Trainer 2	1	2,43	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	3	7,31	1	8,33
Ninguno	9	21,95	3	25
TOTAL	41	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar, el grupo dos, que más de la mitad tienen al menos uno ó dos juegos en la computadora, frente a una minoría que no tienen ninguno de estos juegos, se deduce que por los resultados expuestos arriba de no tener computadora en casa por lo tanto no tienen ningún juego, mientras que los que tienen pueden jugar en el momento que los padres lo permitan. El grupo tres más de la mitad de los encuestados tienen uno o dos juegos en la computadora, y el resto no lo tiene. Los resultados lo relacionamos con Mintel que dice que el 85% los niños y adolescentes juega a videojuegos.

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

TABLA 88

P. 88				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	4	33,33
Menos de una hora	12	40	2	16,66
Entre una hora y dos	1	3,33	1	8,333
Más de dos horas	3	10	0	0
No lo se	2	6,66	3	25
Nada	7	23,33	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Como vemos en el cuadro, en el grupo 2, más de la mitad utiliza de menos de una hora a más de dos horas diarias los videojuegos, frente a otros niños que son la minoría que no utiliza los videojuegos lo que da a entender que el uso y consumo de estas pantallas les roba un tiempo considerable como para dedicarse a otras actividades importantes como es el estudio. En el grupo tres tenemos que la mitad de los alumnos utiliza diariamente los videojuegos de menos de una hora hasta no saber qué tiempo están jugando, mientras que la otra mitad no juega. Lo contrastamos con Generaciones interactivas que dice, las prácticas que se han ido introduciendo con la expansión de nuevos dispositivos y plataformas no han desplazado por completo el interés en actividades recreativas más tradicionales, pero se corre este peligro si no hay un verdadero control y formación de estos medios.

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

TABLA 89

P. 89				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	4	33,33
Menos de una hora	11	36,66	3	25
Entre una hora y dos	6	20	2	16,66
Más de dos horas	2	6,66	0	0
No lo se	1	3,33	1	8,33
Nada	4	13,33	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En el cuadro podemos observar en el grupo 2 que más de la mitad de los encuestados de los niños de 14 años utilizan de menos de una hora a mas de dos horas los video juegos los fines de semana, sin tomar en cuenta con los que pierden la razón del tiempo en los juegos, frente a menos de la mitad que no utilizan tal vez porque estos no tienen o no los permiten los padres, lo que significa que la mayor parte son consumidores de estas pantallas. En el grupo 3, la mitad utilizan los video juegos los fines de semana que lo hacen desde menos de una hora a dos horas, contando con los que no saben exactamente el tiempo que utilizan. Pero tenemos la otra mitad que no utilizan estos video juegos incluidos con los que no contestaron. Lo contrastamos con Generaciones interactivas que dice las nuevas tecnologías ocupan hoy un lugar cada vez más preponderante en la vida de niños y jóvenes.

¿Tienes juegos pirateados?

TABLA 90

P. 90				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	5	41.66
No, Ninguno	17	56,66	3	25
Sí, tengo alguno	5	16,66	3	25
Sí, casi todos los que tengo	2	6,66	1	8.33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Podemos fijarnos en la tabla que el grupo dos contesta más de la mitad de los encuestados no tienen juegos pirateados de ninguna clase, por lo que se entiende que no posee ninguno de estos juegos, y menos de la mitad tiene algunos juegos pirateados, lo que se deduce que son pocos los que utilizan los pirateados, pero hay una realidad incierta ya que arriba dijeron algunos que tenían algunos juegos, puede ser que sean los originales que lo dudo por su condición económica o lo bajen del internet. El grupo tres el 42% de la media no responde, mientras que un 25% no tiene ninguno y otro 25% tiene uno que otro juego pirateado, por lo tanto se concluye que los adolescentes de los dos grupos no tienen mucho uso en estos juegos. Lo dicho se contrasta con generaciones interactivas que dice que son medios para el entretenimiento, lo que constituye un acicate para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio.

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

TABLA 100

P. 100				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	8,33
Ninguno	1	3,33	0	0
1	3	10	1	8,33
2	18	60	5	41,66
3	2	6,66	1	8,33
Más de tres 3	5	16,66	4	33,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que el grupo 2 contesta que más de la mitad de los adolescentes tiene en casa dos televisores que funcionan, en cambio menos de la mitad tienen tres televisores, de lo que se deduce que en estos hogares pueden ser que tengan cada uno su televisor en la habitación. El grupo tres en cambio responde que menos de la mitad tienen dos televisores y algunos tienen tres. Lo contrastamos

con Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer 2011 que manifiestan que el hecho de que en los hogares de esta generación interactiva haya más de un televisor multiplica los puntos de acceso.

¿Qué te gusta más?

TABLA 118

P. 118				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	7	23,33	0	0
Internet	14	46,66	8	66,66
Televisión	6	20	3	25
No lo se	3	10	1	8,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En el cuadro observamos que el grupo 2 menos de la mitad prefiere el internet en relación con el televisor, pero hay algunos que no contestan y otros que no saben que elegir, por lo que se deduce que hay una falta de decisión en lo que tiene que decidir, . En el grupo 3 también más de la mitad se decide por el internet opta por el internet, y en menos porcentaje se deciden por el televisor. Llegando a la conclusión que los niños como los adolescentes tienen más conexión con este tipo de pantallas como es, el internet. Lo contrastamos con Mintel que dice que la computadora compite con la televisión en nivel de penetración.

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

TABLA 119

P. 119				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	0	0
Internet	14	46,66	7	58,33
Teléfono móvil	6	20	3	25
No lo se	5	16,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos ver en la tabla, en el grupo 2, menos de la mitad de los encuestados se deciden por el internet con relación del móvil, dándonos a conocer que la penetración del internet casi alcanza a la mitad de la media en los niños de 10 a 14 años. El grupo 3 contestó más de la mitad se decide por el internet, por lo que se puede deducir que los niños y adolescentes prefieren el internet al móvil. Esto lo contrastamos con Generaciones interactivas que dice que el internet ha sido uno de los medios más poderosos que ha que se ha desarrollado en la humanidad, es una herramienta básica de relación en las redes sociales entre chicos y grandes, pero en la última década quien más influencia han tenido han sido los niños y los adolescentes.

De cada pareja de cosas qué te gusta más?

TABLA 120

P. 120				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Internet	23	76,66	8	66,66
Video juegos	5	16,66	1	8,333
No lo se	1	3,33	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En el cuadro observamos que el grupo 2 más de la mitad se decide por el internet con relación a los videojuegos, por lo que nos damos cuenta que el internet tiene una amplia cobertura en la adolescencia. El grupo 3 también la mayor parte se decidió por el internet. Esto lo contrastamos con Xavier Bringué/Charo Sádaba 2011 que dice que la proporción de usuarios recientes de Internet ha experimentado un fuerte incremento en este mismo periodo, superando con nitidez la media del conjunto del país.

De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?

TABLA 121

P. 121				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Video juegos	7	23,33	4	33,33
Televisión	17	56,66	4	33,33
No lo se	4	13,33	4	33,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Podemos observar en la tabla que el grupo 2 con más de la mitad eligen por la televisión en relación con los video juegos por lo que se deduce que estos adolescentes les llama más la atención la televisión. El grupo 3 en cambio hay igualdad de porcentajes entre el video juego y la televisión, entre los dos grupos vemos que mayor interés de la televisión recae en los niños de 14 años. Lo dicho antes lo contrastamos con Arango Forero & González Bernal, 2009 que dice que la televisión es una de las pantallas más antiguas y que en la actualidad “sigue siendo el medio dominante y predominante para el consumo audiovisual de los niños, adolescentes y jóvenes.

De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?

TABLA 122

P. 122				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	0	0
1. Teléfono móvil	10	33,33	7	58,33
2. Televisión	8	26,66	2	16,66
No lo se	7	23,33	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En la tabla nos damos cuenta que el grupo 2 ha elegido entre las dos opciones del móvil y la televisión, el móvil con el mayor porcentaje aunque no sea más de la mitad por que hay otros que no se decidieron por ninguno de ellos. Lo que se deduce que para estos adolescentes lo más importante es tener el móvil y este ha pasado a tener más cobertura en relación de la televisión. El grupo 3, ha alcanzado más de la mitad de los encuestados que han elegido el móvil, Esto lo contrastamos con INEC 2006 el cuadro nos muestra el número de usuarios con acceso al “uso de telefonía celular de 3.643.491.

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

TABLA 123

P. 123				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Teléfono móvil	12	40	6	50
Mp3/ Mp4/ iPod	10	33,33	3	25
No lo se	6	20	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observamos en la tabla el grupo dos que con el mayor porcentaje ha elegido el móvil, en relación con el Mp3, por lo tanto se observa que hay gran ventaja que le supera el móvil. El grupo 3 saca mucha ventaja con el móvil con la mitad de la media en relación del Mp3. Contrastamos los resultados con Generaciones interactivas de Colombia que dice que el teléfono celular es un dispositivo con una penetración muy elevada entre los adolescentes colombianos. Y ahora en el Ecuador.

De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?

TABLA 124

P. 124				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	0	0
Teléfono móvil	13	43,33	4	33,33
Video juegos	7	23,33	2	16,66
No lo se	7	23,33	6	50
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

El cuadro nos presenta en el grupo 2, la elección entre móvil y video juegos, le supera el móvil con el mayor porcentaje aunque este no alcance a la mitad, en consecuencia los niños tienen mas penetración del móvil que de los video juegos. El grupo 3 también gana en penetración el móvil con el mayor porcentaje aunque un poco menor que de los niños. Podemos contrastar los resultados con Generaciones interactivas de Colombia que dice que El teléfono celular es un dispositivo con una penetración muy elevada entre los adolescentes colombianos sin distinción notoria de género.

De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?

TABLA 125

P. 125				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Wii	2	6,66	4	33,33
PlayStation 3	13	43,33	1	8,333
No lo se	13	43,33	7	58,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En el cuadro podemos observar que el grupo dos ha contestado con el mayor porcentaje que prefiere el Play Station 3 al Wii, puede deberse esta preferencia al los

diferentes juegos que tiene cada uno y eligen el que más les gusta . El grupo 3, tenemos mas de la mitad que no se decidieron pero entre los que lo hicieron salió favorable el Wii. Por lo tanto vemos que Play station aunque no alcanza la media tiene mas ventaja que el Wii, esto lo contrastamos con Mintel que nos dice que la Generación Interactiva en Ecuador aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?

TABLA 126

P. 126				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
PSP	8	26,66	1	8,33
Nintendo DS	4	13,33	3	25
No lo se	16	53,33	8	66,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En el cuadro podemos observar que el grupo dos, con más de la mitad no se deciden por cual juego pero entre los que eligieron salió ganando el PSP en relación con el Nintendo DS. En el grupo 3 el Nintendo saca ventaja en relación con el PSP. Los niños le superan con un poco en la elección del PSP al Nintendo. Esto contrastamos con Generaciones interactivas del Ecuador dice que el 39% de jóvenes entre 10 y 18 años tienen un video consola.

CUESTIONARIO 1

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

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

TABLA 17

P. 17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	4
Si	24	96
TOTAL	25	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos que casi la totalidad de los niños con video juegos o con juegos de ordenador, por lo que se entiende que este tipo de pantallas son los nuevos juegos con los que se recrean los niños y están al alcance de todos. Contrastamos lo dicho con Generaciones interactivas Las principales líneas de fuerza identifican a esta generación de niños, adolescentes y jóvenes adultos, (de 6 a 18 años), como un grupo altamente familiarizado con la tecnología, de la que disponen en gran medida como algo propio, cercano y personal.

¿Con qué aparatos juegas?

TABLA 18

P. 18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	16	23,5294118
PlayStation 3	7	10,2941176
Xbox 360	2	2,94117647
Wii	11	16,1764706
PSP	7	10,2941176
Nintendo DS	9	13,2352941
Game Boy	3	4,41176471
Ordenador	13	19,1176471
TOTAL	68	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos observar en la tabla los juegos más destacados son: en primer lugar Play Station 2 luego le sigue el ordenador y el Wii, estos son los juegos más importantes con que se divierten los niños. Contrastamos lo dicho con Generaciones interactivas que dice que estos dispositivos, Internet, el móvil, el ordenador, los videojuegos, la televisión, les sirven para muchas cosas, aunque la relación social con sus semejantes y el entretenimiento son los motivos fundamentales para usarlas.

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

TABLA 21

P. 21		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno	0	0
Uno	4	16
Dos	6	24
Tres	6	24
Cuatro o más	9	36
TOTAL	25	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro el mayor porcentaje de los encuestados tienen más de cuatro televisores que funcionan en sus casas, lo que significa que los hogares de estos alumnos están muy bien equipados de la tecnología. Lo contrastamos con Arango Forero & González Bernal, 2009, que dice que la televisión que es una de las pantallas más antiguas, en la actualidad “sigue siendo el medio dominante y predominante para el consumo audiovisual entre niños, adolescentes y jóvenes” de todas las estancias, impactando tanto en la niñez.

Cuando ves la tele, sueles estar con...

TABLA 23

P. 23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	16	19,04
Mi padre	12	14,28
Mi madre	15	17,85
Algún hermano/a	17	20,23
Otro familiar	12	14,28
Un amigo/a	5	5,95
Otras personas	7	8,33
TOTAL	84	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar los datos de la tabla nos damos cuenta que el mayor porcentaje recae en los niños que ven la televisión acompañado de algún hermano/a, pero también ve la televisión solo, y en menor porcentaje ve la tele con sus madre, lo que se deduce que si el niño ve solo la tele es porque no hay nadie en la casa o estando en cas la familia le dejan que vea solo lo que sería un grave riesgo porque vería programas poco formativos. Comprobamos las respuestas con Arango Forero & González Bernal, 2009 que manifiesta que los niños en la actualidad, han abandonado el juego por ver la televisión, muchas veces observan programas que no son aptos para ellos sin la supervisión de una persona mayor.

CUESTIONARIO 2

GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6to – 10mo de EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ero – 3ero de bachillerato).

5.3. Redes sociales y mediación familiar

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

Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

TABLA 11

P. 11				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	0	0
No	19	63,33	10	83,33
Sí	8	26,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que en el grupo dos más de la mitad de los adolescentes no reciben ningún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea, y solo unos pocos reciben ayuda, por lo que puede ser que se encuentra solo en la casa y no sabe a quién pedir ayuda o sus padres no saben cómo ayudarles y los dejan solos, o no les dejan salir a realizar las tareas con sus compañeros, es decir hay algunas razones por las cuales el alumno no recibe ayuda para sus deberes. El grupo tres coincide con el grupo en el cual la mayor parte de los chicos no reciben ayuda para hacer sus tareas, y solo un mínimo porcentaje tienen esta ayuda. Lo dicho anterior lo contrastamos con Jorge Flores Fernández - Mayo 2009 que dice: que existe experiencia y perspectiva limitada de los adultos. En este terreno, donde la infancia encuentra comprometido su bienestar, los adultos que toman las decisiones apenas conocen la realidad y, menos aún, pueden aplicar sus experiencias y conocimientos.

¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?

TABLA 12

P. 12				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	1	5,26	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	8	42,10	2	40
Me ayuda mi padre	1	5,26	1	20
Me ayuda mi madre	9	47,36	2	40
TOTAL	19	100	5	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos en el grupo 2 que la mayor parte de los alumnos reciben ayuda de su madre y de sus hermanos en el momento de hacer sus tareas, por lo que se deduce que la mayor parte de las madres son las que están pendientes de que sus hijos cumplan con las tareas escolares. El grupo tres hay igual porcentaje entre la ayuda de la madre y de los hermanos que reciben los alumnos. Esto lo contrastamos con (Jorge Tolsá Caballero 1974) que dice que la mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.

Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

TABLA 13

P. 13				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	9	30	4	33,33
En la habitación de un hermano/a	0	0	1	8,333
En una sala de estudio	9	30	4	33,33
En la sala de estar	12	40	3	25
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	19	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En la presente tabla observamos en el grupo dos que menos de la mitad de los adolescentes hacen las tareas en la sala, mientras que otros lo realizan en la habitación y en la sala de estudio, lo que significa que la sala de estudio es el lugar más cómodo y apto donde tiene los materiales necesarios para realizar las tareas, o buscan el lugar más adecuado. El grupo tres, se observa que menos de la mitad de los encuestados realizan las tareas, unos en su habitación y otros en la sala de estudios donde tiene lo necesario para estudiar. Lo dicho antes contrastamos con (Charo Sádaba), que dice que la escuela desde sus propios saberes se constituye en un sujeto solidario hacia su comunidad y en esa instancia genera nuevos aprendizajes.

Tienes ordenador en casa?

TABLA 18

P. 18				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	1	8.33
No	11	36,66	4	33.33
Sí	13	43,33	7	58.33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observamos en la tabla que el grupo dos contesta, con menos de la mitad de alumnos que tienen computador y una cantidad menor no tienen computador en casa por lo que se deduce que los que no tienen computador les es un poco más difícil realizar las tareas que les mandan a investigar, no sucediendo así con los que tienen. En el grupo tres observamos que más de la mitad tienen computador en casa y menos de la mitad no tiene. El resultado lo contrastamos con Charo Sádaba Chalezquer y Xavier Bringué Sala 2009 que dice que los deseos y sacrificios que hacen los padres para que sus hijos dispongan de la nueva tecnología para su formación son importantes, e implica, por lo tanto, que los padres deben ayudarles e informarles del uso de los mismos.

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

TABLA 19

P. 19				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	43,33	5	41,66
En mi habitación	4	13,33	2	16,66
En la habitación de un hermano/a	1	3,33	0	0
En la habitación de mis padres	0	0	1	8,33
En la sala de estar	8	26,66	2	16,66
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	6,66	0	0
Es portátil	2	6,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos ver en el cuadro el grupo dos, el 43% que es el mayor porcentaje en este grupo no contesta, bien puede ser que lo hizo porque no tiene computador o por algún otro motivo y frente a esto tenemos que el 26% lo tiene en la sala, lo que se deduce que la mayor parte de los que tienen computador lo tienen en la sala porque puede ser el único en el hogar para que lo utilicen todos los que viven allí. El grupo tres el 42% no tienen ordenador y del resto está distribuido equitativamente en tres lugares principales: en la propia habitación, en la sala y es

portátil.. Esto lo podemos contrastar con wikipedia que nos dice que es importante que esté presente el ordenador en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres. Pero en la realidad no todos pueden disfrutar de esta tecnología.

¿Tienes internet en tu casa?

TABLA 20

P. 20				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	3	25
No	13	43,33	3	25
Si	11	36,66	6	50
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos fijamos que el grupo dos, contesta que sólo un 36% de los estudiantes tienen internet mientras que el 43% que es superior al anterior no tiene internet y no solo esto, sino que hay otro grupo que no contestó, aumentado así la cantidad de alumnos que no tienen internet y esto se deduce de que esto se puede deber a que los adolescentes de este colegio vienen de hogares humildes donde no ha llegado todavía la tecnología a sus casas. Esto lo contrastamos con Charo Sádaba Chalezquer y Xavier Bringué Sala 2009, que dice que es muy fundamental en la actualidad educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora entre sus hijos y la tecnología, para que aprendan a utilizar estos instrumentos de una manera correcta.

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

TABLA 21

P. 21				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	6	30	4	36,36
No lo sé	5	25	0	0
Sí, tengo un filtro	0	0	1	9,09
Sí, tengo un antivirus	8	40	6	54,54
Sí, pero no sé lo que es	1	5	0	0
TOTAL	20	100	11	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos observar en la tabla, el 40% que es menos de la mitad tienen instalados antivirus en la computadora, mientras que el 30% no lo tiene lo que se deduce que por ignorancia no lo instalan o porque creen que no es importante y porque es un gastadero de dinero, pueden haber muchas razones por el cual no le instalan y no se dan cuenta de los virus que puede infectar su computadora. Lo contrastamos el resultado con Rubio Gil que dice si bien las nuevas tecnologías ocupan hoy un lugar cada vez más preponderante en la vida de niños y jóvenes, se corre el peligro si no hay un verdadero control y formación de estos medios.

Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

TABLA 22

P. 22				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
No	7	23,33	0	0
Si	22	73,33	12	100
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observamos en la tabla el grupo dos, que más de la mitad utiliza internet, mientras que un grupo menos de la mitad no utiliza en ningún lugar, esto se puede deber a que no sabe cómo utilizarlo, o porque les prohíben sus padres o no les dan dinero para ir a un cyber. El grupo tres, todos utilizan internet, sea este para navegar, hacer trabajos o entrar en cualquier página web de la cual hay peligro como habíamos dicho anteriormente de infectarse la computadora. Contrastamos lo dicho con Charo Sádaba Chalezquer y Xavier Bringué Sala 2009. Que dice que será magnífico que si “desde distintos ámbitos (gubernamental, empresarial, educativo, familiar) conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlas serán beneficiosos.

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

TABLA 28

P. 28				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	10,52	0	0
Amigos/as	1	2,63	1	5,55
Estudios	1	2,63	1	5,55
Deporte	3	7,89	3	16,66
Lectura	1	2,63	1	5,55
Televisión	7	18,42	6	33,33
Videojuegos	4	10,52	3	16,66
Hablar por teléfono	3	7,89	2	11,11
A nada	14	36,84	1	5,55
TOTAL	38	100	18	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos observar en la tabla, el grupo dos contesta el 37% que es menos de la mitad que a nada le ha quitado tiempo desde que usa el internet, mientras que un 18% que es menos que el anterior dicen a la televisión, lo que quiere decir que lo ha reemplazado, esto se deduce que en el internet pueden estar en contacto con muchas personas a través del chat y también ver sus películas o programas que tiene, por lo que se van actualizando de la nueva tecnología. El grupo tres contesta que de todas

las actividades que se realizan el 33%, menos de la mitad, le ha quitado el tiempo a la televisión, frente a un 18% al deporte. Por lo que se entiende el impacto que tiene el internet en la adolescencia y en la juventud la cual si no está bien dirigida puede ocasiona muchos problemas en los jóvenes. Lo contrastamos con Rubio Gile que dice que las nuevas tecnologías ocupan hoy un lugar preponderante en la vida de niños y jóvenes, las prácticas que se han ido introduciendo en nuevos dispositivos y plataformas no han desplazado por completo el interés en actividades recreativas más tradicionales, pero se corre este peligro si no hay un verdadero control y formación de estos medios.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?

TABLA 44

P. 44				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuenc.	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no me dejan navegar	5	12,82	4	19,04
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	7	17,94	4	19,04
Puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	5	12,82	5	23,80
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	5,12	1	4,76
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	3	7,69	1	4,76
Es divertido hablar con desconocidos a través de intern.	3	7,69	1	4,76
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos,)	1	2,56	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios.)	1	2,56	1	4,76
No estoy de acuerdo con ninguna	12	30,76	4	19,04
TOTAL	39	100	21	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla, se puede dar cuenta que el grupo dos contesta que el 31% menos de la mitad no están de acuerdo con ninguna de las situaciones expuestas, mientras que un 17% que es menos que el anterior cree que puede poner cualquier foto, video suyo en el internet, esto se deduce a que no se dan cuenta del peligro que pueden tener al llegar esas fotos o videos en manos de gente desconocida que les pueden hacer mucho daño adoptando falsas identidades en muchos casos sus familias. En el grupo tres el 24% que es menos de la mitad dice que puede poner cualquier foto, video de amigos o familiares en internet, sin darse cuenta el riesgo que pueden correr sus amigos o familiares al ser aceptados por desconocidos que no tengan buenas intenciones. Lo dicho anteriormente contrastamos con Portal planeta que dice que surge una preocupación ante las nuevas tecnologías: ¿estamos los ecuatorianos con la suficiente alfabetización digital como para contrastar fuentes en internet y distinguir la información basura de la confiable? Creo que no y para esto es necesario que los padres y educadores nos encontremos preparados para poderles informar correctamente.

¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

TABLA 45

P. 45				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	1	8,33
No	22	73,33	8	66,66
Si	6	20	3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

En la tabla observamos en el grupo dos que el 73% siendo más de la mitad no discuten con sus padres por el uso del internet, por el contrario el 20% menos de la mitad si discute, esto se puede deber a que están controlados por sus padres y vigilados que no entren en páginas prohibidas que no les forman en valores o por el tiempo que se pasan en ello. El grupo tres el 67% que es más de la mitad dicen que no discuten con sus padres por el uso del internet., pero el 25% si lo hace. Lo

contrastamos con (Charo Sádaba Chalezquer y Xavier Bringué Sala 2009) que dice que es muy fundamental en la actualidad educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora entre sus hijos y la tecnología, para que aprendan a utilizar estos instrumentos de una manera correcta.

¿Porqué motivos?

TABLA 46

P. 46				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	7	53,84	2	40
Por el momento del día en que me conecto	2	15,38	2	40
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	4	30,76	1	20
TOTAL	13	100	5	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta del grupo dos, que el 54% más de la mitad discuten con los padres por el tiempo que pasan conectados en el internet, mientras que un 31% que es menos de la mitad discute por lo que hace mientras está conectado. Por lo que se deduce que ellos pueden entrar a páginas no poco aconsejables o estar viendo videos que les quita el tiempo como para poder hacer otras cosas importantes. Al similar pasa con el grupo tres que el 40% discuten con sus padres por el tiempo que pasan en el internet y por el momento del día en que se conectan. Contrastamos lo dicho anterior con (Bringué & Sádaba, 2006) por lo que dice que “a lo que se refiere del tiempo de uso se refiere al momento del día como a la cantidad de uso” ambas partes es necesario ser controladas ya que el uso exagerado de las pantallas puede afectar tanto en sus estudios como puede hacerse un hábito tendiendo a la adicción.

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

TABLA 47

P. 47				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	1	8,33
No	19	63,33	9	75
Si	7	23,33	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar la tabla nos damos cuenta que el grupo dos, el 63% más de la mitad no le premian ni le castigan por el uso del internet, pero el 23% si lo hace. Esto se puede deber por algunos factores ya sea por mucho tiempo que pasa en el internet o por las cosas que ve y hace. De la misma manera contesta el grupo tres con el 75% no les premian ni les castiga. Frente a un 17% que si lo hace La respuesta contrastamos con Bringue & Sádaba, 2006 que dice que será magnífico que si “desde distintos ámbitos conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlas serán beneficiosos”.

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

TABLA 48

P. 48				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	15	40,54	6	26,08
Echan un vistazo	8	21,62	7	30,43
Me ayudan, se sientan conmigo	1	2,70	0	0
Están en la misma habitación	1	2,70	2	8,69
Comprueban después por dónde he navegado.	2	5,40	3	13,04
Miran mi correo electrónico	1	2,70	1	4,34
Hacemos algo juntos: compras, escribir a la flia.	0	0	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet.	1	2,70	0	0
No hace nada	8	21,62	4	17,39
TOTAL	37	100	23	100

Autor Olga Argudo

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

Observando el cuadro nos damos cuenta en el grupo 2 que el 41% menos de la mitad, los padres les preguntan qué hacen, mientras que el 22% unos no hacen nada, y otros hechan un vistazo, por lo que se deduce que algunos padres no hacen nada porque confían en sus hijos de que no están haciendo nada malo, y los otros que parece que no saben de esta tecnología solo hechan un vistazo sin preguntar para que su hijo/a no se enoje de lo que le pregunta. Casi lo mismo ocurre con el grupo tres donde contestaron el 30% de que sus padres solo echan un vistazo a lo que hacen frente a un 26% que les preguntan qué hacen. Contrastamos lo dicho con Jorge Tolsá Caballero (1974) Es muy fundamental en la actualidad educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora entre sus hijos y la tecnología, para que aprendan a utilizar estos instrumentos de una manera correcta.

Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?

TABLA 49

P. 49				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	13	25,49	6	26,08
Chatear o usar el Messenger	3	5,88	0	0
Dar información personal	13	25,49	9	39,13
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	5,88	1	4,34
Acceder a una red social (Facebook) o a una comunidad virtual (Habbo)	1	1,96	0	0
Descargar archivos programas, música, película)	2	3,92	1	4,34
Ver vídeos o fotos	4	7,84	0	0
Colgar videos o fotos	3	5,88	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	2	3,92	2	8,69
Enviar correos electrónicos	0	0	1	4,34
Jugar	4	7,84	0	0
No me prohíben nada	3	5,88	3	13,04
TOTAL	51	100	23	100

Autor Olga Argudo

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

Según la tabla observamos en el grupo dos hay dos opciones la 1 y la 3 que responden el 25% que es menos de la mitad los padres les prohíben comprar por internet, y dar información personal., mientras que el 8% les prohíbe ver videos o fotos, jugar. Por lo que se puede deducir que los padres están informados de lo que tiene el internet y su afán es de protegerles. El grupo tres, en cambio el 39% les prohíben chatear o usar el Messenger, mientras que el 26% les prohíben comprar algo. Los resultados contrastamos con Messaris (1982), que dice que en los contenidos, los padres deben tomar muy en cuenta y controlar al niño y adolescente, de no acceder a aquellos programas que son nocivos para su persona y formación, saber educarles y ayudarles a interpretar en forma adecuada

¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

TABLA 98

P. 98				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	6,25	0	0
Amigos/as	1	3,125	0	0
Estudios	3	9,375	1	12,5
Deporte	3	9,375	0	0
Lectura	2	6,25	0	0
Televisión	6	18,75	0	0
Hablar por teléfono	2	6,25	2	25
A nada	13	40,625	5	62,5
TOTAL	32	100	8	100

Autor Olga Argudo

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

Como podemos observar la tabla el grupo dos responde el 41% que es menos de la mitad que no le han quitado a nada tiempo por usar los videojuegos, mientras que 19 % dice que le ha quitado a la televisión. Por lo que se deduce que encuentran más entretenimiento en los videojuegos que la tv, y pueden jugar solos como

acompañados. El grupo tres responde el 63% que no le han quitado tiempo a nada, pero el 25% dice que le ha quitado tiempo al teléfono.. Esto contrastamos con Messaris (1982), que dice que la forma de comunicación que establecen los padres con los hijos, ha dado amplitud y confianza a los menores para que puedan comprender e interpretar los contenidos de las programaciones.

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

TABLA104

P. 104				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	9	25	3	20
En la habitación de un hermano/a.	3	8,33	1	6,66
En la habitación de mis padres	5	13,88	4	26,66
En la sala de estar	18	50	7	46,66
En la cocina	1	2,77	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	36	100	15	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar la tabla nos damos cuenta que el grupo dos, el 50% la mitad del total respondieron que ven la televisión en la sala de estar, mientras que el 25% lo hacen en su habitación, por lo que se deduce que esto se puede deber a que los adolescentes se sienten libres para ver cualquier programa en su habitación sin estar supervisados por sus padres. En el grupo tres, el 47% ven la televisión en la sala de estar, pero el 27% lo hace en la habitación de los padres. Estos datos contrastan con el (INEC) que revela que las familias ecuatorianas dedican 22 minutos diarios a compartir con sus parientes, mientras que destinan una hora con treinta minutos para ver los programas que se transmiten por televisión.

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

TABLA 105

P. 105				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	7	11,86	7	22,58
Con mi padre	10	16,94	5	16,12
Con mi madre	16	27,11	6	19,35
Con algún hermano/a	15	25,42	7	22,58
Con otro familiar	6	10,16	3	9,67
Con un amigo/a	5	8,47	3	9,67
TOTAL	59	100	31	100

Autor Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 27% menos de la mitad ven la televisión con su madre, pero el 25% lo hace con algún hermano/a, por lo que se deduce que más atractivo y familiar es ver la televisión acompañado especialmente de un familiar cercano con quien vive. El grupo tres en cambio hay dos opciones con el 23% de los alumnos que ven la televisión con su madre y solos. Esto lo contrastamos con Andalucía que dice que la televisión influye positiva o negativamente de acuerdo a la calidad de programación, esta se refleja en la conducta de los niños al permitir ver lo que se considera apropiado o inapropiado a su edad. Los niños y adolescentes “entran en conflicto de valores morales con la vida práctica a la hora de llegar a definir su conducta como audiencia.

¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?

TABLA 106

P. 106				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea	6	15	6	19,35
Comer	10	25	7	22,58
Navegar por internet	2	5	4	12,90
Hablar por teléfono	6	15	4	12,90
Leer	2	5	1	3,22
Dormir	5	12,5	2	6,45
Charlar con mi familia	6	15	6	19,35
Jugar	3	7,5	1	3,22
TOTAL	40	100	31	100

Autor Olga Argudo

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

De acuerdo a lo que vemos en la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 25% menos de la mitad ven la televisión cuando comen, mientras que el 15% lo hace cuando estudia o hacen la tarea y cuando charla con su familia, lo que se deduce que la tele es el centro de la familia en la cual todos se congregan para mirar y compartir. De igual manera el grupo tres contestan con el 23% que ven la televisión cuando comen y 19% lo hacen cuando estudian y cuando charlan con la familia. El resultado lo comprobamos con Himmelweit & Oppenheim (1958) que consideraba a los padres un factor determinante, para realizar el control debido de las programaciones y los distintos efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes.

Discusión con los padres por el uso de la TV

TABLA 107

P. 107				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.33	0	0
No	22	73.33	7	58.33
Si	7	23.33	5	41.66
TOTAL	30		12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando los datos de la tabla nos damos cuenta que en el grupo dos el 73%, que es menos de la media, no discuten con sus padres por el uso de la televisión, pero el 23% si lo hace, por lo que se deduce que esto se puede deber por un exagerado tiempo que se dedica a la televisión y tal vez no estudia o ayuda en la casa. El grupo tres el 58% no discuten con sus padres por el uso de la televisión, mientras que el 42% si lo hace. Estos datos se relacionan con el Portal de internautas cuando dice que los niños actualmente se encuentran sometidos a un ataque impresionante de imágenes visuales que en el campo de la percepción, "La atracción que la televisión

ejerce, no solo sobre niños y adolescentes sino también sobre los adultos, es tan fuerte que se puede decir que existe una teledicción generalizada.

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

Motivos

TABLA 108

P. 108				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo.	7	53.84	3	50
Por el momento en el día en que veo	2	15.38	2	33,33
Por los programas que veo	4	30.76	1	16,66
TOTAL	13	100	6	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar los datos de la tabla nos damos cuenta que el grupo 2, el 54%, más de la mitad, discuten con sus padres por el tiempo que pasan viendo la televisión, mientras que el 31% menos de la mitad, discute por los programas que ve, por lo que se deduce que esto se puede deber por el tipo de programas que ven y que no está de acuerdo a su edad y pueden dañar su mente. El grupo tres el 50% discuten con sus padres por el tiempo que pasan en la televisión, pero el 33% lo hace por el momento en el día en que ven. El resultado contrastamos con Heintz, J citado por Burbano, G Y Patiño L. 1990, que dice que, la alta demanda que tiene la televisión por parte de la población infantil, ha facilitado que tanto los niños/as como adolescentes permanecieran por muchas horas frente a la televisión, viendo sus programas preferidos, colocándolos en un nivel de vulnerabilidad más alto de acuerdo a la construcción de su personalidad.

¿Te castigan o premian con la tele?

TABLA 109

P. 109				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	1	8,33
No	24	80	9	75
Si	4	13,33	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar la tabla nos fijamos que el grupo dos, el 80% que es menos de la mitad, no les castigan ni les premian por ver la tele, por el contrario el 13% si les castigan, por lo que se deduce que esto es debido al tiempo exagerado que pasan viendo la televisión o por los programas que ven. El grupo tres coincide con el grupo dos, el 75 % de los jóvenes no les castigan ni les premian, pero el 17% si lo hacen. Lo dicho lo contrastamos con Heintz, J 1900, afirma "alguna vez los niños imitaron a sus padres y compañeros de juego. Sin embargo en la actualidad imitan los caracteres que ven por la televisión.

5.3.4. Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia

Quando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

TABLA 110

P. 110				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Yo mismo	8	26,66	3	25
Mis hermanos/as	1	3,33	0	0
Mi padre	4	13,33	2	16,66
Mi madre	6	20	2	16,66
Entre todos, lo negociamos	9	30	5	41,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Al observar los datos de la tabla nos fijamos que en el grupo dos el 30%, menos de la mitad, contestan que entre todos deciden que programa ver, pero el 27% él o ella misma deciden, por lo que se deduce que esto se puede deber porque es el mayor de la casa o porque la tele se encuentra en su habitación. El grupo tres el 42% dicen que entre todos negocian para ver la televisión, mientras que el 25% él o ella misma lo deciden. Contrastamos lo dicho con Berk, L, (1998) que dice que la influencia de los medios de comunicación en la construcción de identidad de género, se puede evidenciar como es que un niño o una niña logran adquirir su propia identidad de género a partir de la recepción de los diferentes programas televisivos.

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

TABLA 111

P. 111				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	22	27,84	11	25,58
Dibujos animados	12	15,18	8	18,60
Deportes	7	8,86	6	13,95
Series	11	13,92	5	11,62
Concursos	5	6,32	2	4,65
Documentales	6	7,59	2	4,65
Noticias	7	8,86	4	9,30
Programas del corazón	6	7,59	2	4,65
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes...)	3	3,79	3	6,97
TOTAL	79	100	43	100

Autor Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar los datos del grupo dos el cual, el 28%, menos de la mitad, prefieren ver películas, contrario al 15% que desean ver dibujos animados. Por lo que se deduce que esto se debe a que hay en el hogar niños pequeños o personas mayores que les gusta los dibujos animado por ser divertidos.. El grupo tres el 26% tienen preferencias por las películas., en cambio el 19% prefieren los dibujos

animados. Los resultados lo contrastamos con Himmelweit & Oppenheim (1958) que consideraba a los padres un factor determinante, para realizar el control debido de las programaciones y los distintos efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes

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

TABLA 112

P. 112				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Me dejan ver todos los programas	13	43,33	5	41,66
Si hay programas que no me dejan ver	16	53,33	7	58,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observamos en la tabla que el grupo dos el 53% de los adolescentes, menos de la mitad, no les dejan sus padres ver cualquier programa, mientras que por el contrario, el 43% les dejan ver todos los programas, por lo que se deduce que esto se puede deber a una falta de control por parte de los padres o porque ellos se quedan solos en casa mientras sus padres trabajan. De igual manera encontramos en el grupo tres el 58% que coinciden con los padres que no les dejan ver cualquier programa., pero el 42% los dejan ver todos los programas. Podemos contrastar con Messaris (1982), que dice que en los contenidos, los padres deben tomar muy en cuenta y controlar al niño y adolescente, de no acceder a aquellos programas que son nocivos para su persona y formación, saber educarles y ayudarles a interpretar en forma adecuada, para lo cual señala tres tipos de trabajos para ayudar al menor al uso de las pantallas: la categorización, la validación y la complementación.

De qué tipo

TABLA 113

P. 113				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	8	27,58	2	28,57
Dibujos animados	5	17,24	1	14,28
Deportes	2	6,89	0	0
Series	4	13,79	1	14,28
Concursos	2	6,89	0	0
Documentales	2	6,89	0	0
Noticias	2	6,89	1	14,28
Programas del corazón	1	3,44	0	0
Reality Shows	3	10,34	2	28,57
TOTAL	29	100	7	100

Autor Olga Argudo

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

En la tabla observamos el grupo dos, el 28%, menos de la mitad, les prohíben ver películas, mientras que 17% los dibujos animados, por lo que se deduce que esto se puede deber a que en estos programas hay violencia, y guerras por lo que los niños suelen imitar. El grupo tres el 29% les prohíben las películas y los programas de reality show, mientras que el 14% lo que se refiere a dibujos animados, series, programas del corazón. Los resultados contrastamos con Andalucía modules que dice que el consumo de televisión por parte de los niños es un proceso complejo en el que se definen la mentalidad, las actitudes, los comportamientos y prácticas sociales de los usuarios.

5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

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

GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6to – 10mo de EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ero – 3ero de Bachillerato).

Asignaturas aprobadas

TABLA 16

P. 16				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
Todas	15	50	7	63,63
Matemáticas	3	10	1	9,09
Lengua y Literatura	2	6,66	1	9,09
Historia/ Geografía	1	3,33	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	1	3,33	1	9,09
Otra	4	13,33	1	9,09
TOTAL	30	100	11	100

Autor Olga Argudo

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

Como nos damos cuenta en la tabla en el grupo dos el 50%, la mitad, de los niños aprobaron en todas las materias, mientras que el 13% aprobaron otras que no están en la lista y otros alumnos no contestaron, por lo que se deduce que puede deberse a que no aprobaron ninguna de las expuestas en el cuadro sino otras. El grupo tres contestaron el 63% que pasaron en todas las materias, pero el 9% aprobaron en matemáticas, lengua y literatura, Conocimiento del medio Ciencias. Lo dicho contrastamos con Fabián Maroto que dice que la relación entre profesores y alumnos no debe ser solo de autoridad y alumno sino, la participación es también un proceso de aprendizaje y no sólo un mecanismo al servicio de la gestión.

Profesor que usa internet para explicar su materia

TABLA 17

P. 17				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	20	66,66	6	50
Sí, algunos (menos de la mitad)	10	33,33	6	50
Sí, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando los datos de la tabla nos damos cuenta que el grupo 2, el 33%, menos de la mitad, de algunos profesores utilizan internet para explicar su materia mientras que el 67% no lo hace por lo que se deduce que esto se puede producir debido a que las instituciones encuestadas no hay una debida capacitación de tecnología para los maestros. En cambio en el grupo tres el 50%, la mitad, utilizan el internet para enseñar sus clases y el otro 50% no lo utiliza. Estos datos contrastamos con Educatic's blogs que dice que 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.

De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

TABLA 23

P. 23				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Menos de una hora	13	43,33	0	0
Entre una y dos horas	5	16,66	4	33,33
Más de dos horas	7	23,33	7	58,33
Nada	2	6,66	1	8,33
No lo sé	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor Olga Argudo

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

Observando el cuadro de los datos, en el grupo dos el 43%, menos de la mitad, utiliza el internet menos de una hora durante la semana, mientras que el 23% utiliza mas de dos horas, por lo que se deduce que esto puede deberse a que se encuentra sola en la casa y tiene ese tiempo para estar conectada el internet, ya sea para hacer muchos trabajos de investigación, chatear, navegar. En cambio el grupo tres el 58% de los estudiantes utilizan más de dos horas el internet, mientras que el 33% lo hace entre una y dos horas. Lo contrastamos con Generaciones Interactivas del Ecuador que aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

Tiempo utilizado en internet el sábado o el domingo.

TABLA 24

P. 24					
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)		
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
No contesta	1	3,33	0	0	
Entre una y dos horas	13	43,33	2	16,66	
Más de dos horas	7	23,33	5	41,66	
Nada	4	13,33	2	16,66	
No lo sé	5	16,66	3	25	
TOTAL	13	43,33	12	100	

Autor Olga Argudo

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

Podemos observar en la tabla el grupo dos el 43%, menos de la mitad, utilizan el internet entre una y dos horas el fin de semana, pero el 23% lo utiliza más de dos horas, por lo que se deduce que esto se puede deber a una falta de control por parte de los padres o por estar chateando que pierden la noción del tiempo. En cambio el grupo tres el 41% utiliza mas de dos horas el internet los fines de semana, mientras que el 25% no lo sabe. Esto lo contrastamos con Arango Forero & González Bernal, 2009, que manifiesta que el Internet es un medio convencional. Por consiguiente, tiene sentido pensar que, en numerosos casos, Internet convive con variadas actividades

realizadas por los adolescentes; en unos casos se integran en el uso de la Red y en otros son desplazadas.

Lugar que usas el internet (para navegar, chat, e-mail)

TABLA 25

P. 25				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	13	32,5	7	30,43
En el colegio	0	0	1	4,34
En un ciber	20	50	5	21,73
En un lugar público	0	0	2	8,69
En casa de un amigo	3	7,5	4	17,39
En casa de un familiar	4	10	4	17,39
TOTAL	40	100	23	100

Autor Olga Argudo

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

Nos damos cuenta en la tabla, el grupo dos contesta el 50%, la mitad, que utiliza el internet en un ciber, mientras que el 33% lo utiliza en la casa, por lo que se deduce que esto se debe a que en la casa tienen internet y no hay razón para ir fuera a conectarse, y más que todo puede estar vigilado de vez en cuando y donde pueda también hacer sus tareas escolares. En cambio el tercer grupo, el 30% utiliza el internet desde su casa y el 22% lo hace desde un cyber. Lo dicho anteriormente lo contrastamos con Rubio Gil que dice que estos lugares de concentración para conectarse se están convirtiendo en nuevos espacios para compartir el tiempo libre, en dónde la necesidad de contar con información/comunicación con el mundo, pone en marcha nuevos usos de éste.

La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar

TABLA 26

P 26				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	15	40,54	6	30
Con amigos	8	21,62	4	20
Con hermanos	6	16,21	4	20
Con mi padre	1	2,70	0	0
Con mi madre	3	8,10	5	25
Con mi novio/a	4	10,81	1	5
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	37	100	20	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando la tabla nos damos cuenta, el grupo dos, el 41%, menos de la mitad, se encuentra solo cuando utiliza internet, pero el 22% está con los amigos, por lo que deducimos que esto se puede deber a que estos jóvenes se encuentren con los amigos en un ciber o en lugar público donde puedan navegar con libertad sin la presencia de una persona adulta. También el grupo tres el 30% se encuentra solo cuando está en internet., no así el 25% que está con su madre. Los datos obtenidos lo relacionamos con (OEI 2005) que dice que la población adolescente utiliza las tecnologías de la información y la comunicación principalmente para actividades de ocio, entretenimiento y de relación con sus pares”

Los que me han enseñado a manejar internet.

TABLA 27

P 27				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	19	61,29	9	69,23
Algún hermano/a	4	12,90	3	23,07
Mi novio/a	3	9,67	0	0
Algún amigo	1	3,22	1	7,69
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	1	3,22	0	0
Algún profesor/a del colegio	3	9,67	0	0
TOTAL	31	100	13	100

Autor: Olga Argudo

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

Según el cuadro nos damos cuenta que el grupo dos, el 61%, que es más de la mitad, ha aprendido a manejar solo el internet, mientras que el 13% le ha enseñado algún hermano, por lo que se deduce que esto se puede deber a que existe confianza entre hermanos y les ayudan para que también participen de la nueva tecnología. El grupo tres tenemos que, el 69% han aprendido solos el internet, pero lo contrario, el 23% les han enseñado algún hermano/a. Esto lo podemos contrastar con (Magdalena Albero 2002) que dice que son muy pocos los padres que han enseñado a sus hijos a navegar por Internet. Todos comentan la falta de tiempo como una de las razones de su poco conocimiento del uso de red.

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

Uso del internet

TABLA 29

P 29				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	20	28,57	10	23,25
Envío de SMS	5	7,14	2	4,65
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etc.	13	18,57	8	18,60
Para usar el correo electrónica (e-mail)	14	20	7	16,27
Televisión digital	1	1,42	0	0
Radio digital	1	1,42	1	2,32
Para usar programas	5	7,14	4	9,30
Para descargar música, películas...	10	14,28	8	18,60
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	0	0	0	0
Blogs	1	1,42	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	3	6,97
TOTAL	70	100	43	100

Autor: Olga Argudo

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

En los datos de la tabla observamos el grupo dos, el 29%, menos de la mitad, usan el internet para visitar páginas web, pero el 20% utiliza el internet para conectarse a la red por medio del correo electrónico, por lo que se deduce, que esto se puede dar para estar en continua comunicación con los pares y los demás, para compartir el tiempo libre. El grupo tres de igual manera el 23% utiliza el internet por el mismo motivo, visitar páginas web., y el 18% utiliza para compartir fotos, videos, presentaciones, como también para descargar música y películas. Las respuestas contrastamos con Pavon Y Otros (2000) que dice que En la Red, hay multitud de webs que nos ofrecen un abanico de posibilidades casi ilimitados: ejercicios, test, juegos, crucigramas, poesías, canciones, etc.

Contenidos que acostumbras a consultar en las páginas web

TABLA 30

P 30				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	5	7,35	5	16,12
Software e informática	9	13,23	1	3,22
Programación de televisión	2	2,94	0	0
Noticias	4	5,88	2	6,45
Educativos	5	7,35	3	9,67
Culturales	3	4,41	1	3,22
Juegos	13	19,11	5	16,12
Música	20	29,41	10	32,25
Humor	4	5,88	4	12,90
Concursos	1	1,47	0	0
Adultos	2	2,94	0	0
TOTAL	68	100	31	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar la tabla vemos que el grupo con el 29%, menos de la mitad, navegan en las páginas Web para descargar o escuchar música, mientras que el 19%, navega para jugar por lo que se deduce que esto se puede deber a los nuevos juegos que cada vez salen y que es la mayor diversión para ellos. El grupo tres también optan el

32% por la música en la web, pero el 13% lo hace por los contenidos de humor. Esto lo contrastamos con Camilo Andrés Guerrero 2009, que manifiesta que la música que escuchan los adolescentes y jóvenes de hoy es un elemento que influye cada día más en sus vidas cuyos mensajes no tienen valores por ejm: el reggeaton.

Comunicación por alguno de estos medios a través de internet?

TABLA 31

P 31				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	0	0
Con chat	9	30	1	8,33
Con Messenger	4	13,33	7	58,33
Con las dos anteriores	11	36,66	4	33,33
Con ninguna de las anteriores	3	10	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla nos damos cuenta en el grupo dos que el 37%, menos de la mitad utiliza el chat y el messenger para comunicarse con los demás, mientras que el 13% se comunica por medio del Messenger, por lo que se deduce que esto puede deberse a que el messenger es para enviarse mensajes instantáneos a cualquier distancia que se encuentre la persona. El grupo tres en cambio el 58% se comunica con los demás por medio del Messenger, en cambio el 33% lo hace con las dos anteriores. Lo contrastamos con Roberto Balaguer que dice que en las salas de chat los jóvenes se juntan para charlar desde sus casas o las de amigos, sus oficinas o desde los cybercafés, lugares de encuentro juveniles.

Mientras chateas o estás en el Messenger...

TABLA 32

P 32				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
Siempre me muestro como soy	22	73,33	10	90.90
A veces finjo ser otra persona	3	10	1	09.09
Siempre finjo ser otra persona	1	3,33	4	33,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar que el grupo dos el 73%, más de la mitad se muestran tal como son, cuando chatean o están en el Messenger, en cambio el 10% a veces finge ser otra persona, se deduce que esto se puede deber a que el adolescente se encuentra con una persona extraña al otro lado de las pantallas y tal vez por seguridad no quiere darse a conocer tal como es hasta estar seguro de quién es esa persona. El grupo tres también contesta que el 91% de los encuestados siempre se muestran tal como son, mientras que un 33% siempre finge ser otra persona. Esto lo contrastamos con Mintel que dice que el internet ha sido uno de los medios más poderosos que ha que se ha desarrollado en la humanidad, es una herramienta básica de relación en las redes sociales entre chicos y grandes, pero en la última década quien más influencia han tenido han sido los niños y los adolescentes.

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

TABLA 33

P 33				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
Nunca	7	23,33	1	8.33
A veces	16	53,33	11	91.66
Siempre	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

De acuerdo a lo que observamos en la tabla el grupo contesta el 53%, más de la mitad, contesta que a veces usa el webcam mientras chatea, mientras el 23% dice que nunca lo utiliza, por lo que se deduce que esto se puede deber a que los chicos que no están acostumbrados a la cámara web ya sea porque no tiene o no saben cómo funciona o simplemente no lo utiliza porque con quien está chateando no puede tener la cámara web. El grupo tres contesta el 92% que utiliza la webcam y el 8% nunca lo utiliza. Estos datos lo contrastamos con Magdalena Alberro 2002 que dice que La Generación Interactiva en Ecuador aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

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

TABLA 34

P 34				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	22	53,65	12	60
Con mi familia	11	26,82	7	35
Con amigos virtuales	8	19,51	1	5
TOTAL	41	100	12	60

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro observamos que el grupo dos, el 54%, más de la mitad se comunica por medio de Messenger y chateo con los amigos, en cambio el 27% se comunica con su familia, por lo que se deduce que esto puede ser que cuando está chateando si es en casa está con sus padres y no puede chatear con sus amigos sino con su familia, por que se puede sentir vigilado. El grupo tres el 60% de los encuestados se comunica más con sus amigos, y el 35% se comunica con su familia. Contrastamos con Rubio Gil. Que dice que estos lugares de concentración para conectarse se están convirtiendo en nuevos espacios para compartir el tiempo libre, en dónde la necesidad

de contar con información/comunicación con el mundo, pone en marcha nuevos usos del mismo.

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

TABLA 35

P 35				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	1	8,33
No tengo ninguno	9	30	2	16,66
Tengo, pero no los conozco	6	20	2	16,66
Tengo y he conocido alguno	11	36,66	12	60
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Podemos observar en la tabla el grupo, el 37%, menos de la mitad, han conocido en persona a algunos amigos virtuales, por el contrario el 30% no tiene ningún amigo virtual, por lo se deduce que esto puede ser porque los padres les prohíben tener amigos virtuales, al escuchar que muchas veces estos amigos virtuales se hacen pasar por otras personas para hacerles daño. El grupo tres en cambio marca la diferencia con el 60% que tienen amigos virtuales, y el 16% dicen que tienen pero no les conocen y otros dicen que no tienen. Contrastamos lo dicho con Tappscott (1998) y O'Brien (2001), que dice, el uso que los adolescentes hacen de Internet como fuente de acceso a la información está muy lejos del desarrollo de la curiosidad, la capacidad de investigación y de razonamiento.

¿Sueles utilizar el internet para jugar en red?

TABLA 36

P 36				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10	1	8,33
No	13	43,33	4	33,33
Si	14	46,66	7	58,33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 47%, menos de la mitad, utiliza el internet para jugar en red, mientras que el 43% no juega en red, por lo que se deduce que esto se puede deber a que los adolescentes no tenga computador ni internet en casa como para jugar y tampoco puedan asistir a un cyber solo para jugar. Algo similar pasa con el grupo tres, que el 58% utilizan el internet para jugar en red, mientras que el 33% no lo hace. Contrastamos lo siguiente con (Jorge Flores Fernández - Mayo 2009) que dice que en Internet los menores se enfrentan a estas situaciones: Exposición a juegos de azar, casinos, apuestas, que les son prohibidas en el mundo físico pero a los que pueden acceder online.

Tipo de juegos en red que has jugado últimamente

TABLA 37

P 37				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (Simson)	6	18,18	3	21,42
Juegos de carreras (Need for Speed,	8	24,24	3	21,42
Juegos de estrategias y batalla	6	18,18	2	14,28
Juegos de Deporte (FIFA 2008)	5	15,15	4	28,57
Juegos de mesa y cartas (póquer)	3	9,09	0	0
Casinos (Casino Mónaco)	1	3,03	1	7,14
Juegos de rol (Virtual Galaxy,)	2	6,06	0	0
A ninguno	2	6,06	1	7,14
TOTAL	33	100	14	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla nos podemos dar cuenta que en el grupo dos el 24%, menos de la mitad, de los encuestados han jugado en red los juegos de carreras Need for Speed, mientras que el 18% contestó haber jugado los juegos de estrategias y batalla y los de comunidad virtual (Simpson), por lo que se deduce que esto se puede deber a los gustos de cada niño y joven que tenga por estos tipos de juegos, aunque algunos de

ellos son de violencia. El grupo tres en cambio el 29% juega en juegos de deporte FIFA., y el 21% lo hace con los juegos de carreras Need for Speed y de la comunidad virtual (Simpson). Podemos contrastar con **Huizinga (2000)** que dice el video juego puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

TABLA 38

P 38				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	11	50	6	60
Jugar en red te permite hacer amigos	3	13,63	1	10
No estoy de acuerdo con ninguna	8	36,36	3	30
TOTAL	22	100	10	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos que el grupo dos el 50%, la mitad, está de acuerdo en jugar en red con su grupo de amigos, mientras que el 36% no está de acuerdo con ninguna de ellas, por lo que se deduce que esto se puede deber al tipo de formación que han recibido de sus padres y que no puede ser nada aconsejable jugar en red con otros por algunos motivos. El grupo tres el 60% está de acuerdo con la frase de jugar en red con su grupo de amigos, pero el 30% no está de acuerdo con ninguna frase. Contrastamos lo dicho anteriormente con De Kerckhove que plantea que el papel principal y el propósito de los juegos en nuestra cultura podría ser normativo, es decir, el de ayudar a introducir la tecnología en el uso diario.

Redes sociales que utiliza: Tuenti, Facebook, etc.

TABLA 39

P39				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	10
No	0	0	5	16,66
Sí	12	100	22	73,33
TOTAL	12	100	10	100

Autor: Olga Argudo

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

De acuerdo al cuadro podemos observar que el grupo dos, el 100%, todos, utilizan las redes sociales como el facebook, tuenti, por lo que se deduce que este grupo de niños-adolescentes puede pertenecer ya una generación interactiva, donde las redes sociales sean los medios de comunicación más normales y rápidos. El grupo tres alcanza el 73% de los encuestados que utiliza las redes sociales, mientras que el 17% no lo utiliza todavía.. Los datos alcanzados lo podemos concretar con Psic. Roberto Balaguer 2011 que dice que en las salas de chat los jóvenes se juntan para charlar desde sus casas o las de amigos, sus oficinas o desde los cybercafés, lugares de encuentro juveniles.

Redes sociales que suele utilizar

TABLA 40

P 40				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	25	45,45	12	30
Orkut	1	1,81	0	0
Hi5	8	14,54	3	7,5
Tuenti	3	5,45	5	12,5
MySpace	2	3,63	5	12,5
WindowsLiveSpace	8	14,54	5	12,5
LinkedIn	0	0	1	2,5
Sonico	3	5,45	3	7,5
Otras redes sociales	5	9,09	6	15
TOTAL	55	100	40	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos el grupo dos que tiene el 45%, menos de la mitad, utilizan el facebook, y el 15% utiliza el Hi5 y Windows live Space, por lo que se deduce que esto se puede deber a los gustos de cada niño y joven que les facilita la comunicación con los otros. El grupo tres, el 30% utiliza el facebook mientras que el 15% utiliza otras redes. Contrastamos lo dicho con Pedro Jareño 2007 que dice, las Redes Sociales, se han convertido en una parte natural de las vidas de la juventud de hoy en día, porque son perfectas para conocer gente, para realizar actividades sencillas, para compartir, y porque son un lugar idóneo para obtener información.

¿Has hecho alguna página web o algún blog?

TABLA 41

P 41				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	1	8,33
No	22	73,33	9	75
Si	6	20	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Según como podemos observar en la tabla en el grupo dos, el 73%, mas de la mitad, no ha hecho página web ni blog, y el 20% si lo ha hecho, por lo que se deduce que esto se puede deber al grado de interés que tenga el joven para realizar una página web o blog. El grupo tres contestaron el 75% que no han hecho página web, pero el 16% si lo ha hecho. Contrastamos con Inés Dussel 2008 que dice que el uso de la Web en el ámbito escolar potencia su rol como creadores de contenidos que le ayudarían tanto a sus estudios como a una mejor relación social.

Con qué contenido?

TABLA 42

P 42				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	4	11,42	3	23,07
Software e informática	0	0	0	0
Programación de tv.	2	5,71	0	0
Noticias	3	8,57	0	0
Educativos	1	2,85	0	0
Culturales	1	2,85	0	0
Juegos	9	25,71	2	15,38
Música	10	28,57	5	38,46
Humor	3	8,57	1	7,69
Concursos	1	2,85	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	1	2,85	2	15,38
TOTAL	35	100	13	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos que el grupo dos ha contestado el 29%, menos de la mitad, que ha hecho una página web de música, mientras que el 26% lo ha hecho de juegos, por lo que se deduce que esto se puede deber a que los jóvenes les puede interesar los juegos para su diversión y tratan de manejar esta tecnología para crear su propio hobby. En el grupo tres tenemos el 38% ha hecho una página web de música, mientras que el 23% lo ha hecho de deportes. Podemos contrastar con Inés Dussel que dice que el uso de la web en la escuela permite al niño y adolescente a ser creativo. Por lo tanto es importante que el profesor le enseñe a crear páginas web para que pueda armar sus propios álbumes de foto de sus amigos, familia, etc.

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

TABLA 43

P 43				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	10	43,47	5	33,33
Compartir información con conocidos	5	21,73	2	13,33
Darme a conocer y hacer amigos	3	13,04	1	6,66
Escribir sobre lo que me gusta	1	4,34	4	26,66
Me sirve de desahogo	2	8,69	1	6,66
Ser útil para otros interesados en el tema	1	4,34	2	13,33
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	4,34	0	0
TOTAL	23	100	15	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos que el grupo dos, el 43%, menos de la mitad, contesta que el tener una web o blog propia lo más útil es expresar sus opiniones, mientras que el 22% dice que lo más útil es compartir información con conocidos, por lo que se deduce que esto se puede deberse a que estos jóvenes ven que lo más importante es mantenerse informados de lo que sucede especialmente con los conocidos. El grupo tres el 33% dice que lo más útil de la web es expresar su opinión, y el 26% dice que es para escribir sobre lo que le gusta. Estos datos lo confrontamos con Salavarieta L. (2009), que dice que, las nuevas tecnologías ayudan a aumentar el contacto con las familias. Con la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos, videos, etc.

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

TABLA 50

P 50				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Un principiante	9	30	1	8,33
Tengo un nivel medio	9	30	7	58,33
Mi nivel es avanzado	9	30	4	33,33
Soy todo un experto	2	6,66	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Podemos darnos cuenta en la tabla en el grupo dos hay tres opciones con el mismo porcentaje el 30%, que es menos de la mitad, que dice que son: principiantes, que tienen un nivel medio y otro dice que tiene nivel avanzado, pero el 6% dice que es todo un experto, por lo que se deduce que esto se puede deber a que tiene mucho contacto con el internet o aprendió el uso de las misma en edades tempranas. El grupo tres el 58% se considera que tiene un nivel medio en el internet, pero el 33% se considera que tiene un nivel avanzado. Estos datos lo podemos contrastar con (Moursund, Bielefeld, & Underwood, 1997) que dice que los estudiantes necesitan hacer un uso rutinario de las tecnologías que les ayuda a incrementar el conocimiento y la habilidad de las mismas y que les sirve como apoyo para realizar los proyectos, solucionar problemas.

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

TABLA 102

P 102				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	1	8,33
Menos de una hora	7	23,33	2	16,66
Entre una hora y dos	8	26,66	3	25
Más de dos horas	4	13,33	4	33,33
No lo se	8	26,66	2	16,66
Nada	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro podemos darnos cuenta, en el grupo dos, el 27%, menos de la mitad, contesta que durante la semana ven la tv de una a dos horas, y otro grupo con el mismo porcentaje dice que no sabe qué tiempo ve la tv, y el 23% dice que ve menos de una hora, por lo que se deduce que esto se puede deberse a que los niños tienen una cierta hora de ver la televisión o pueden estar controlados por los padres y ver cuando ellos ven. El grupo tres el 33% dice que ven más de dos horas la tv y el 25% manifiesta ver la tv entre una y dos horas. Contrastamos lo dicho anteriormente con Arango Forero & González Bernal, 2009 que dicen que el consumo de la televisión sigue siendo el medio más dominante de los niños, jóvenes y adultos. En la actualidad los han dejado el juego por ver la televisión cosa que les convierte en sedentarios.

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

TABLA 103

P 103				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	8,33
Menos de una hora	4	13,33	1	8,33
Entre una hora y dos	7	23,33	1	8,33
Más de dos horas	11	36,66	7	58,33
No lo sé	7	23,33	2	16,66
Nada	0	0	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro observamos que el grupo dos el 37%, menos de la mitad ve televisión más de dos horas los fines de semana, el 23% lo hace de entre una hora y dos horas, por lo que se deduce que esto se puede dar cuando no hay un cierto control del horario para ver la tele en familia. El grupo tres el 58% ven tv mas de dos horas los fines de semana., mientras que el 17% no sabe el tiempo que se pasa viendo la tele. Contrastamos con Portal de Internautas por la Paz y la libertad y de Foro Libre que dice que la atracción que la televisión ejerce, no solo sobre niños y adolescentes sino también sobre los adultos, es tan fuerte que se puede decir que existe una teledicción generalizada.

CUESTIONARIO 1

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

5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Con el móvil sueles

TABLA 15

P 15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	12	21,81
Enviar mensajes	11	20
Jugar	20	36,36
Navegar	5	9,09
Otras cosas	7	12,72
TOTAL	55	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que 36%, menos de la mitad, de los niños, utilizan el celular para jugar, mientras que el 22% utiliza el celular para hablar, esto se puede deber por el tipo de formación que ha recibido de sus padres y que debe hacer uso correcto del mismo. Resultados contrastables con (University of Minnesota. Translated 2009) que dice que la mala utilidad que se dé al navegar por los niños estos pueden sufrir el acoso y el comportamiento agresivo de otros.

¿Con quién sueles comunicarte?

TABLA 16

P 16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	16	30,76
Con mi padre	11	21,15
Con mis hermanos	5	9,61
Con otros familiares	14	26,92
Con los amigos/as	6	11,53
TOTAL	52	69,23

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar que los niños que más suelen comunicarse con su madre es el 31%, menos de la mitad, y con otros familiares el 27% esto se puede deber a que no vivan con sus padres sino con los familiares, y les tengan confianza a ellos. Lo contrastamos con Generaciones interactivas en Colombia que dice que actualmente se han multiplicado en gran número las posibilidades de comunicación a distancia, y uno de los medios más populares y con más difusión en el mundo es el teléfono celular.

¿Con quién sueles jugar?

TABLA 20

P 20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	21,05
Con mi madre	7	12,28
Con mi padre	7	12,28
Con mis hermanos	12	21,05
Con los amigos	9	15,78
Con otras personas distintas	10	17,54
TOTAL	57	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar la tabla nos damos cuenta que el 21%, menos de la mitad, de los niños juegan solos y con distintas personas, mientras que un 18% juegan con otras personas, esto se puede deber a que los padres no juegan con sus hijos, y buscan otras personas quienes les puedan acolitar. Esto lo podemos contactar con Magdalena Albero 2002 que dice que son muy pocos los padres que han enseñado a sus hijos a navegar por Internet. Todos comentan la falta de tiempo como una de las razones de su poco conocimiento del uso de red.

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

TABLA 24

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	5,38
Impresora	14	10,76
Scáner	3	2,30
Web cam	4	3,07
MP3/MP4/iPod	5	3,84
Cámara de fotos digital	13	10
Cámara de video digital	11	8,46
Televisión de pago	11	8,46
Equipo de música	20	15,38
Teléfono fijo	16	12,30
DVD	23	17,69
Disco duro multimedia	3	2,30
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	130	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar la tabla podemos darnos cuenta que si sumamos los tres principales equipos que tienen más porcentaje como son el DVD, equipo de música, el teléfono fijo, tenemos como resultado el 45%, menos de la mitad, de los niños tienen estos equipos en sus casas, por lo que se deduce que estos equipos tecnológicos son los más principales en el hogar. Contrastamos los resultados con La Generación Interactiva en Ecuador dice que los niños y adolescentes vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional.

CUESTIONARIO 2

GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6TO – 10MO DE EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO – 3ERO DE BACHILLERATO)

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

TABLA 51

P51				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0
Nada	2	6,66	0	0
Poco	10	33,33	4	33,33
Bastante	12	40	6	50
Mucho	5	16,66	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observamos en la tabla, el grupo dos contesta el 40%, menos de la mitad, está bastante de acuerdo con la frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”, mientras que el 33.% está poco de acuerdo, se puede deber a que no usa mucho el internet o es novato todavía. Para descubrir lo positivo de este medio. El grupo tres de igual manera está de acuerdo con la misma frase el 50%, mientras que el 33% está poco de acuerdo. Esto contrastamos con (Joya comunicación 2009) que dice que las TIC’s son herramientas que ayudan y facilitan muchas actividades del ser humano, su historia es ligeramente compleja pero debemos saber que la historia de las TIC’s es el conjunto de la historia de las telecomunicaciones, del internet y de la informática.

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

TABLA 52

P52				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	0	0
Nada	8	26,66	0	0
Poco	12	40	7	58,33
Bastante	5	16,66	5	41,66
Mucho	3	10	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 40% menos de la mitad, está poco de acuerdo con la frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”, mientras que el 27% no está de acuerdo en nada, se puede deber a que ignora que otros puedan hacer daño a los demás utilizando esta herramienta electrónica y los peligros que representa el internet si no se lo sabe utilizar correctamente. El grupo tres el 58% poco está de acuerdo que el internet puede hacer cosas negativas o que utilizan la clave terceros, el 42% por el contrario, está bastante de acuerdo. Lo dicho se puede contrastar con Pedro Jareño 2007 dice que vivimos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas sin darse cuenta en el peligro que se puede meter al no usar correctamente las pantallas y con el tipo de personas que están en contacto.

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

Tabla 53

53				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	10	33,33	6	50
Poco	11	36,66	2	16,66
Bastante	2	6,66	1	8,33
Mucho			3	25
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observando el cuadro nos damos cuenta que el grupo dos el 36%, menos de la mitad está poco de acuerdo con la frase que “el internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares,” mientras que el 33% no está de acuerdo en nada. Lo que se deduce que esto puede deberse a ignorar que se puede convertir en una adicción. El grupo tres el 50% no está de acuerdo con la frase anterior, pero el 16% poco está de acuerdo. El resultado contrastamos con Pedro Jareño 2007 que dice que las Redes Sociales, se han convertido en una parte natural de las vidas de la juventud de hoy en día. Porque son perfectas para conocer gente, para realizar actividades sencillas, para compartir, y porque son un lugar idóneo para obtener información.

Si me quedara dos semanas sin móvil...

TABLA 63

P 63				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	4	13,33	1	8,33
Mi vida cambiaría a peor	4	13,33	3	25
No pasaría nada	17	56,66	8	66,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Podemos observar la tabla que el grupo dos el 57%, menos de la mitad si se quedara dos semanas sin celular no pasaría nada en su vida, pero el 16% no contesta, puede deberse a que no tienen móvil y no puedan compartir su experiencia. El grupo tres contesta el 67% que no pasaría nada si se quedará sin celular dos semanas, pero el 25% dice que su vida cambiaría a peor. Esto lo podemos contrastar con (Monografías) que dice que la comunicación es un proceso vital para el desarrollo individual y de la sociedad y uno de los medios más populares y con más difusión en el mundo es el teléfono celular.

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

TABLA 64

P64				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	0	0
No	18	60	10	83.33
Si	6	20	2	16.66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos observar la tabla el grupo dos el 60%, más de la mitad, no discuten con sus padres por el uso del celular y el 20% si discuten con sus padres, puede deberse a que utiliza mucho tiempo el móvil, o por el gasto que se da en él. El grupo tres el 83% no discuten con sus padres por el uso del celular, pero el 17% si lo hace. Esto lo contrastamos con Livingstone & Haddon que dicen que los riesgos y oportunidades que ocasionan el uso del celular pueden tener un origen diverso, aunque pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta.

¿Por qué motivos?

TABLA 65

P 65				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	5	50	1	25
Por el momento del día en que lo uso	1	10	1	25
Por el gasto que hago	4	40	2	50
TOTAL	10	100	4	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro nos damos cuenta que el grupo dos el 50%, la mitad, de los niños que discuten con sus padres por el tiempo que usa el móvil, mientras que el 40% discute por el gasto que hace al usarlo., se puede deberse a que los niños les gusta mucho hablar y enviar mensajes, por lo que gasta rápidamente el saldo. El grupo tres en cambio contestaron el 50% discutían con sus padres por el gasto que hace del celular y el 50% discute por el momento del día en que usa y por el tiempo. Esto lo contrastamos con (Monografías 62), que dice que se ha originado polémicas en las autoridades escolares sobre el uso de los celulares dentro de las instituciones educativas ya que además, resulta un objeto de distracción que dispersa la atención en clase de niños, niñas y adolescentes.

¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

TABLA 66

P 66				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	1	8,33
No	16	53,33	9	75
Si	9	30	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

Observamos en la tabla el grupo dos que el 53%, más de la mitad, contestaron que no les castigan ni les premian por el uso del móvil, pero el 30% si les castigan o les premian, se puede deberse por el mal uso que hace del celular o el abuso del mismo. . El grupo tres de igual manera el 75% no les dicen nada con el uso del móvil, pero el 16% si les castigan o les premian. Contrastamos lo dicho anterior con Monografías 62 que dice que el uso y abuso del celular en manos de los niños y adolescentes a generado una serie de problemas como la “difusión de fotografías y videos pornográficos, tomados por los estudiantes a través de los teléfonos celulares.

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

TABLA 67

P 67				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	13	33,33	3	20
Cuando estoy estudiando	10	25,64	4	26,66
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele.	2	5,12	0	0
Cuando estoy durmiendo	5	12,82	2	13,33
No lo apago nunca	9	23,07	6	40
TOTAL	39	100	15	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar el cuadro nos damos cuenta que el grupo dos sumando las alternativas del 1 al 4 vemos que el 77%, más de la mitad apaga el celular en diversas ocasiones frente a 23% que no lo hace nunca, esto puede deberse a la falta de costumbre de apagarlo en ciertos lugares, donde no se interrumpa, como es en clases y para dormir. El grupo tres contesta el 40% no lo apaga nunca frente a un 60% que si lo hace. Contrastamos la respuesta con Generaciones Interactivas Iberoamericanas que dice que a través de los celulares hay riesgos de las relaciones en la que se pueden adoptar falsas identidades, siendo muy común que un pederasta adopte la identidad de un niño.

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

TABLA 68

P 68				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	0	0
Nunca	5	16,66	0	0
Algunos días	15	50	8	66.66
Casi todos los días	1	3,33	3	25
Todos los días	4	13,33	1	8.33
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos que el grupo dos el 50%, la mitad, contesta que algunos días reciben llamadas o mensajes cuando están en la cama, en cambio el 16% contesta que nunca ha recibido llamadas cuando están en la cama, esto puede deberse a que lo apagan a la noche o los padres les prohíben contestar cualquier llamada a esas horas. El grupo tres el 67% recibe mensajes y llamadas cuando están en cama., en cambio el 25% recibe llamadas y mensajes casi todos los días. Contrastamos con Arias Luis 2008 dice que mantener encendido el móvil, en muchas ocasiones, se ha convertido en una necesidad, sin valorar el silencio que es muy necesario para descansar.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

TABLA 69

P 69				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	7,69	0	0
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	7,69	1	7,69
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	3,84	1	7,69
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	7,69	2	15,38
No estoy de acuerdo con ninguna	19	73,07	9	69,23
TOTAL	26	100	13	100

Autor: Olga Argudo
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 18 años de edad)

Al observar los datos de la tabla, el grupo dos, el 73%, más de la mitad, no está de acuerdo con ninguna de las frases, mientras que el 8% está de acuerdo en casi todas, por lo que se deduce que esto puede deberse a dar el número del celular a cualquier persona muchas veces sin conocerla. O hacer amistades con quien le cae bien., sin saber quiénes son en realidad. El grupo tres el 69% tampoco está de acuerdo con las frases., pero el 15% está de acuerdo en la cuarta opción. Comparamos los resultados con Generación Interactiva en Iberoamérica dice que por medio de las conversaciones vía celular o mensajes, corren peligro los adolescentes de recibir acoso escolares por parte de sus compañeros.

¿Con quién sueles jugar?

TABLA 92

P 92				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	12	34,28	3	23,07
Con mi madre	1	2,85	1	7,69
Con mi padre	1	2,85	0	0
Con mis hermanos/as	11	31,42	4	30,76
Con los amigos/as	10	28,57	5	38,46
TOTAL	35	100	13	100

Autor: Olga Argudo
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10 a 18 años de edad)

En el cuadro podemos observar el grupo dos, el 34%, menos de la mitad, de los niños de 9° año juega solo, mientras que el 31% lo hace con sus hermanos, esto puede deberse a que hay una buena relación entre hermanos y se apoyan mutuamente hasta en los juegos. El grupo tres el 38% juega con los amigos/as y el 31% juega con sus hermanos. Contrastamos lo dicho anterior con Valkenburg (2004) que dice que debido al uso excesivo de la consola o el ordenador le puede llevar a sufrir «nintendonitis » (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo)

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

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

TABLA 93

P 93				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	13,33	0	0
No	22	73,33	17	56,66
Si	4	13,33	13	43,33
TOTAL	30	100	30	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar el cuadro nos damos cuenta que el grupo dos contesta el 73%, más de la mitad, que no discuten con sus padres por el uso de los videojuegos, mientras que el 13% si discute con sus padres, esto puede deberse al uso excesivo de los videojuegos que descuidan otras cosa importantes como puede ser los estudios. El grupo tres de igual manera el 57% no les dicen nada por el uso de los videojuegos., mientras que el 43% responden que discuten con sus padres. Esto contrastamos con Valkenburg (2004) que dice que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, lo que es importante para la atención del niño. También contrastamos con (Domich C. que habla de padres controladores restrictivos.

¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

TABLA 95

P 95				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,66	5	41.66
No	19	63,33	7	58.33
Si	6	20	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 63%, más de la mitad, no les castigan ni les premian por el uso de los videojuegos, mientras que el 20% les castigan, esto puede deberse por el uso excesivo de los juegos, descuidando otras cosas. El grupo tres el 58% no les dicen nada, pero el 42% no contesta. Contrastamos con Jorge Tolsá Caballero 1974 que subraya la importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres: conocer, proteger y educar.

¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

TABLA 96

P 96				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20	6	50
No	8	26,6	0	0
Si	13	43,33	4	33,33
No lo sé	3	10	2	16,66
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar el grupo dos, el 43%, menos de la mitad, saben los padres de que van los videojuegos con los que juegan, mientras que el 27% no saben de que van los videojuegos, esto puede deberse por falta de información de los juegos, o descuido de los padres que les dan los juegos muchas veces para que no molesten. El grupo tres el 50% no contesta mientras que un 33% responde que si conocen sus padres. Lo contrastamos con Jorge Tolsá Caballero 1974 Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.

Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?

TABLA 97

P 97				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,66	6	50
Si con todos	8	26,66	4	33,33
Con algunos sí, con otros no	9	30	2	16,66
No me dejarían jugar con casi ninguno	5	16,66	0	0
TOTAL	30	100	12	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla podemos observar el grupo dos, el 30%, menos de la mitad, los padres les dejarían jugar con algunos videojuegos, mientras que el 26% contesta que si le dejarían jugar, esto puede deberse a la falta de información de los padres por los distintos tipos de juegos que hay y que no todos son aconsejables. El grupo tres el 50% no contesta, pero el 33% contesta que si los dejarían jugar. Contrastamos con Jorge Tolsá Caballero 1974 que dice que es muy importante en la actualidad educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora entre sus hijos y la tecnología, para que aprendan a utilizar estos instrumentos de una manera correcta.

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

TABLA 99

P 99				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	10,34	2	25
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	8	27,58	1	12,5
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	13,79	1	12,5
No estoy de acuerdo con ninguna.	14	48,27	4	50
TOTAL	29	100	8	100

Autor: Olga Argudo

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

En el cuadro podemos darnos cuenta que el grupo dos el 48%, menos de la mitad, no está de acuerdo con ninguna de las frases, pero el 28% está de acuerdo que los video juegos le pueden volver violento, esto se puede deber por el abuso de los videojuegos y no saber elegir. El grupo tres el 50% responde igual que el primero, pero el 25% está de acuerdo en lo que puede estar enganchado a algún juego. Esto contrastamos con Bringue & Sádaba, 2006 que dice que ambas partes es necesario ser controladas ya que el uso exagerado de las pantallas puede afectar tanto en sus estudios como puede hacerse un hábito tendiendo a la adicción.

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

TABLA 102

P 102				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,66	3	20
Menos de una hora	7	23,33	1	6,66
Entre una hora y dos	8	26,66	4	26,66
Más de dos horas	4	13,33	7	46,66
No lo se	8	26,66	0	0
Nada	1	3,33	0	0
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Olga Argudo

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

En la tabla observamos el grupo dos, que el 27%, menos de la mitad, ven televisión durante la semana entre una y dos horas, pero el 23% contesta que ve televisión menos de una hora, puede deberse a que tiene en la casa unas normas y horario para ver la televisión. El grupo tres el 47% ve más de dos horas tv en la semana, mientras que el 27% lo hace entre una y dos horas. Esto contrastamos con Valkenburg (2004: 56-57) que dice que en el caso de la televisión, el niño y el adolescente están expuestos a observar contenidos violentos.

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

TABLA 111

P 111				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	22	27,84	11	25,58
Dibujos animados	12	15,18	8	18,60
Deportes	7	8,86	6	13,95
Series	11	13,92	5	11,62
Concursos	5	6,32	2	4,65
Documentales	6	7,59	2	4,65
Noticias	7	8,86	4	9,30
Programas del corazón	6	7,59	2	4,65
Reality shows (Gran hno.	3	3,79	3	6,97
TOTAL	79	100	43	100

Autor: Olga Argudo

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

Como podemos observar en la tabla el grupo dos el 28%, menos de la mitad, que es prefiere ver las películas, pero el 15% prefiere ver dibujos animado, esto puede deberse a que este programa es animado, pero al mismo tiempo algunos dibujos animados son violentos que invitan a ser violentos. El grupo tres el 26% también prefiere ver películas, frente a un 19% que prefieren ver dibujos animados. Contrastamos lo dicho anteriormente con Messaris (1982) que dice que en cuanto se refiere a los contenidos, es importante que los padres deben tomar muy en cuenta y controlar al niño y adolescente, de no acceder a aquellos programas que son nocivos para su persona y formación.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

TABLA 114

P 114				
Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	7,69	2	12,5
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	7	17,94	4	25
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	2,56	2	12,5
Me aburre la televisión	2	5,12	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	4	10,25	0	0
Me encanta hacer zapping	1	2,56	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	2,56	1	6,25
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	2	5,12	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	2,56	4	25
No estoy de acuerdo con ninguna.	17	43,58	3	18,75
TOTAL	39	100	16	100

Autor: Olga Argudo

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

Al observar la tabla nos damos cuenta que el grupo dos el 44%, menos de la mitad, no está de acuerdo con ninguna de las frases, mientras que el 18% le gusta ver la tele acompañado, puede deberse a que no les gusta estar solos, prefieren compartir lo que están viendo. En el grupo 3 el 25% está de acuerdo con ver la tele acompañado y encender la tele cuando llega a casa. Contrastamos lo dicho con **Messarís (1982)** dice que la forma de comunicación que establecen los padres con los hijos, ha dado amplitud y confianza a los menores para que puedan comprender e interpretar los contenidos de las programaciones.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

6.1.1. Redes sociales y pantallas

1) Se llegó a conocer que la mayor parte de los niños de 9 años ya saben utilizar el internet por lo que entran para navegar por las páginas Web y escribir por E-mail, Tienen sus propios celulares, así como también manejan su propio dinero que les dan sus padres.

Se conoció también que en muchos hogares de los niños existen más de dos televisores y que la mayoría de ellos tienen en su propia habitación,

2) Se conoció que la mayor parte de los adolescentes utiliza el internet para investigar en las páginas web, las tareas del colegio, y para navegar. .

El celular se ha convertido en su compañero de camino ya que le sirve para hablar, chatear y escuchar música ,

De los video juegos el más utilizado es el Play Station 2, los de acción, y en juegos de ordenador tienen varios, pero en menor cantidad,

Se conoció también que en la mayoría de los hogares tienen dos televisores.

El internet es preferido al celular, a la televisión y a los videojuegos.

Por lo tanto es importante que estos jóvenes sean formados en el uso correcto de las TICs.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

1) Las pantallas en la vida de los niños ha sido uno de las principales distracciones, así tenemos: los videojuegos especialmente el Play Station 2 que ha sido el preferido por la mayoría de los niños, en cuanto a la televisión.

Muchos niños en sus hogares han sentido la falta de sus padres en los momentos de ver un programa televisivo, muchas veces lo han hecho solos porque tienen en sus habitaciones, otras veces han visto la tele acompañado de algún hermano/a.

2) Se identificó que la mayoría de los hogares están implementados con las tecnologías modernas Pero hay poca preocupación e información del uso de la computadora, internet, televisión por parte de los padres cuando los hijos están navegando o viendo programas nocivos a su edad y se pasan horas frente a las pantallas que incluso llegan a adquirir actitudes negativas.

La poca información y formación que se da en cuanto a los peligros que pueden acarrear el mal uso del internet y celular.

Mucha libertad que dan los padres a los hijos en el uso de las pantallas.

Se vio necesario el acompañamiento de los padres en los momentos que están utilizando las pantallas los jóvenes, y no dejarlos solos por mucho tiempo.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

1) Se conoció la falta de formación e información de las pantallas por parte de los profesores hacen que estos no utilicen y aprovechen estos medios para sus clases, el mismo que sería una manera ideal de formación a los alumnos en el buen uso de la tecnología moderna.

Se conoció el mucho tiempo que pasan los jóvenes en el internet y en el televisor.

2) Se conoció que el adolescente utiliza el internet mas para buscar música en las páginas web que tarde o temprano se vuelven ídolos de ellos y para conectarse con sus amigos a través del chat y Messenger. Para sus contactos sociales utilizan más el facebook donde encuentra y pone todo tipo de información sin medir las consecuencias.

Durante la semana y los fines de semana se pasan mas de dos horas frente a las pantallas sea el internet o la televisión.

Las redes sociales que más utilizan son Tuenti, Facebook, y otras redes sociales.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

1) El celular se ha convertido en un medio oportuno de comunicación especialmente con su madre y también es un nuevo instrumento de juego que si no hay un debido control puede caer en la adicción del cual será difícil después controlarlo.

2) Los riesgos y oportunidades que ocasionan el uso del celular pueden tener un origen diverso, y se pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta.: se pueden enviar mensajes buenos como obscenos que perjudiquen, tener contactos con familiares como con desconocidos, convertirse en un vicio de juego del que no puede separarse, y el problema que causa en clases si no da el buen uso.

Se conoció la falta de conocimiento de los riesgos que ocasiona el indebido uso de l internet, celular y televisión como: el dar información privada a desconocidos, hacerse amigos por internet, el ver programas pornográficos, como también usar el internet solo.

6.2 Recomendaciones

6.1.1 Redes sociales y pantallas

- Ω Es importante e indispensable que los niños reciban una buena formación en el campo del uso correcto de las TICs, ya que estas al ser bien utilizadas son una fuente de información importante y crítica para el buen desenvolvimiento de los niños y adolescentes.

- Ω Hay que dar un tiempo determinado para que el niño y el adolescente haga uso de las TICs como en el caso del internet, para sacar información, sus contactos sociales, investigaciones, etc. Es importante que se le enseñe al niño a ver los programas televisivos con criterio crítico para ir formando las mentes de los mismos, en esta época donde abunda los antivalores visuales y el consumismo.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

- Ω Dentro de los hogares lo más conveniente es que la tv esté en la sala para que vean los programas en familia y así los hijos se sientan acompañados de sus padres y puedan ver los programas adecuados a su edad.

- Ω Los padres deben formar a sus hijos en valores para que puedan elegir los programas televisivos y verlos con criterio, de la misma manera el uso del internet deben estar informados los adolescentes del peligro del mismo por el mal uso, pero al mismo tiempo es una buena herramienta para la investigación rápida.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

- Ω Es necesario poner un determinado tiempo para el uso del internet tanto en la semana como en el fin de semana, y si lo hace en la casa es necesario revisarle las páginas por donde ha navegado para cuidarle de los falsos amigos que se pueden presentar y de las phorno, no es por demás, más bien se le ayudaría al adolescente preguntándole con quien ha estado chateando o conectado, de esta

manera habrá mas comunicación y confianza entre padres e hijos y se sentirán mas seguros y tranquilos.

- Ω El adolescente debe tener un tiempo determinado para ver la televisión y de preferencia debe ser después de que haya cumplido con las tareas escolares y cuando toda la familia pueda estar unida en estos momentos donde se puede hacer comentarios de lo que se ha visto.

6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

- Ω Los padres al momento de facilitarles los celulares y video juegos a sus hijos deben primero estar informados de los riesgos y oportunidades que se da por el uso del mismo. No es el hecho de estar a la última moda con la tecnología sin saber los peligros que pueden ocasionar los mismos.
- Ω La formación y la información que deben saber los hijos por el debido uso del celular corresponde a los padres este deber, para lo cual ellos deben ser los primeros en estar informados de las nuevas tecnologías para saber guiar a sus hijos y poner las debidas reglas y disciplina para que estas pantallas tengan el uso fructífero en los niños y adolescentes.

Bibliografía

1. Arias F. (2010). Foro libre: Portal de internautas por la paz y la libertad. Disponible en: <http://www.blogextremo.com/franciscoariassolis>.
2. Arias S. (2009). *Tres tipos de padres de familia*. Posts Tagged. Disponible en: <http://www.psicologicamentehablando.com/tag/padre-permisivo/>
3. Bringué Sala X., Sádaba Ch. (2009). *Generación Interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas*. España. Colección: Ariel, Fundación telefónica. Consulta el 28-06-2011.
4. Bringué Sala X., Sádaba Ch., Arango G. (2010). *Generación interactiva en Colombia: Adolescentes frente a la internet, al celular y a los videojuegos*. Colombia. Foro Generaciones Interactiva. pdf.
5. Comisión de las Comunidades Europeas. (2007). *Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo*. Bruselas. Disponible en: <http://eur-lex.europa.eu/Notice.do?mode=dbl&lang=es&ihtmlang=es&lng1=es,en&lng2=bg,cs,da,de,el,en,es,et,fi,fr,hu,it,lt,lv,mt,nl,pl,pt,ro,sk,sl,sv,&val=461833:cs&page=>
6. Cuevas E. *Educación Escolar*. Monografías. Disponible en: www.monografias.com/trabajos55/edad-escolar/edad-escolar.shtml.
7. Domich C. *Cómo ser padres y no morir en el intento*. Salud Actual. Disponible en: http://www.saludactual.cl/pediatria/como_ser_padres.php
8. Dussel I. (2008). *Niños y adolescentes ante las pantallas interactivas*. Buenos Aires Contactar en <http://www.psicoadolescencia.com.ar/docs/intertv.pdf>. Consultado el 29-06-2011.
9. Educación. El entorno Educativo: La escuela y su comunidad. Disponible en: <http://www.piiie.mendoza.edu.ar/documentos/comunidad.pdf>.
10. Elmastudio. (2011). *Cyberbullying*. Consultado el 30 de julio de 2011 , de iberbullying: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/%C2%BFque-es-el-ciberbullying/>.
11. ENLACES (2011). Ministerio de Educación: Profesores de Educación básica muestran mayor interés por educar con TIC. Disponible en: <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=737.218&tm=3>. Consulta el 1-07-2011

12. Espinosa C. (2011). *Internet en Ecuador: 29% nuevo dato de conectados*. Blog. Disponible en: <http://www.coberturadigital.com/2011/04/05/internet-en-ecuador-29-el-nuevo-dato-de-conectaods/>.
13. Gabinete de Comunicación (1993). *Trabajando por la educomunicación*. España. Disponible en: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/media-literacy-observatory/media-literacy-observatory>
14. Galeana L. *Aprendizaje basado en proyectos*. Universidad de Colima. Verificar en <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>. Consultado el 20-07-2011.
15. Gómez J. (2007). *Hungría*. Murcia. Revista. N° 7. Disponible en: http://adide.org/revista/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=58&temid=63.
16. Graells, P. M. (2001). *Los videojuegos*. Recuperado el 15 de Julio de 2011, de Los videojuegos: <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm#escuela>
17. Guerrero C. (2009). *Influencia de la música en los adolescentes*. Disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Influencia-De-La-Musica-En-Los/17213.html>. Consultado 25-07-2011.
18. Hermann. D. *Los niños y los teléfonos celulares*. Artículo. Disponible en: http://www.articulosinformativos.com/Los_Ninos_y_los_Telefonos_Celulares-a1157666.html.
19. Herrera G. (2008). *América Latina migrante: estado, familia, identidades*. Publicaciones. Disponible en: <http://countryoffice.unfpa.org/ecuador/?publications=135>. Consultado 26-06-2011
20. Huidrovo, *Tecnología de información y comunicación*. Monografía. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos37/tecnologias-comunicacion/tecnologias-comunicacion.shtml#cualescaract>. Consulta el 27-06-2011
21. INEC (2006). *Pobreza y desigualdad*. Encuesta de Condiciones Vida. Consulta el 27-06-2011
22. INEC, (2006). *Pobreza y desigualdad*. Encuesta de Condiciones Vida. Consulta el 26-06-2011.
23. Jareño P. *El impacto de las redes sociales*. Shomo block Disponible en <http://blog.shomo.com/el-impacto-de-las-redes-sociales/>. Consultado el 1-07-2011
24. Juandon (2010). *Las TIC's mejoran la educación en una sociedad digital*. Disponible en: <http://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/11/05/las-tic-mejoran-la-educacion-en-una-sociedad-digital/>. Consulta el 30-06-2011.

25. Jurado J. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653): Ciudad Educadora. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/495Jurado.PDF>.
26. M., A. (2009). *Influencia del consumo televisivo sobre la formación de la identidad de género en la niñez*. Recuperado el Julio de 2011, de zonaconductual.com: [http://zonaconductual.com/archivo/influencia del consumo televisivo sobre la formación de la identidad de género en la niñez intermedia](http://zonaconductual.com/archivo/influencia%20del%20consumo%20televisivo%20sobre%20la%20formaci3n%20de%20la%20identidad%20de%20g3nero%20en%20la%20niñez%20intermedia). Pdf
27. M., A. (2002). (s.f.). Revista de estudios y comunicación. *ZER*, N° 13, 177-193.
28. Arias L, Barreto A, Petit J. (2008). *Los Guayos*. Venezuela. Ministerio Del Poder Popular Para La Educación Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos62/telefonía-celular-medio-comunicación-masivo/telefonía-celular-medio-comunicación-masivo2.shtml>. Consultado el 26-07-2011.
29. María E. (2005). *Las TIC's en la Educación: Las TIC's en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Disponible en: <http://educatics.blogspot.com/>. Consulta el 30-06-2011.
30. Martínez A., (2001). Geografía humana, Edic. MAYA, pg 130. Consulta el 25-06-2011
31. Meza, R. (2004). Geografía económica general. EDICIEM, pag.18. Consulta el 25-06-2011.
32. Ministerio de Educación. *Unidades Educativas del Milenio*. Ecuador. Acuerdo ministerial n° 244. Disponible en: <http://www.educacion.gov.ec/interna.php?txtCodilInfo=148>
33. OEI. (2005) *Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*. Monografías virtuales, Número 5. Disponible en: <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>. Consultado el 26-06-2011.
34. Pavón y otros (2000): *¿Qué buscan los adolescentes en Internet?* en Marchena E. Y Alcalde C. (Coords.). *Vol II*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, página 3. Consultado 29-06-2011.
35. Pérez J. (2009). El nuevo horizonte europeo de la alfabetización mediática. Disponible en: <http://www.observatoriofucatel.cl/el-nuevo-horizonte-europeo-de-la-alfabetización-mediática/>
36. Pérez, Gallardo, (2005). Conamu-Inec: Hombres y Mujeres del Ecuador en Cifras II. Consulta el 26-06-2011

37. PP (2011). El verdadero Disponible en: <http://ppelverdadero.com.ec/index.php/2011-05-24-19-39-02/item/ecuatorianos-entre-la-familia-y-la-tv>. Consulta el 26-06-2011
38. PREAL (2006). *Calidad con Equidad: El desafío de la Educación ecuatoriana*. Disponible en: http://www.oei.es/quipu/ecuador/preal_ecuador2006.pdf. Consulta el 27-06-2011
39. Prensky (2001). *Los nativos, inmigrantes digitales*. Disponible en: <http://joyacomunicacion.blogspot.com/search?updated-min=2009-01-01T00%3A00%3A00-08%3A00&updated-max=2010-01-01T00%3A00%3A00-08%3A00&max-results=10>. Consulta el 27-06-2011
40. Regents of the University of Minnesota (2007). Adaptación extraída de hojas informativas de la Universidad de Illinois escritas por el autor. Disponible en <http://www.extension.umn.edu/distribution/familydevelopment/00223.pdf>. Consultado el 15-07-2011
41. Roberto B. *El chat y el Messenger: Instrumentos de entrenamiento en comunicación* Consultado, 13-07-2011.
42. Rodríguez N. (2004). *Investigación y educación: El clima escolar*. Revista digital. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/revista%20i+e/television.pdf.
43. Rovati L., (2006). *¿Qué tipo de padres somos?*. Blog. Diponible en: <http://www.bebesymas.com/ser-padres/que-tipo-de-padres-somos>
44. Rubio A. (2009). Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. Documento 12. Y 88. Disponible en: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>.
45. Rubio Gil, A. y grupo 3 (2007). *Las revistas juveniles*, Madrid: CIDE, IM. Consultado el 26-06-2011.
46. Rubio Gil, A.(2007) *Área de Investigación de Mercados y Comportamiento del Consumidor*. Generación digital. Facultad de CC de la Comunicación (URJC) Consultado 02-07-2011.
47. Salavarieta L. (2009). *Importancia de las TICs en la educación*. Blog. Disponible en: <http://lesalavarieta.lacoctelera.net/post/2009/07/22/importancia-las-tics-la-educacion>
48. Serrano, A., & Rubén, E. (2011). *Los video juegos*. Recuperado el 15 de Julio de 2011, de Los video juegos: <http://www.aciprensa.com/Familia/videojuegos1.htm>

49. Suarez J. (2010). Televisión, consumo y niños, teorías, estudio y efectos. Edt. CSI-F Enseñanza Sevilla. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/revista%20i+e/Television.pdf.
50. Tlaxcala (2011). *Las TIC's son la nueva demanda de capacitación del magisterio*. Disponible en: <http://www.abctlaxcala.com/index.php?option=com.content&view=article&id=6687:las-ticas-son-la-nueva-demanda-de-capacitacion-del-magisterio&catid=35:educacion&Itemid=56>. Consulta el 29-06-2011
51. UNESCO. (2010). Datos mundiales de educación. Ecuador. 7° edición. Disponible en: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/WDE/2010/pdf-versions/Ecuador.pdf
52. Unesco. *Las TIC's en la educación: Construir la paz en la mente de los hombres y de las mujeres*. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/browse/1/>. Consultado el 30-06-2011.
53. Universidad Antonio Nariño (2006). La influencia de la música en la conducta de los adolescentes. Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/influencia-de-la-musica-en-la-conducta-de-los-adolescentes.html>.
54. Wikipedia. Demografía del Ecuador. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Demografía_del_Ecuador
55. Zarandona de J., Basterretxea J. (2008). La alfabetización audiovisual entre adolescentes vascos. Vasco. Nueva Epoca. N° 9 Disponible en: http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/cys9_07/cys_9_6.pdf
56. http://www.aocmedialiteracy.org/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=1&lang=spanish
57. http://www.unicef.org/ecuador/media_18764.htm

Cuestionario 2º - 5º 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

10. ¿PARA QUÉ SUELES USAR INTERNET? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

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

11. ¿EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET (PARA NAVEGAR, CHAT, E-MAIL)? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

12. LA MAYORÍA DE LAS VECES QUE UTILIZAS INTERNET SUELES ESTAR... (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

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

13. ¿UTILIZAS ALGÚN TELÉFONO MÓVIL?

No (pasa a la pregunta 17)

Sí, el mío

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

14. ¿CÓMO CONSEGUISTE EL TELÉFONO MÓVIL?

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

15. CON EL MÓVIL SUELES (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

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

16. ¿CON QUIÉN SUELES COMUNICARTE? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

CUESTIONARIO 6to. DE BASICA EN ADELANTE (10-18 años)**1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. Básica
2. 7to. Básica
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato

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 la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
 2. Jugar en red te permite hacer amigos
 3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos

4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

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

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

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

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

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy

8. Trivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

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

11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

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

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego

3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
 2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
 2. Si
 3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
 2. Con algunos sí, con otros no
 3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte
 5. Lectura
 6. Televisión
 7. Hablar por teléfono
 8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. Más de tres
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas

4. No lo 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. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos

- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD

13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se

- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
 2. Nintendo DS
 3. No lo se

