



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

GENERACIONES INTERACTIVAS EN OLMEDO

”Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”

ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LA ESCUELA MONS. JORGE GUILLERMO ARMIJOS, EN EL COLEGIO A DISTANCIA HNO ANGEL PASTRANA Y EN EL COLEGIO A DISTANCIA HNO. ANGEL PASTRANA EXT. LCDO. PATRICIO CARVAJAL DEL CANTÓN OLMEDO PROVINCIA DE LOJA EN EL AÑO 2011

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PREVIO A LA OBTENCION DEL
TITULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AUTORA:

María Elizabeth Armijos Carrión

MENCIÓN

Educación Básica

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA

Mgs. Alicia Capa A.

CENTRO UNIVERSITARIO LOJA

2011

CERTIFICACIÓN

Mgs. Alicia Capa A.

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, Octubre del 2011

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DCERECHOS

Yo María Elizabeth Armijos Carrión, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____

C.I. 110403306-1

AUTORIA:

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

(f) _____

C.I. 110403306-1

DEDICATORIA

A mis queridos padres, luchadores incansables por la vida, por enseñarme a elegir el camino del bien y darme el apoyo necesario para seguir siempre adelante.

A mi dos amores Juan Diego y Nohelia, quienes son mi inspiración y a mi compañero del diario vivir quien con cariño supieron darme el apoyo incondicional para poderme superar y a toda mi familia y amigos, quienes de una u otra forma contribuyeron para lograr el presente título.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento primeramente a mi familia por el apoyo constante en el día a día que supieron brindar y de manera especial a mis padres quienes me han apoyado en todo momento, y han puesto toda su confianza en mí y con la culminación de mi carrera quiero demostrarles que no se equivocaron en hacerlo, quien fue mi apoyo en todo el desarrollo de mi carrera y en especial en la elaboración de esta tesis, a la Mgs Alicia Capa A. ya que a más de ser mi tutora un es una amiga con la que siempre se puede contar.

A la Universidad Técnica particular de Loja, que fue el centro donde obtuve todos los conocimientos para la culminación de mi carrera, a todos los maestros que fueron el pilar principal en mis estudios, a todo el personal administrativo que labora en esta prestigiosa Universidad.

INDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de Cesión de Derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. Resumen.....	1
2. Introducción.....	2
3. Marco Teórico.....	4
3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y Familiar.	4
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	7
3.1.2. Las TIC.s y la educación.....	9
3.1.2.1. Educación.....	10
3.1.2.2. Enseñanza.....	11
3.1.2.3 Aprendizaje.....	13
3.1.2.4 Ruptura de las barreras espacio-temporales en las actividades de enseñanza y aprendizaje.....	14

3.1.2.5 Eleva el interés y la motivación de los estudiantes.....	15
3.1.2.6 Mejora de la eficacia educativa.....	16
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	17
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	17
3.2.1.2 Tipos de pantallas.....	18
3.2.1.3 Ordenador.....	18
Ventajas.....	19
Desventajas.....	19
3.2.1.4 Teléfono móvil.....	20
Ventajas.....	21
Desventajas.....	21
3.2.1.5 Videojuegos.....	22
Ventajas.....	23
Desventajas.....	24
3.2.1.6 Televisor.....	25
Ventajas.....	25
Desventajas.....	26
3.2.1.7 Internet.....	27
Ventajas.....	28
Desventajas.....	29
3.2.1.8 Redes Sociales.....	30
3.2.1.9 los blog.....	31
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.....	32

3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.	33
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	34
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	35
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	36
4. Metodología.....	37
4.1. Diseño de la investigación.....	37
4.2. Participantes de la investigación.....	37
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	38
4.3.1 Técnicas.....	38
4.3.2 Instrumentos.....	38
4.4. Recursos.....	39
4.4.1. Humanos.....	39
4.4.2. Institucionales.....	39
4.4.3 Materiales.....	39
4.4.4 Económicos.....	39
4.5 Procedimiento.....	40
5. Interpretación , Análisis y Discusión de Resultados.....	42
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	182
6.1. Conclusiones.....	182

6.2. Recomendaciones.....	183
7. Referencias Bibliográficas.....	184
8. Anexos.....	188
a. Carta de Ingreso a Instituciones Educativas.....	188
b. Autorización para realizar la encuesta en la Escuela.....	189
c. Autorización para realizar la encuesta en el colegio.....	190
d. Cuestionario para niños de 6 a 9 años.....	191
e. Cuestionario para adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años.....	198
f. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, elaborado por el ILFAM	221

1. RESUMEN

Generaciones Interactivas en el Cantón Olmedo, Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, el presente trabajo de investigación se centra en un lugar rural de la provincia de Loja, en el cantón Olmedo, con una muestra de 60 niños y jóvenes de distintas instituciones educativas, 20 alumnos en el cuarto año de educación básica en la escuela Monseñor Jorge Guillermo Armijos, 15 en décimo año de educación básica en el colegio a Distancia Hermano Angel Pastrana y 15 alumnos en segundo año de bachillerato de la institución educativa a Distancia Hermano Angel Pastrana ext. Lic. Patricio Carvajal, y 10 encuestas a jóvenes del cantón Olmedo, barrio los Ceibos con el tema relacionado a los valores, de los principales instrumento que utilice fue El tema que me asigno la Universidad Técnica Particular de Loja, adjunto un oficio de respaldo para las autoridades donde se realizó la encuesta, con ese oficio emitido por la Universidad, Presente a La Directora de la Escuela y al Coordinador del Colegio a Distancia, donde procedí a realizar las encuestas para luego tabularlas y realizar el análisis de las mismas.

Con esta investigación se pretende enfatizar hasta qué punto los niños y jóvenes utilizan la tecnología, el principal uso que los niños y adolescentes les están dando a la tecnología debe ser la más óptima para que así sea de la manera más eficiente y en lo cual su impacto sea positivo, la tecnología debe ser prioritaria en la investigación y el estudio y en segundo plano el ocio, Podemos llegar a concluir que la tecnología en el lugar investigado está tomando mucha importancia por lo que se recomienda a las autoridades gubernamentales locales de turno poner mayor interés en que la tecnología llegue de manera eficiente a toda la población del cantón Olmedo y de manera especial a las instituciones educativas donde se prepara toda la niñez y juventud que ellos son el futuro de nuestro cantón y del país, con lo que se puede decir que se llegó a cumplir en un 80% el objetivo general planteado y en menor porcentaje los objetivos específicos.

2. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este proyecto es conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías por parte de los niños y adolescentes, así como su impacto en el ámbito social, escolar, cultural y familiar, en el ámbito escolar se pretende observar hasta donde, se le da el uso a la tecnología y a qué nivel está capacitado el docente para poder impartirlos sus conocimientos a sus educandos, en el ámbito familiar analizar sus pro y sus contra y como afecta en cada uno de los hogares, en lo social ha sido una parte fundamental ya que por medio de esta se puede comunicar con sus familias, amistades, trabajo, cultural nos ayuda a difundir las diferentes culturas que poseen los pueblos a nivel nacional y mundial por los diferentes medios antes mencionados

Las Tecnologías de Información y la Comunicación han permitido desarrollar las actividades del ser humano de manera fácil eficiente, lo que ha inducido que se vea como una necesidad para vivir en la actualidad.

El impacto de las TIC ha llegado a todos los ámbitos de la sociedad y esta abarcado muchos aspectos de nuestra vida empezando desde las grandes empresas hasta los negocios más discretos, por ello no se puede pensar en educación sin el conocimiento y aplicación de las TIC en los diferentes campos.

Con este estudio que puede enfatizar que fue factible el desarrollo de esta investigación ya que por medio de la presente nos podemos dar cuenta que en Olmedo si es realizable la tecnología en los niños y jóvenes ya que la utilizan para el uso del mismo.

En la presente investigación se puede deducir que los niños y los jóvenes donde se realizó la investigación esta relacionados con la tecnología, a pesar de que la mayoría no poseen los instrumentos adecuados para su uso ya sea por falta de recursos económicos para la adquisición de los mismos o por el poco interés que los padres les dan a dichos instrumentos. La gran parte de los padres de familia no poseen el interés de aprender o instruirse para luego compartir los conocimientos tecnológicos con sus hijos.

En cuanto al teléfono y el televisor son instrumentos importantes para la vida diaria, a pesar que en un hogar de bajos recursos económicos poseen un televisor y un móvil.

En el cantón Olmedo donde se realizó la investigación se debería mejorar el uso de la tecnología con la infraestructura adecuada con la adquisición de los equipos necesarios para luego implementar de internet, por medio de gestiones a las autoridades gubernamentales competentes, autoridades regionales, locales y por autogestiones de las instituciones.

Dentro de este mismo análisis se puede observar las limitaciones que existen en el lugar de la investigación que son: No poseen una Infraestructura adecuada, Poco apoyo por parte de las autoridades de turno, Falta de interés de los padres de familia para gestionar las diferentes problemáticas que se presentan en dichas instituciones,

El objetivo general es:

- ✓ Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y la que los comunicación entre los niños y jóvenes del cantón olmedo, Se puede analizar que el objetivo general no se llegar a cumplir en un 100% por el bajo interés que poseen los padres de familia de comprarle los instrumentos adecuados para el estudio de las tecnología

En los objetivos específicos que son:

- ✓ Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados. El fin del presente objetivo, si se llegó a cumplir en un 100%, porque mediante las encuestas se llegó a conocer la situación familiar de los encuestados.
- ✓ Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso el momento y la duración. En este objetivo no se llegó a cumplir en un 100%, debido a que en los hogares no cuentan con los equipos tecnológicos por diferentes motivos como: falta de ingresos en el hogar, falta de conocimiento por parte de los padres, falta de interés y motivación, falta de apoyo de las autoridades institucionales, locales seccionales y nacionales.
- ✓ Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías. En este objetivo si se llegó a cumplir en un 100%, porque se pudo conocer las ventajas y desventajas que ocasionan las nuevas tecnologías.
- ✓ Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías. En este objetico no se llegó a cumplir en un 100%, porque los

padres no poseen el conocimiento adecuado para así poder excluir los diferentes contenidos.

- ✓ Por medio de esta investigación podemos analizar que el uso de la tecnología es bueno en todos los ámbitos siempre y cuando se le dé el uso adecuado, pudiendo enfatizar que estamos en una era globalizada y que cada día la tecnología va avanzando podemos observar que los padres predisponen del tiempo, dinero y no les dan a sus hijos las suficientes facilidades para que ellos se desenvuelvan en el ámbito tecnológico actual.

3. MARCO TEORICO

Las Tecnologías de Información y la Comunicación han permitido desarrollar las actividades del ser humano de manera sencilla y rápida, lo que ha provocado que se vea como imposible vivir sin las bondades que estas nos ofrecen en la actualidad.

El impacto de las TIC ha llegado a todos los ámbitos de la colectividad y abarcado muchos aspectos de nuestra sociedad empezando desde las grandes empresas hasta los negocios más discretos, por ello no se puede pensar en educación sin el conocimiento y aplicación de las TIC en este campo. Es indispensable establecer las características de la población ecuatoriana en el ámbito educativo en cuanto al manejo de las TIC, y como afecta o incide en el desarrollo de las actividades académicas ya sea de manera positiva o negativa. (GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009)

3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

La Demografía es la ciencia que tiene como objetivo el estudio de las poblaciones humanas y que trata de su dimensión, estructura, evolución y características generales, considerados desde un punto de vista cuantitativo, estudia estadísticamente la estructura y la dinámica de las poblaciones humanas y las leyes que rigen estos fenómenos. Además, la técnica básica con la que se desarrolla la Geografía de la población.

Es el estudio interdisciplinario de las poblaciones humanas. La demografía trata de 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, situación familiar, grupos étnicos, actividades económicas y estado civil; las modificaciones de la población, nacimientos, matrimonios y fallecimientos; esperanza de vida, estadísticas sobre migraciones, sus efectos sociales y económicos; grado de delincuencia; niveles de educación y otras estadísticas económicas y sociales., la demografía es una ciencia que se encarga de realizar un estudio minucioso de una población determinada con el propósito de establecer o generalización características que identifican a esa comunidad en los diferentes ámbitos que esta abarca. (Becerra, 2003).

Ámbito Escolar: El ambiente escolar, es el conjunto de factores físicos, biológicos, psicológicos y sociales que envuelven a un plantel escolar; es un espacio que produce múltiples interacciones. Dentro de los aspectos que se deben considerar en el ambiente

escolar están las variables intervinientes siendo estas tamaño y densidad (estos factores influyen en distintas dimensiones el comportamiento de los niños tanto en las relaciones sociales, agresividad y participación), elementos distractores en el diseño de las salas de clases (el ruido, la estimulación visual y comportamental existente en la clase suelen ser potentes elementos distractores. (BLOON, Benjamin. Características humanas y aprendizaje escolar. Voluntad editores, Bogotá 2004.)

La educación es el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende los conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de las generaciones anteriores. El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales emocionales y sociales en la persona. En el caso de los niños, la educación busca fomentar el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal.

Con estas explicaciones se puede decir que el ambiente escolar es el conjunto de varios factores que incluyen desde la infraestructura física compleja hasta los detalles más pequeños que inciden de manera directa e indirecta en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de un establecimiento y que deben ser considerados en el momento de pensar en crear o diseñar un centro educativo. (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.)

Ambiente Familiar: (Lafosse en 1996) define a “La familia es un grupo de personas unidas por vínculos de parentesco, ya sea consanguíneo, por matrimonio o adopción que viven juntos por un período indefinido de tiempo. Constituye la unidad básica de la sociedad.”

La interacción familiar constituye una pieza clave en el desarrollo del individuo, los modos con que se desarrolla el contacto familiar hacen posible la consecución de unas metas de relación que posibilitan a su vez la maduración personal de sus miembros, potencian la unidad, la cohesión y el progreso del grupo familiar. El ambiente familiar es el conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de la familia que comparten el mismo espacio. Cada familia vive y participa en estas relaciones de una manera particular, de ahí que cada una desarrolle unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias. Pero el ambiente familiar, sea como sea la familia, tiene unas funciones educativas y

afectivas muy importantes, ya que partimos de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido en el seno de la familia. Lo que difiere a unas familias de otras es que unas tienen un ambiente familiar positivo y constructivo que propicia el desarrollo adecuado y feliz del niño y del adolescente, y en cambio otras familias, no viven correctamente las relaciones interpersonales de manera amorosa, lo que provoca que el niño no adquiera de sus padres el mejor modelo de conducta o que tenga carencias afectivas importantes. Para que el ambiente familiar pueda influir correctamente a los niños que viven en su seno, es fundamental que los siguientes elementos tengan una presencia importante y que puedan disfrutar del suficiente espacio: Amor, autoridad participativa, intención de servicio, trato positivo y tiempo de convivencia. La familia es la primera escuela del niño, en ella aprende aspectos esenciales para el desarrollo como personas. La familia está compuesta por papá, mamá, hijos, abuelos, primos, nietos, todos estos ayudan a la familia sea el núcleo de influencia para el niño. Entonces se puede decir que es la familia el pilar fundamental donde se forja el carácter y personalidad de los niños y que conjuntamente con la escuela son los responsables directos del futuro de su desarrollo e integración más tarde como entes productivos a la sociedad. (LARA, Pablo y DUART, Josep María (2005). "Gestión de contenidos en el e-learning: acceso y uso de objetos de información como recurso estratégico". Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento.)

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.

Entorno es lo que rodea a un individuo, sin formar parte de él, por ejemplo el clima, otros individuos, el relieve, las normas culturales, religiosas o jurídicas, etcétera. Las múltiples interrelaciones que se presentan en el entorno, dando significación al entorno, y gravitando sobre el sujeto, componen el contexto. (J Rivera Palomino Perú 1992, pág. 84)

La Comunidad escolar es el conjunto de personas que influyen y son afectadas por un entorno educativo. Si se trata de una escuela, ésta se forma por los alumnos, exalumnos, docentes, directivos, padres, benefactores de la escuela y vecinos. Se encarga de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes. Busca no solo impartir instrucción sino la educación integral, se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo. Es el colectivo de elementos personales que intervienen en un proyecto educativo; más

concretamente, profesores y alumnos como elementos primarios, y los padres, como elementos muy directamente interesados.- De lo antes expuesto se deduce entonces que el ámbito educativo es el lugar donde se forma el estudiante y el cual están incluidos todos los aspectos o factores que rodean ese ambiente, lo cual va desde la infraestructura física del establecimiento hasta los talentos humanos que lo conforman.” (ARBOLEDA T. Néstor, Tecnología Educativa. Bogotá- Colombia 2003)

Mejora la comunicación entre los distintos agentes del proceso enseñanza-aprendizaje

Lo que se quiere lograr es que los estudiantes puedan adoptar un papel mucho más activo, protagonizando su formación en un ambiente rico en información y en actividades formativas, en el que el maestro será pieza fundamental. Así mismo, los maestros deberemos ser los primeros en aceptar el uso de la tecnología y los impulsores de su uso en la comunidad que nos rodea; debemos ser guías, consejeros, asesores y guardianes del buen uso de la información en la formación de nuestros estudiantes. Hay momentos en que es necesario hacer cambios radicales y éste es uno de ellos. Puesto que, el lugar que se ocupe en la gran pirámide que forja al estudiante no es lo más importante, ya que todos formamos parte de la maquinaria, de ella no escapa ni el director de la escuela ni el maestro de asignatura. Todos nosotros creamos a los profesionales del mañana. (MARQUÉS, Pérez (2001). “Algunas notas sobre el impacto de las TIC en la universidad”.)

Las TIC transforman sustancialmente formas y tiempos de interacción entre docentes y estudiantes, que puede tener lugar tanto de forma sincrónica como asincrónica. Este hecho favorece e incrementa los flujos de información y la colaboración entre ellos más allá de los límites físicos y académicos de la universidad a la que pertenecen. De este modo, por ejemplo, cualquier alumno puede plantear una duda, enviar un trabajo o realizar una consulta a su docente desde cualquier lugar y en cualquier momento. De la misma forma, las TIC mejoran la comunicación entre alumnos, favoreciendo el aprendizaje cooperativo al facilitar la organización de actividades grupales. Asimismo, cualquier docente puede ponerse en contacto con colegas de otras universidades y planificar experiencias educativas de colaboración entre su alumnado. (Marqués, J. 2001: pág. 92).

Las nuevas TIC's permiten un acceso más rápido y eficaz de docentes y estudiantes a la información, reduciendo de este modo el grado obsoleto de la información, y utilizando de forma más eficiente las distintas fuentes informativas existentes a través de la red. Esta información que se puede recibir no es sólo textual, sino también visual y auditiva, y no sólo estática sino también dinámica. Todas esas ventajas nos ofrecen las TIC, es por ello que no se puede hablar de educación de calidad sin la aplicación de las mismas, más aun en este mundo globalizado donde el conocimiento es universalizado gracias a los servicios de la Internet. (Morales Vázquez Cesáreo (2002) Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases).

Si bien es cierto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han revolucionado la forma en cómo nos comunicamos, acortando grandes distancias, ahora es muy sencillo enviar un mensaje a la parte más remota del planeta y este llegara en pocos segundos a través del correo electrónico, chatear a toda hora con otra persona en cualquier lugar del mundo donde ella se encuentre, realizar compras por internet, hacer transacciones bancarias cómodamente desde el lugar de trabajo o domicilio, todos estos avances ha mejorado nuestra calidad y forma de vida permitiéndonos hacer cosas que hace algún tiempo nos eran imposibles realizar.(Alberto de la Mora Gálvez Perfil de maestros que utilizan la tecnología informática en México, Universidad de Guadalajara México 1997, pág. 32)

Estos avances tecnológicos han incidido en todas las actividades del hombre, y esto va desde los negocios, el entretenimiento y como no en la educación, y es justamente ahí donde se estancado el uso de las TIC en nuestro país, ya que no se explota todo el gran potencial que estas tecnologías pueden generar en favor de la educación. Antes que nada es importante definir qué conjunto de elementos las conforman las TIC. Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente las computadoras, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.

Por lo tanto se entiende como TIC a todas las herramientas tecnológicas que permiten enviar, recibir y/o presentar información de manera rápida llamativa o creativa. Esto va desde un pequeño celular con operaciones sencillas hasta el mundo de la gran red de computadores llamado Internet. Además las TIC son herramientas importantes que se utilizan para la obtención de información, y por ello se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en la vida del hombre y en las instituciones educativas, públicas y privadas. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

“Tecnologías de la información y de la comunicación se entiende como un término para designar lo referente a la informática conectada a Internet, y especialmente el aspecto social de éstos. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación eligen a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad. Las tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, resumen, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.”(González, J. *Tecnología y Comunicación*, 2009).

3.1.2.1 Las TIC y la Educación

El aprendizaje que solía ser un claro proceso tras humano se ha convertido en algo en lo que la gente comparte, cada vez más, poderosas redes y cerebros artificiales, El reto de aprender solo puede gestionarse mediante una red mundial que agrupe todo el saber y todas las mentes. Actualmente con el impacto de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje sorprendentemente han ido produciendo “un cambio de paradigma”, una transformación potencial de los sistemas educativos, exigiendo nuevos roles, nuevas metodologías de enseñanza y una consecuente reconsideración de la concepción del rol del docente y las técnicas que utiliza para enseñar a los educandos. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

Capacitar a los docentes del Ecuador en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para modernizar las metodologías y formas de enseñanza, en la educación formal, en la educación continua, la capacitación y el entrenamiento. Con esto surge entonces una nueva forma de concebir la enseñanza y el aprendizaje, pues es indiscutible

que en la existencia de esa red de conocimientos que se concibe, está de por medio la computadora y por ende la introducción de las nuevas teorías sobre la obtención de conocimientos y el empleo de las tecnologías de información y comunicación. Es necesario definir primero que es educación, enseñanza y aprendizaje para luego poder describir las fortalezas de las TIC y su incidencia en la educación. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

3.1.2.2 Educación.

La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas etc. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores. Se llama educación al proceso mediante el cual se afecta a una persona estimulándola para que desarrolle sus capacidades cognitivas y físicas para poder integrarse plenamente en la sociedad que la rodea. La educación es un proceso de socialización de los individuos, durante el cual las personas aprenden nuevos conocimientos y desarrollan algunas destrezas y habilidades, en la cual incide siempre el entorno social en el que se desarrollan. (SAMANIEGO Karola, Universidad Tecnológica San Antonio de Machala. 2001)

3.1.2.3 Enseñanza

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de tres elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento. El docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo” (BLOON, Benjamin. *Características humanas y aprendizaje escolar*. Voluntad editores, Bogota 2004)

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien, es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como

objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. Si bien existen ejemplos de enseñanza en el reino animal, esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos. Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos (Morales Vázquez Cesáreo (2002) Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases.)

La enseñanza en si es una actividad mediante la cual se trasmite información o conocimiento a otra persona o grupo de personas, si bien esta actividad no es propia solo de los seres humanos, es una de las más importantes ya que no ofrecen técnicas y herramientas muy valiosas para la sobrevivencia en el mundo que vivimos. Hoy en día en nuestro país, el acceso a la tecnología a niños, niñas y jóvenes de escasos recursos tendrá acceso al mundo de la tecnología, como un medio para adquirir nuevas herramientas y conocimientos en diversos temas como derechos humanos, liderazgo, salud, historia, cultura, medioambiente y otros. Promoción del desarrollo de los jóvenes a través de su participación como emprendedora empresarial, liderazgo y actividades tecnológicas. (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.)

Los docentes compartirán sus conocimientos con sus compañeros y alumnos; logrando una integración de toda la institución en el uso de las TIC en las aulas. Cada docente aporta para construir un país donde se transforme la información en conocimiento con el uso de las TIC en los procesos educativos. El Ecuador presenta atrasos en el uso de Tecnologías de Información y Comunicación –TIC's y en infraestructura de comunicaciones, situación que afecta al desarrollo productivo nacional y a la creación de puestos de trabajo para los jóvenes que ingresan al mercado laboral, los que deben ser los portadores de nuevas tecnologías presentes a escala mundial. Esta brecha tecnológica, ha reducido la producción y el consumo para el mercado interno, con efectos colaterales en el comportamiento de las empresas y en las economías locales de ciudades medianas y pequeñas, las que presentan bajas inversiones en capital humano y en equipamiento social y productivo, así como la falta de incentivos para explotar los

nuevos nichos productivos a los que suele dar lugar el uso de tecnologías. . (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. Si bien existen ejemplos de enseñanza en el reino animal, esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos. El proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por diversos medios y determinados conocimientos. (BELTRAN Llera, Mitos de la tecnología educativa, 2003)

3.1.2.4 Aprendizaje.

El aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. En términos generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe. El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). *Educación para el siglo XXI.*)

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, existiendo distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. (FERNÁNDEZ, Beatriz;

SUÁREZ, Leticia y ALVÁREZ, Emilio (2006). de Educación Superior: deficiencias metodológicas y propuestas de mejora desde la perspectiva del alumno.”)

3.1.2.5 Uso y Ventajas de las TIC en la Educación

Los medios de comunicación social tienen una presencia constante en la sociedad actual, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de las TIC y los demás medios de comunicación social, de la televisión, y especialmente de la Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro medio y se ve reflejada en el día a día y por supuesto en el mundo escolar.(Cabero J; Duarte A. y Barroso J. (1997), La piedra angular para la incorporación de los medios)

Por tanto la utilización de esta herramienta en la enseñanza comporta la obtención de la máxima rentabilidad de cuantos recursos personales y tecnológicos tenga o pueda alcanzar el centro, y su eficacia dependerá de una aplicación planificada y selectiva de dichos recursos. Podemos por tanto afirmar que para la implantación de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros y en el aula se hace necesario que éstas sean introducidas de forma progresiva y sistemática, a través de un plan que posibilite la coordinación del profesorado y le permita enriquecerse con las aportaciones de todos los profesionales. Las tecnologías de la información y de la comunicación se deben poner sistemáticamente al servicio de los objetivos de la educación por medio del aprendizaje de habilidades participativas, comunicativas y de colaboración, a través de actividades críticas y creativas. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

Entre las ventajas tenemos:

3.1.2.6 Ruptura de las barreras espacio-temporales en las actividades de enseñanza y aprendizaje

“Una de las aportaciones más significativas de las nuevas TIC’s a los procesos de formación es la eliminación de las barreras espacio-temporales a las que se ha visto condicionada la enseñanza presencial y a distancia Desde esta perspectiva, se asume que el aprendizaje se produce en un espacio físico no real (ciberespacio), en el cual se tienden a desarrollar interacciones comunicativas mediáticas” (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

Las ventajas potenciales que representa el empleo de las TIC's, como el tiempo libre ganado mediante el empleo de las nuevas tecnologías se transforma en algo perjudicial si no contamos con la educación formal para utilizarlo y aplicarlo de manera adecuada. Las grandes posibilidades que ponen las TIC's al alcance de los niños y jóvenes de hoy, traen consigo nuevos retos sociales para los cuales la sociedad, maestros y padres de familia, debemos buscar a su vez estar mejor capacitados para orientar y guiar a los niños y jóvenes en el uso de recursos tecnológicos tan importantes actualmente, propiciar entornos eficientes para una formación que le permita al niño y joven tener una conciencia del uso pertinente de las tecnologías así como de los riesgos a que se ve expuesto cuando no es de esta manera. Que le permita de forma consciente y responsable la gestión de la información y comunicación para que le favorezcan un desarrollo de verdad óptimo sin distractores y a su vez sea un agente de cambio social positivo en su entorno social a consecuencia de un buen empleo de las TIC, (Cabero J; Duarte A. y Barroso J. (1997), La piedra angular para la incorporación de los medios)

3.1.2.7 Eleva el interés y la motivación de los estudiantes

“La aplicación de las TIC's motiva a los alumnos y capta su atención, convirtiéndose en uno de los motores del aprendizaje ya que incita a la actividad y al pensamiento. Al estar más motivados, los estudiantes dedican más tiempo a trabajar y aprenden más, puesto que están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos mismos a distancia, toda vez que les exige mantener un alto grado de implicación en el trabajo. En definitiva, la versatilidad e interactividad del ordenador, la posibilidad de “dialogar” con él y el gran volumen de información disponible en Internet les atrae y mantiene su atención.” (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP)

- En el Ecuador se pretende promover procesos de capacitación y generación de cultura en TIC.
- Orientar el desarrollo y difusión de contenidos a través de las TIC
- Fomentar las aplicaciones pedagógicas de las TIC.
- Integración curricular en desarrollo de cultura informática básica y aplicación— de las TIC en instituciones formadoras de maestro. Contribuir a democratizar el acceso y uso de las TIC en educación a través de políticas y regulaciones

favorables. Coordinar y promover con el Programa de Infraestructura el desarrollo de una infraestructura adecuada basada en el uso de las TIC.

- Transversalidad de las TIC en educación → La incorporación de nuevas tecnologías en la educación no solamente se logrará a partir de programas o proyectos específicos, en conjunto y como parte de una política, es fundamental trabajar para desarrollar una cultura básica que democratice el acceso de toda la población al conocimiento y la información y que al mismo tiempo permita mantener un flujo permanente de información como soporte académico tanto para el docente como para el educando, acorde al entorno regional y mundial. Acceso preferencial a las TIC.
- La educación debe tener un trato preferencial para disminuir la brecha existente entre los ecuatorianos y el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los distintos niveles del sistema educativo en el manejo de TIC y la utilización de las TIC para potenciar el proceso educativo, son la herramienta más eficiente para cerrar esta brecha. Cultura digital.
- La creación de un entorno adecuado para el manejo de TIC es relevante, sobre todo para facilitar la formación de formadores encargados de la transmisión de conocimientos. “Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea”. Revista Electrónica de Investigación Educativa.. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

3.1.2.8 Mejora de la eficacia educativa

Para que la educación cumpla con sus ideales de formar ciudadanos promotores de la paz, la libertad, la justicia social y el avance científico y tecnológico del país, es necesario acercar la escuela a una realidad que le permita establecer planes de acción para el mejoramiento de la labor encomendada. Con este propósito la investigación en educación cumple un papel fundamental en aras de innovar, detectar y dar una posible explicación de los fenómenos sociales propios del quehacer educativo. (Morales Vázquez Cesáreo (2002) Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases)

Al disponer de nuevas herramientas para el proceso de la información y la comunicación, más recursos educativos interactivos y más información, pueden desarrollarse nuevas metodologías didácticas de mayor eficacia formativa. Además ofrecen una mayor facilidad de desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual. Ahora bien, cabe

resaltar que es el ámbito de las personas con necesidades especiales el campo donde el uso de las TIC's proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información. En muchos de estos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones (Soto y Fernández, 2003).

3.2 Niños y Adolescentes ante las Pantallas

No es nada nuevo que los niños y adolescentes manejen las TIC más rápidamente que los adultos, esto se debe a que ellos están al tanto de la moda tecnológica y es así que ellos desde los seis años de edad manejan un computador sin problemas, navegan en la internet sin dificultad y en muchos casos poseen un celular de última generación, lo que no sucede con los adultos que no se atreven aprender a utilizar estas herramientas y aplicaciones tecnológicas por desconocimiento o temor a las mismas. Si hacemos un estudio hacia el pasado cuando nuestros padres eran niños podemos decir que ellos en el mejor de los casos se educaron con una sola pantalla en el hogar (la televisión) y normalmente con una sola televisión en cada hogar, en la que sólo se podía ver una o dos cadenas de televisión con notables restricciones de tiempo. Ahora las "pantallas" se han multiplicado: el número de receptores en el hogar, los tipos de pantallas en el hogar (ordenadores, consolas para videojuegos, reproductores de contenidos audiovisuales más o menos autónomos), el número de horas de emisión en cada cadena e Internet han conseguido que innumerables contenidos audiovisuales estén disponibles en cualquier momento para cualquier usuario que los puede consumir cuando y como quiera y las veces que quiera. (Cabero J; Duarte A. y Barroso J. (1997), La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los contextos educativos)

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

3.2.1.1 Tipos de Pantallas

Ordenador.

"Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes

relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador". (Cenich y Santos, 2005).

"Un ordenador es una máquina programable. Las características principales de un ordenador son: Responde a un sistema específico de instrucciones de una manera bien definida y ejecutar una lista de instrucciones pregrabadas (un programa). Los ordenadores modernos son electrónicos y digitales. La maquinaria real, cables, transistores, y circuitos, se llama hardware; las instrucciones y los datos se llaman software. (LUNA Milton: La educación en los últimos años, Contrato Social por la Educación, Anexo 3,)

Ventajas

- ✓ En el comercio la computadora ayuda en el diseño y manufactura de productos, a dar forma en las campañas de mercadeo y a dar seguimiento y procesar inventarios, cuentas a cobrar y a pagar.
- ✓ La recepcionista utiliza la computadora para grabar mensajes, localizar empleados y para tareas administrativas.
- ✓ El departamento de ventas coteja la disponibilidad del producto y el crédito del cliente. Recomienda materiales para complementar el producto ordenado.
- ✓ El departamento de mercadeo utiliza la computadora para producir el material de promoción, utilizan programas de gráficas, dibujos. Utilizan calendarios electrónicos para planificar las promociones.
- ✓ En envío y recibo utilizan la computadora para entrar transacciones manteniendo actualizados los record de inventario y venta.
- ✓ En el área de manufactura la utilizan para hacer el itinerario de producción y registrar los costos de los artículos producidos.
- ✓ El departamento de recursos humanos mantiene la pista de los empleados pasados o actuales, además de los adiestramientos y destrezas de los empleados.
- ✓ En el gobierno la computadora es usada en todos los niveles. La utilizan para un funcionamiento más eficiente, efectivo y democrático. Se utiliza en los

departamentos de la Defensa, Energía, Justicia, Tesoro, Educación, Salud y Servicios Sociales.

- ✓ En el arte han provisto al artista de menos herramientas para crear arte tradicional como nuevas formas de crear arte. Ejemplo: fractales e imágenes definidas matemáticamente (X fórmulas).
- ✓ En la fotografía el uso de cámaras digitales y sus programas han permitido al fotógrafo digitalizar, almacenar y presentar las fotos en una computadora. Ejemplo: Photoshop, que permite manipular los elementos de la foto.
- ✓ En el baile han ayudado a los coreógrafos a crear pasos de baile en 3D, y luego son guardados para el futuro.
- ✓ En el teatro las computadoras juegan un papel importante en el diseño de los escenarios, control de luces y efectos especiales.
- ✓ En la producción de películas, comerciales y programas de TV las computadoras han revolucionado la creación de éstos. Las computadoras generan gráficas, animación y efectos especiales. (LUNA Milton: La educación en los últimos años, Contrato Social por la Educación, Anexo 3,)

Desventajas

- ✓ En nuestra cultura las computadoras han afectado casi todos los aspectos de nuestra cultura contemporánea:
- ✓ En la música la grabación digitalizada ha sustituido la grabación análoga de cintas (tapes). Se están utilizando los sintetizadores que pueden reproducir los tonos complejos de cualquier instrumento musical. Lo que deja la mano de obra obsoleta.
- ✓ Más vaguería en el trabajo ya que la computadora con sus programas lo hace todo.
- ✓ También permite el diseñar, montar, editar y manipular secuencias de los movimientos del cuerpo en el monitor.

3.2.2 Telefono movil

El teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil. Según Ulyseas, Mark (2008-01-18), Se denomina celular debido a las antenas repetidoras que conforman la red, cada una de las cuales es una

célula si bien existen redes telefónicas móviles satelitales, su principal característica es su portabilidad, que permite comunicarse desde casi cualquier lugar.

Si bien el celular se ha convertido en un artículo de primera necesidad, puesto que las condiciones económicas actuales así lo requieren, además de permitir que las distancias para comunicarnos se faciliten, su uso excesivo también se ha convertido en una situación problemática. Vale la pena mencionar que un 85% de la población adulta posee un celular, puesto que en este mundo moderno y globalizado es primordial mantenerse comunicado. (Área Moreira Manuel, "Una nueva educación para un nuevo siglo" Revista Netdidáctica, Octubre 2000.)

En el plazo de unos diez años, la telefonía móvil ha pasado de ser una tecnología al alcance de unos cuantos privilegiados hasta convertirse en la tecnología dominante, de tal modo que las personas ya lo consideran como una necesidad, la comunicación móvil, debido a su difusión, accesibilidad y adaptabilidad hoy incide de forma determinante en nuestras vidas. El teléfono celular ha asumido las funciones de asistente personal, minicomputadora con acceso a Internet, radio y televisión portátil además de cumplir útiles funciones de información como de entretenimiento. Ofrece a su propietario una amplia gama de propuestas y servicios dedicados satisfacer diferentes tipos de necesidades. En este contexto, la creciente demanda dentro de la población y la gran cantidad de servicios móviles que proponen las empresas que proveen los servicios conducen a crear una nueva identidad personal de los usuarios.(CENICH, Gabriela y SANTOS, Graciela (2005)

Ya observado de manera amplia y constante los numerosos cambios que la telefonía móvil ha impuesto sobre la comunidad global, surge en nosotros el interés por conocer más detalladamente los aspectos que delimitan estos cambios en nuestro entorno. Si bien la aparición de nuevas tecnologías produce cambios en todos los niveles de la sociedad, es cierto que, quienes se ven más afectados, positivo o negativamente según la naturaleza del cambio, son aquéllos que han nacido al tiempo de su surgimiento, así como las generaciones posteriores que viven adaptadas al nuevo entorno y se desarrollan conjuntamente con dichas tecnologías. El intercambio de llamadas no es esa la única función de estos aparatos. Juegos, mensajes de texto, cámaras fotográficas, conexión a internet, mp3, entre otras; son tan solo algunas de las tantas características que puede poseer un celular. Siendo que el teléfono celular, como se ha mencionado anteriormente, es ya un centro de entretenimiento personalizado, tiene mayor auge entre los jóvenes.

(DOMINGUEZ Vial María Paulina, jefe del departamento de Psicopedagogía de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile e investigadora en efectos audiovisuales, 2007)

Ventajas:

- ✓ Comunicación de emergencia.- Esta es una de las ventajas que el teléfono móvil ofrece, ya que nos da la posibilidad de comunicarnos desde casi cualquier lugar y en cualquier momento.
- ✓ Conexión a Internet.- Los móviles ahora poseen servicios de alta tecnología, y entre los más solicitados se encuentra la conexión a Internet.
- ✓ Mensajes multimedia (MMS).- Los mensajes multimedia funcionan como los mensajes de texto, con la ventaja de poder transmitir archivos de datos, música, videos e imágenes.
- ✓ Algunos de los usos alternativos del teléfono móvil son: Agenda, despertador, calculadora, cronómetro, juegos, teléfono, mensajes de texto, cámara de fotos y video, televisión en tiempo real, Internet, sonidos polifónicos, entre otros
- ✓ Estas, entre otras, hacen del celular un dispositivo multifuncional que por su bajo costo goza de gran popularidad, y que inevitablemente ha cambiado nuestros hábitos como seres socialmente activos. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Co4wsmunicación y Pedagogía)

Desventajas:

- ✓ Interrupciones en medio de la clase, Comúnmente, el teléfono celular de los alumnos constituye un distractor al momento de impartir una clase.
- ✓ Sin embargo, la dependencia de los jóvenes hacia el teléfono móvil no solamente se ve reflejada en los problemas surgidos por el uso en las aulas académicas, sino más generalmente en la vida diaria:
- ✓ Pérdida de tiempo, El apego de los jóvenes al teléfono celular es tal que sus actividades diarias muchas veces se centran en dicho aparato, lo que hace que las actividades que antes se realizaban como las conversaciones familiares se ven suprimidas y reemplazadas por juegos, mensajes de texto, etc.

- ✓ Muchas personas utilizan el teléfono con moderación al principio, pero enseguida este empieza a consumirles más tiempo del que esperaban, y dejan a un lado otras actividades más importantes
- ✓ Absentismo escolar y ciertas conductas como no respetar los horarios.
- ✓ Debido a las diferentes aplicaciones que se le han puesto a los celulares, estos provocan que los usuarios se aíslen de la sociedad y al mismo tiempo que evadan sus obligaciones
- ✓ Hoy en día los celulares cuentan con reproductores de música, que provoca que las personas se dediquen a escuchar música todo el tiempo y evitan el contacto social.
- ✓ Las nuevas funcionalidades de los equipos más modernos resultan clave para el aislamiento social. El reloj y la alarma del teléfono impulsaron la caída en desuso del despertador y del reloj pulsera, juegos, mensajes y MP3 son aliados para matar el tiempo. (Báxter Pérez C. E (2005) ¿Cuándo y Cómo Educar en Valores)

3.2.4 Videojuegos

Es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos) que están contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos o tarjetas de memoria. Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola, un dispositivo (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como “plataformas”. Aunque, usualmente el término “video” en la palabra “videojuego” se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizado, es el dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Entonces se puede decir que los videojuegos son dispositivos electrónicos creados con el propósito de entretener a las personas o un grupo de personas, lo más importante que hay que resaltar que estos no son malos ya que pueden ayudar a las personas a desestresarse de la rutina y el trabajo. (CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Ventajas:

- ✓ Los videojuegos representan un reto continuo que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información
- ✓ Realizar razonamientos inductivos y deductivos,
- ✓ Construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotor...) para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla.
- ✓ Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones.
- ✓ Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende.
- ✓ No se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla.
- ✓ Resulta altamente positivo para los jóvenes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas metas. (Martínez, I. (2002) ¿Quién decide lo que ven los niños? México)
- ✓ También se va aprendiendo un “lenguaje” específico de los videojuegos que incluye simbologías, significados específicos, técnicas y trucos, que se van repitiendo en los distintos juegos.
- ✓ El logro de los objetivos que se proponen en el juego reporta a los jugadores un aumento de la autoestima y, muchas veces, un reconocimiento social por parte de sus colegas.
- ✓ Esta liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito son algunos de los hechos que explican la capacidad de adicción de estos juegos.
- ✓ Por otra parte, los videojuegos muchas veces ofrecen el aliciente de controlar las acciones de personajes fantásticos, plantean situaciones que no se presentan en la vida real, permiten; afrontar situaciones de extremas... Y siempre presentan

temáticas imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión.(CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Desventajas:

- ✓ Tantas horas cogiendo el mando de la consola conlleva resultados desastrosos en las articulaciones y acaban por deformarse.
- ✓ El jugar tantas horas delante de una pantalla conlleva graves problemas en la vista de los usuarios: astigmatismo, miopía, ceguera.
- ✓ Los sujetos que juegan con los videojuegos llegan a deformar la realidad a su antojo, hasta preferir vivir en una realidad alternativa producto de su enferma mente.
- ✓ Una de las consecuencias que muchos desconocen es que pueden comenzar a tener personalidades múltiples, haciendo muy difícil la convivencia:
- ✓ Promueven el exhibicionismo, que promueve la desnudez y los colorines
- ✓ Jugar a videojuegos te queda tonto, Tu CI será semejante al de un pingüino en 10 minutos de juego, y es que las ondas transistoriales atacan a las neuronas y las queman con napalm de una forma que aún no hemos conseguido comprender
- ✓ Aumenta el nivel de agresividad, lo que lo llevaran esos mismos actos a la realidad.

3.2.5Televisor

“Un televisor es un aparato electrónico destinado a la recepción y reproducción de señales, usualmente consta de una pantalla y mandos o controles. La palabra viene del griego *tele* (τῆλε; lejos) y latín *visor* (agente de *videre* ‘ver’). Fue creado el 26 de Enero de 1926 por John LogieBaird. Su funcionamiento se fundamenta en el fenómeno de la fotoelectricidad, que es el responsable de la transformación de la luz en corriente eléctrica en una cámara que se puede transmitir por ondas de alta frecuencia hasta las antenas de recepción y se reproduce en la pantalla de nuestros televisores. El televisor es uno de los aparatos de más uso cotidiano.”(CASTELLS, P. &Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Ventajas:

- ✓ Alta cobertura geográfica: llega, prácticamente al 90% del país.
- ✓ Gran diversidad de programación: la programación se desarrolla con el fin de llamar la atención de los espectadores.
- ✓ Posee un gran alcance, captando una importante cantidad de público en un período mínimo de tiempo.
- ✓ Alto nivel de impacto.
- ✓ Es el único medio audiovisual (junto con el cine), lo que permite una mejor y más completa información.
- ✓ Medio evaluable: cuenta con el sistema de medición de audiencia. Este sistema permite evaluar los distintos canales y programas de televisión, por medio del reitin.
- ✓ Es un medio masivo: se caracteriza por ofrecer una variada programación a sus espectadores, de acuerdo a las características propias de cada grupo objetivo, permitiendo así, llegar a cada uno de las personas.
- ✓ Ofrece variadas alternativas de presencia publicitaria: además de las tandas comerciales, existen los auspicios de programas, concursos acerca del producto, micro comercial, etc. (CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Desventajas:

- ✓ Alto riesgo de fuga: es muy fácil que el espectador esté mirando la televisión sin “observar”, es decir, que no preste atención a lo que está viendo.
- ✓ El zapping: al espectador, sobre todo al público masculino, le gusta mucho pasar canal por canal sin buscar algo que sea de su agrado, sino más bien, viendo un trozo de cada programa.
- ✓ La saturación de tandas: como se dijo anteriormente, la televisión posee más de la mitad de las inversiones en medios publicitarios nacionales, lo que conlleva a una sobre exhibición de comerciales, distrayendo al espectador, y a la vez, provocando mucho “ruido”.
- ✓ Dificultad en la planificación y elección de los soportes más adecuados: esto sucede ya que es extremadamente difícil determinar que programas ve cada grupo o cada persona.

- ✓ La publicidad en televisión se vende de una forma estandarizada para todos los canales: esto es, la venta de segundos televisivos en los diferentes bloques. Esta característica si es personal de cada canal, lo que podremos observar en los costos televisivos. Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.
- ✓ Los hogares dedican gran número de horas a la televisión.
- ✓ En los niños la falta de control sobre lo que ven y el tiempo que utilizan para verla.
- ✓ Una razón más es que limita la comunicación: la televisión impide una mejor y más amplia comunicación en la familia, ya que absorbe toda nuestra atención creando un alejamiento entre unos y otros.
- ✓ La reiterada observación de escenas violentas en televisión repercute sobre la agresividad del niño, que comienza a registrarse ya a partir de los tres años de vida.
- ✓ Muchos niños pasan un promedio de 3 a 4 diarias viendo la televisión, y ésta puede ejercer una influencia muy poderosa en el desarrollo del sistema de valores, en la formación del carácter y en la conducta. Lamentablemente, muchos de los programas de televisión contienen un alto grado de violencia y hay un continuo debate sobre la extensión de sus efectos
- ✓ Aceptar la violencia como forma de resolver los problemas.(Martínez, I. (2002).Quién decide lo que ven los niños? México, pág. 24,25)

3.2.5 El Internet y las Redes Sociales

“Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.... Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido (WWW, o la Web”), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local (varias máquinas conectadas en una oficina o campus) a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que

forman las “carreteras” principales. Esta gigantesca Red se difumina en ocasiones porque los datos pueden transmitirse vía satélite, o a través de servicios como la telefonía celular, o porque a veces no se sabe muy bien a dónde está conectada(SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). “Realidades y retos de inclusión digital”. *Comunicación y Pedagogía*)

Entendemos por Internet, una interconexión de redes informáticas que permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente entre sí. Esta palabra suele referirse a una interconexión en particular, abierta al público la cual es capaz de conectar tanto a organismos oficiales como educativos y empresariales; la definición de Internet admite que se la conoce vulgarmente con el nombre de “autopista de la información” debido a que es una “ruta” en donde podemos encontrar casi todo lo que buscamos en diferentes formatos.(PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006.)

Ventajas:

- ✓ Una gran parte de los servicios de conexión proporcionan recursos como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales educativos de valor, servicios de gran utilidad para la formación de nuestros hijos. Ésta es la cara más amable, útil y pedagógica de la red y la que convierte Internet en una herramienta de alto valor educativo.
- ✓ Por otra parte el ordenador y en especial las telecomunicaciones ofrecen información acerca del tema que deseen sin desplazamientos ni gestiones. Esto es doblemente atractivo ya que además de útil, Internet se aleja de la televisión o del videojuego, que ofrece al niño información que él absorbe de una manera pasiva
- ✓ Hace la comunicación mucho más sencilla.
- ✓ Es posible conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo.
- ✓ La busque de información se vuelve mucho más sencilla sin tener que ir forzosamente a las bibliotecas tradicionales.es posibles la creación y descargas de software libre, por sus herramientas colaborativas.
- ✓ La computadora se actualiza periódicamente más fácil que si no tuviéramos internet.

- ✓ Es posible encontrar soporte técnico de toda clase sobre alguna herramienta o proceso
- ✓ El seguimiento de la información a tiempo es posible a través del internet.
- ✓ Es posible comprar fácilmente a otras tiendas de otras.
- ✓ Y es posible compartir muchas cosas personales o conocimientos que a otro le puede servir y de esa manera se vuelve bien provechoso.
- ✓ CENICH, Gabriela y SANTOS, Graciela (2005). "Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea". *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.

Desventajas:

- ✓ Sin embargo, son estos mismos atractivos los que pueden ser, en algunas ocasiones, perjudiciales.
- ✓ La fascinación que les provoca el ir de un lado para otro con un simple movimiento de dedo puede generarles una curiosidad casi compulsiva.
- ✓ La inmediatez con que se ejecutan los cambios de rumbo dentro de la red, les crea la necesidad de una urgente gratificación y de una constante retro-alimentación.
- ✓ El no obtener esto de forma satisfactoria puede provocarles ansiedad y nerviosismo.
- ✓ Otro riesgo es que puedan acceder a contenidos y materiales gráficos no aptos para niños –sexo, violencia, drogas.
- ✓ Debemos también advertir a los menores sobre los peligros que puede conllevar el hecho de que, por inconsciencia, facilite información personal o de la familia a otro usuario en ocasión de un encuentro por chat,
- ✓ Pasa varias horas conectado, descuidando aspectos importantes de su vida.
- ✓ Sus amigos y sus allegados piensan que tiene problemas con la utilización de Internet.
- ✓ Ser joven (cuanto más joven, más riesgo hay de ser dependiente de Internet).
- ✓ La utilización de Internet provoca graves consecuencias negativas.
- ✓ Usted ve su dependencia de Internet como una actividad intensa y tímida.
- ✓ Mantiene en secreto el tiempo que pasa conectado.
- ✓ No puede pasar un día sin el ordenador y sin conectarse a Internet.
- ✓ Te genera una gran dependencia o vicio del internet, descuidándote de muchas cosas personales o laborales.

- ✓ Hace que los estudiantes se esfuercen menos en hacer sus tareas debido a la mala práctica del internet .el principal puente de la piratería es el internet.
- ✓ Distrae a los empleados del trabajo.
- ✓ Dependencia de procesos si hay un corte de internet, hay muchos procesos que se quedan varados por esa dependencia.
- ✓ Dependencia de energía eléctrica, si hay un corte de energía en la casa adiós internet. (Contexto Educativo Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías Notas y Artículos Hugo M. Castellano 2005).

3.2.6 Redes Sociales

Una red social es una estructura social compuesta de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, relaciones sexuales, o que comparten creencias, conocimiento o prestigio.

Cualquier portal web destinado a reunir personas o comunidades, interconectadas entre sí en varios niveles de familiaridad y privacidad, permitiéndote mantener el contacto entre personas que no se ven físicamente, compartir fotos, enlaces, juegos y otros elementos. Los ejemplos son innumerables, siendo Twitter, Facebook, hi5 las redes sociales más grandes del mundo. Son sitios basados en la web, que permiten a los usuarios compartir contenido, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares.

En si una red social en internet, es un portal web que tiene como propósito unir a las personas de acuerdo a varias necesidades o intereses comunes. Las redes sociales están de moda, especialmente en los adolescentes, los cuales ven en estas, la posibilidad de conocer nuevos amigos y de compartir sus experiencias y así como para publicar sus emociones. El *Chat* en nuestro país ha pasado a convertirse en una pasión para muchos precisamente por las características de éxito que posee: fácil, divertido y gratis. Se podría decir que para medir el tráfico de gente en Internet, basta con entrar a las salas de *Chat*.

Aunque este tipo de aplicación es capaz de seducir a cualquier persona de cualquier edad, generalmente son los adolescentes quienes sufren más sus consecuencias al no tener, en muchas ocasiones, una planificación adecuada del tiempo libre disponible., la adolescencia puede llegar a la falta de confianza en si mismo y a la vez necesidad de

control de libertad . No existen adolescentes que no sufran, pero a la vez, este período les deja alegrías muy intensas. La amistad o la búsqueda de un grupo, resulta sumamente esencial, se busca un doble, un confidente, alguien que nos escuche, Este medio electrónico funciona, a través del “Nick” – nombre de usuario o identificador usado en el *Chat* – como un caldo ideal para cocinar fantasías que pueden ir más allá de simples cambios de rasgos faciales o étnicos hasta la adopción de caracteres sexuales opuestos pasando por la falsa identidad. Son muy comunes los casos de delitos penales que son convocados a través de salas de *Chat*. En estos casos, sujetos que habitualmente pueden tener ciertos trastornos de la personalidad hacen manifiesta su debilidad incitando a otras personas, no menos vulnerables, a encuentros amorosos falsos, en el mejor de los casos. (www.seguridadydefensa.com)

Los jóvenes con el uso del *Chat*. Utilizan el servicio para pasar el rato o simplemente para ser “otras personas”, lo que los aleja un poco de las rutinas cotidianas, se hace referencia a que los menores que hacen uso del *Chat*, Muy de moda están las coordinaciones que se establecen entre integrantes de una sala virtual para realizar actos en contra de sus propias vidas, logrando incluso, consumir el hecho y hasta arrastrar a personas que ni siquiera conocen de estas actividades. FERNÁNDEZ, Beatriz; SUÁREZ, Leticia y ALVÁREZ, Emilio (2006). de Educación Superior: deficiencias metodológicas y propuestas de mejora desde la perspectiva del alumno.”

3.2.7 Los Blogs

Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. La abreviatura de *web log*, refiere a sitios webs dinámicos, generalmente escritos por periodistas o aficionados, tanto como plataformas de opinión y expresión personal como fuentes de información sobre campos específicos, como las revistas. Algunos son creados en plataformas gratuitas, mientras que otros se han transformado en fuentes fiables de información, tan respetadas como cualquier medio de comunicación tradicional. Además, algunas empresas han comenzado a crear blogs corporativos, es decir, sitios web donde publican artículos relacionados con sus productos y servicios y animando a la gente a opinar sobre ellos.(Caballero Carmen. revistas educativas, 2005)

Un blog, (en español también una bitácora) es un lugar web donde se recogen textos o artículos de uno o diversos autores ordenados de más moderno a más antiguo, y escrito en un estilo personal e informal. Es como un diario, aunque muchas veces especializado, dedicado a viajes o cocina, por ejemplo. El autor puede dejar publicado lo que crea conveniente. Un blog es una aplicación web fácil de crear en donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente, así que esta puede ser una gran herramienta para utilizarla en la educación, ya que en ella se podrá publicar los trabajos que los estudiantes creyeran que deben ser conocidos por la sociedad. (Perfeccionamiento del profesorado. EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa, Núm. 8, Noviembre 1997.)

3.2.1 Riesgos que plantean las TIC'S

Las nuevas tecnologías de la información son un hecho imparable y que reporta importantes y variados beneficios a quienes las utilizan. Sin embargo tienen efectos secundarios perniciosos sobre nuestro sistema social. Entre ellos, el partir y separar más las distancias económicas y culturales entre los sectores integrados en el desarrollo tecnológico y la población excluida de dicho desarrollo. Es un hecho real que las nuevas tecnologías son un nuevo factor de desigualdad social debido a que las mismas están empezando a provocar una mayor separación y distancia cultural entre aquellos sectores de la población que tienen acceso a las mismas y quiénes no. Fenómeno que desde una ética democrática y progresista resulta a todas luces cuestionable y preocupante. Este fenómeno está generando un nuevo tipo de alfabetismo que consiste en la incapacidad para el acceso a la cultura vehiculada a través de nuevas tecnologías. De este modo, se hace imprescindible la necesidad de articular un conjunto de medidas o acciones educativas desde los poderes públicos de modo que se facilite el acceso y formación en las nuevas tecnologías a la mayor parte de la población. (Un nuevo recurso para la educación”, Material de apoyo para los profesores Ministerio de Educación del Ecuador, Red Enlaces Agosto 2003.)

El uso o mal uso de estas tecnologías depende en gran medida del alumno, ya que puede ver distraída su atención y alejarse del objetivo que se pretende alcanzar: la mejora del aprendizaje. No se trata de añadir obstáculos ni derivar hacia otros fines. Qué mejor ejemplo que el tiempo que pasan los alumnos de una universidad con los ordenadores, puede ser utilizado por parte de algunos para chatear, jugar o realizar cualquier tarea

ajena a las clases. Al adentrarnos en el camino del conocimiento en CTS, resulta importante su comprensión como campo de trabajo donde se intenta entender el fenómeno científico – tecnológico en su contexto social, con especial atención a sus condicionantes sociales (así como sus consecuencias sociales y ambientales). (MARQUÉS, Pere (2001). “Algunas notas sobre el impacto de las TIC en la universidad”.)

3.3 Estudio e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el Entorno de las TIC

El uso de las nuevas tecnologías de la información en la educación si bien es cierto permite mejor la calidad de la misma, también es cierto que ha incrementado paulatinamente los riesgos derivados de las mismas en la población estudiantil. Mucho se ha dicho sobre las conductas de riesgo que los menores desarrollan a través de Internet. Ante la dificultad de controlar qué sucede en el ciberespacio, es comprensible la preocupación de padres, educadores y autoridades en general. La red, al tiempo que ofrece millones de oportunidades de esparcimiento, diversión y comunicación, permite ocultar la identidad y con ello desarrollar actividades ilícitas y peligrosas para niños y adolescentes, bien como víctimas, bien como agentes más o menos conscientes de la gravedad de sus hechos.(CENICH, Gabriela y SANTOS, Graciela (2005). “Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea”. *Revista Electrónica de Investigación Educativa.*)

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección (Carlsson, 2006: 12). Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general.

El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y

profesores, además de a niños y adolescentes. (Cabero J; Duarte A. y Barroso J. (1997), La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los contextos educativos.)

3.3.1 Iniciativas en el Ámbito de la Regulación

Art. 5.- Contenido discriminatorio.- Para los efectos de esta ley se entenderá por contenido discriminatorio todo mensaje que se difunda por cualquier medio de comunicación social que denote distinción, exclusión o restricción basada en razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad o diferencia física y otras que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos reconocidos en la Constitución o que incite a la realización de actos discriminatorios o hagan apología de la discriminación. En caso de reincidencia se impondrá una multa equivalente del a 1% al 10% de la facturación promediada de los últimos tres meses presentada en sus declaraciones al Servicio de Rentas Internas y si sigue reincidiendo llegara a la Fiscalía para los fines pertinentes.

Art. 9.- Clasificación de audiencias y franjas horarias.- Se establece tres tipos de audiencias con sus correspondientes franjas horarias, tanto para la programación de los medios de comunicación de radio y televisión, incluidos los canales locales de los sistemas de audio y video por suscripción, como para la publicidad comercial y los mensajes del Estado. Dentro de este esta lo Familiar: Incluye a todos los miembros de la familia, comprende desde las 06h00 a las 18h00. En esta franja solo se podrá difundir programación de clasificación "A": Apta para todo público. Responsabilidad compartida: La componen personas de 12 años a 18 años, con supervisión de personas adultas. La franja horaria de responsabilidad compartida transcurrirá en el horario de las 18h00 a las 22h00. En esta franja se podrá difundir programación de clasificación "A" y "B": Apta para todo público, con vigilancia de una persona adulta. Adulta Compuesta por personas mayores a 18 años. La franja horaria de personas adultas transcurrirá en el horario de las 22h00 a las 06h00. En esta franja se podrá difundir programación clasificada con "A", "B" y "C": Apta solo para personas adultas.

Art. 11.- Prohibición.- Se prohíbe la difusión a través de los medios de comunicación de todo mensaje que constituya incitación directa o estímulo expreso al uso ilegítimo de la violencia, la trata de personas, la explotación, el abuso sexual, apología de la guerra y del odio nacional, racial o religioso. También el uso de imágenes violentas, sangrientas y alusivas a la muerte en todos los medios de comunicación dentro de coberturas informativas, que no estén debidamente contextualizadas y que tengan como efecto lesionar derechos fundamentales de las personas, queda prohibida la venta y distribución de material pornográfico audiovisual o impreso a niños, niñas y adolescentes menores de 18 años.

Art. 12.- Contenido sexualmente explícito.- Todos los mensajes de contenido sexualmente explícito difundidos a través de medios audiovisuales que no tengan finalidad educativa deben transmitirse necesariamente en horario para adultos. Los contenidos educativos con imágenes sexualmente explícitas se difundirán en las franjas horarias de responsabilidad compartida y de apto para todo público teniendo en cuenta que este material sea debidamente contextualizado para las audiencias de estas dos franjas. (Ley de comunicación del Ecuador, Asamblea Nacional 2011).

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

La incorporación de las TIC's al interior de los espacios familiares genera diversos cambios en las formas de organización que éstas históricamente han presentado. Las dinámicas familiares presentan características diferenciadas de las que hasta hace unas cuantas décadas atrás eran consideradas propias del ámbito familiar en nuestra cultura. Aparecen nuevas formas de relación entre sus miembros, con cambios en sus definiciones de roles en la estructura familiar, cambios en las pautas de crianza, en las relaciones de poder en los espacios y dinámicas destinadas al contacto entre sus miembros, etc. las TIC's han generados cambios positivos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros no presentes en la estructura inmediata de la familia, También se reconoce el carácter marginal de las TIC's, específicamente internet, en la realidad familiar que induciría a pensar en un efecto no muy significativo en nuestra realidad sociocultural. El ingreso de las TIC's al interior de los espacios familiares constituye un hito cultural que nos pone frente al fenómeno de la dilución de los últimos límites entre lo privado y lo público en

nuestras sociedades.(PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006.)

3.3.3 Alfabetización en las TIC

“En el complejo mundo actual, poder leer, escribir y calcular ya no es suficiente. Los desarrollos tecnológicos han cambiado también la definición de qué es una persona analfabeta. A medida que aumenta el uso de las TIC, se hace cada vez más importante para las personas contar con las habilidades que se requieren para utilizar efectiva y productivamente esa tecnología. Más allá de las habilidades tradicionales de lectura y escritura, otras, tales como recuperación y gestión de información, así como el pensamiento crítico y la solución de problemas son cada vez más necesarias y deben ser cultivadas por los sistemas educativos“(Wagner, D. &Kozma, R. 2005, *New Technologiesfor Literacy and Adult Education: a Global Perspective*).

Con lo cual nos dice que es de vital importancia conocer y utilizar las TIC en casi todas las actividades que el ser humano realiza en especial cuando se trata de comunicación e información y por ello es nace la necesidad de capacitar a la comunidad sobre el uso correcto y adecuado de las TIC.

El objetivo de la media literacy, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos», como afirma Torregrosa (2003). Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, , aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función. Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales. (Morales Vázquez Cesáreo (2002) *Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases.*)

4 METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación generaciones interactivas en niños y adolescente frente a las pantallas, utilice el método descriptivo, ya que, mediante la encuesta, la observación y análisis de resultados fui describiendo paso a paso el trabajo antes mencionado, el tiempo que utilice fue un periodo de diez meses, lugar donde se desarrolló mi trabajo de investigación es en el Cantón Olmedo, provincia de Loja, se encuentra al norte de la provincia de Loja, es el más joven de los dieciséis cantones que lo conforman y fue creado un 22 de agosto de 1999, su población es de 6368 Habitantes, la agricultura y la ganadería son sus principales fuentes de ingreso.

Las encuestas que se les realizaron a veinte niños fueron de la escuela Mons. Jorge Guillermo Armijos Valdivieso, la presente escuela es anexa al colegio Fiscomisional Mons. Alberto Zambrano Palacios, para el desarrollo de cada encuesta se le pide a los encuestados que de lectura y analice cada una de las interrogantes y lo que no comprende pregunte al encuestador, para garantizar la efectiva contestación de las preguntas entregada a cada uno de ellos, dicha escuela cuenta con un laboratorio de computación de veinticinco computadoras, donde a los niños les imparten sus conocimientos, poseen un docente capacitado para enseñar dicha asignatura, dentro de esta misma realidad se deja notar el escaso acceso al internet ya que no poseen todos los días y dentro de los jóvenes encuestados fue a quince adolescentes en décimo año de educación básica en la unidad educativa distancia hermano Ángel Pastrana y a quince jóvenes a segundo año de bachillerato del colegio a distancia extensión Lic. Patricio Carvajal, en estas instituciones solo poseen dos computadoras para enseñar lo básico y con un profesor no especializado para dicha asignatura, sin poseer internet, privándosele el aprendizaje del mismo.

4.2. Participantes de la Investigación

Dada que las encuestas se realizaron en cuatro grupos; una encuesta de 31 preguntas dirigida a niños comprendida entre seis y nueve años realizada en el cuarto año de educación básica, El segundo grupo se realizó en el décimo año de educación básica con un total de ciento veinte y seis preguntas, igualmente se realizó dicha encuesta al tercer grupo con el mismo número de preguntas al segundo año de bachillerato y un cuarto

cuestionario dirigido a los jóvenes comprendidos entre diez a dieciocho años elaboradas por el ILFAM.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

En el presente trabajo de investigación se pudo aplicar las siguientes técnicas: No experimental, entrevista, investigación, transeccional, exploratorio, descriptivo.

No experimental.- En la presente investigación, se pudo aplicar el método de la observación que es que un análisis de forma general, de todo el entorno donde me enfoque a realizar dicho trabajo y pude observar la realidad de la misma de una manera globalizada.

Entrevista.- Aplique la entrevista a las autoridades de los establecimientos educativos de educación primaria y secundaria para que autoricen a realizar las respectivas encuestas a los niños y jóvenes para poder así realizar el trabajo de investigación.

Investigación.- Se aplicó el método científico en cuanto en toda la información que demande para mi trabajo, me basé en información científica de los diferentes autores que se contrastaban de acuerdo al tema de la investigación en especial autores de Latinoamérica y de Ecuador que están en tanto de nuestra realidad. Con el método analítico conseguí ir analizando paso a paso todo los temas que se me fueron presentando en mi tesis en la cual pude ir sacando las conclusiones respectivas y las recomendaciones pertinentes.

Transeccional.- Por medio de esta técnica se pudo tener una recopilación de todos los datos de las encuestas realizadas a los niños y jóvenes, por lo tanto los datos de las encuestas son únicos sin ninguna posibilidad a que puedan ser alteradas.

4.3.2 Instrumentos:

Para desarrollar el presente trabajo tuve que aplicar los siguientes instrumentos en la cual los pongo a continuación:

- ✓ Oficio emitido de la Universidad Técnica particular de Loja para respaldar mi trabajo de investigación.
- ✓ Encuestas, Tres encuestas diferentes realizadas a niños comprendidos entre seis y nueve años, Segunda encuesta realizada a niños y jóvenes entre diez y dieciocho años y la tercera a niños y jóvenes de diez y dieciocho años independiente haciendo relación a los valores de la familia.

- ✓ Información de libros
- ✓ Información de internet
- ✓ Computadora
- ✓ Internet

4.4 Recursos:

4.4.1 Humanos:

- ✓ Autoridades de la Universidad técnica Particular de Loja.
- ✓ Directora General del Proyecto.
- ✓ Directora del trabajo de fin de carrera.
- ✓ Coordinador del Colegio a Distancia Hno. Angel Pastrana, ext. Lic. Patricio Carvajal.
- ✓ Directora de la Escuela Mons. Jorge Guillermo Armijos.
- ✓ Niños y Jóvenes de las Instituciones encuestadas.
- ✓ Autor del trabajo de investigación.

4.4.2 Institucionales:

- ✓ Universidad Técnica Particular de Loja
- ✓ Escuela Mons. Jorge Guillermo Armijos.
- ✓ Colegio a Distancia Hermano Angel Pastrana, ext. Licenciado Patricio Carvajal.

4.4.3 Materiales:

Los materiales que necesite para mi trabajo de investigación son: Libros, Hojas de papel bond, copias xerox, material didáctico, revistas científicas, internet en PDF.

4.4.4 Económicos:

Para la realización del presente trabajo de investigación utilice los siguientes recursos económicos:

- ✓ Copias xerox \$16.80
- ✓ Impresiones \$ 4.65
- ✓ Internet \$ 15
- ✓ Anillados de las encuestas enviados a la Universidad \$ 20
- ✓ Impresión y anillado para presentación a la tutora \$15
- ✓ Transportes \$ 35
- ✓ Impresión del original y dos copias con sus respectivos empastados \$36

Haciéndose un total de \$ 142.45

4.5 Procedimiento

La presente tesis “Generaciones interactivas en niños y jóvenes frente a las pantallas realizada a las instituciones Educativas en el Cantón Olmedo, está basada en la investigación científica, bibliográfica, encuesta, entrevista. Los pasos a seguir fueron: La Universidad Técnica particular de Loja nos facilitó el tema de investigación antes mencionado, luego se llevó a cabo la primera tutoría presencial dando las orientaciones generales pertinentes y a su vez la Directora general Mg. María Elvira Aguirre Burneo, envió un oficio de respaldo para realizar las encuestas en los diferentes centros educativos como son: Escuela Mons. Jorge Guillermo Armijos anexa a la Unidad educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios y en la unidad educativa a Distancia Hermano Ángel Pastrana extensión Licenciado Patricio Carvajal. En el Cantón Olmedo, procedí aplicar los instrumentos de la investigación en las Instituciones respectivas, luego de obtener las encuestas realice la tabulación respectiva con su tabla y su representación gráfica, seguidamente aplique los instrumentos del cuestionario ILFAM que conjuntamente con las encuestas anteriores envié en tres anillados diferentes a la central de La Universidad Técnica Particular de Loja, La Universidad nos envió la Carta Compromiso que debíamos emitirla con los datos personales, en la fecha indicada, seguidamente elabore y emití el marco teórico con su respectivo respaldo de investigación científica (libros, revistas científicas, documentos en pdf y páginas web), que fue revisado por la Tutora asignada a mi persona, En el mes de agosto realice el análisis de datos donde fui analizando cada pregunta de acuerdo a los resultados expuestos por los encuestados que fui encajando con el marco teórico y colocando mi opinión al final de cada una de las tablas y fueron enviados para la revisión respectiva la fecha indicada en el cronograma a la tutora y luego ella me emitió para la respectiva rectificación de los mismo. El 24 y 25 de septiembre se llevó a cabo la segunda tutoría presencial en los centros regionales y provinciales según los grupos con sus respectivos tutores. Seguidamente realice la corrección final del informe de acuerdo a las indicaciones por parte de la tutora que luego de realizarlas autorizo la reproducción de la tesis, en noviembre se entrega un original y dos copias en la sede la Universidad técnica Particular de Loja que serán revisadas y evaluadas por parte de tribunal Calificador y de acuerdo a ello enviaron el calendario para la sustentación y defensa de los informes.

El presente trabajo de investigación tiene como fin llegar analizar y redactar los resultados de los diferentes problemas de estudio en los niños y jóvenes frente a las

pantallas donde se pueda llegar a las conclusiones respectivas para sí concordar las recomendaciones que lo ameriten, para entregar el informe final de mi trabajo de investigación final para sí que con mi investigación llegar a contribuir a la sociedad y culminar mi carrera con éxito.

5. Interpretación , Análisis y Discusión de Resultados

5.1 Caracterización Sociodemográfica

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

5.1.1.2. Datos de los niños Investigados.

En las presentes tablas vamos a analizar en qué año de educación básica están, su edad y el sexo y lo cual podemos observar en las siguientes tablas que a continuación se muestran.

Tabla1

P1. ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecue	%
4to de primaria	20	100
TOTAL	20	100

Tabla 2

P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecue	%
8 años	10	50
9 años o más	10	50
TOTAL	20	100

Tabla 3

P3. Sexo		
Opción	Frecue	%
Masculino	13	65
Femenino	7	35
TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Analizando los datos de las preguntas nos damos cuenta que de donde se tomó la muestra los encuestados, están en cuarto año de educación básica en un 100%, los niños un 50% tienen ocho años, el 50% restante entre nueve años y más, un 65% de los encuestados son de sexo masculino, y un 35% de sexo femenino.

La educación busca fomentar la formación personal y el desarrollo del pensamiento en el niño, el espacio en el establecimiento debe estar diseñado en función de las necesidades de los estudiantes con el fin de que puedan desarrollar todas sus capacidades y ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor, estimula la integración y la convivencia grupal, llegando a promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes, (LARA, Pablo y DUART, Josep María (2005)

Nos damos cuenta que si se cumple la teoría de los autores donde Que si bien la educación es una tarea que involucra a niños, maestros y padres de familia, por lo cual no se los puede separar, más aun se los debe considerar como un solo equipo en la formación de los estudiantes, El ambiente escolar, es el conjunto de factores físicos,

biológicos, psicológicos y sociales que envuelven a un plantel escolar; es un espacio que produce múltiples interacciones, se busca no solo impartir instrucción sino la educación integral, se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo. Es el colectivo de elementos personales que intervienen en un proyecto educativo; más concretamente, profesores y alumnos como elementos primarios, y los padres, como elementos muy directamente interesados.

5.1.1.2. ¿La familia y cosas que se hace en ella.

En las tablas se presentan a continuación analizaremos como está conformada cada una de las familias y las cosas que hacen después de cenar

Tabla 4

P4. ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	Frecuencia	%
Padre	15	30,6
Madre	16	32,6
Un hermano/a	10	20,4
2 hermanos	3	6,1
3 hermanos	1	2,0
5 hermanos	1	2,0
Mi abuelo/la	3	6,1
TOTAL	49	100

Tabla 5

P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	6	30
Leer, estudiar	6	30
Hablar con mi familia	8	40
TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de las tablas nos damos cuenta las tres primeras opciones que un 83% de los encuestados viven con sus padres y un hermano y un 17% viven con tres, cuatro o cinco hermanos y un abuelo, y lo que les gustaría hacer después de cenar un 40% de los niños después de cenar prefieren dialogar con la familia, el 30% prefiere leer, estudiar e irse a dormir y el otro 30% le gusta ir a la habitación a leer, navegar en el internet o escuchar música solo. La interacción familiar constituye una pieza clave en el desarrollo del individuo, los modos con que se desarrolla el contacto familiar hacen posible la consecución de unas metas de relación que posibilitan la maduración personal de sus miembros, potencian la unidad, la cohesión y el progreso del grupo familiar

El ambiente familiar es el vínculo donde se relacionan y se establecen los miembros de la familia que comparten el mismo espacio, sea como sea la familia tiene unas funciones

educativas y afectivas muy importantes, ya que partimos de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido desde la infancia en el seno de la familia (LARA, Pablo y DUART, Josep María (2005)

En estas preguntas también concuerda lo expresado por los autores: La familia es el lugar donde se encuentra diferentes generaciones y donde se ayuda mutuamente a crecer en sabiduría con las demás exigencias de la vida social, Cada familia vive y participa en estas relaciones de una manera particular, de ahí que cada una desarrolle unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias.

5.2. Redes sociales y pantallas

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

5.2.1.1 Las familias tienen computadora en casa

En las dos tablas que se muestran a continuación interpretaremos en que porcentaje los encuestados tienen ordenador y el lugar que se encuentra ubicado en cada uno de los hogares.

Tabla 6

P6. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	8	40
Si	12	60
TOTAL	20	100

Tabla 7

P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
En mi habitación	12	60
Habitación de un hermano	1	5
Habitación de mis padres	2	10
En la sala de estar	3	15
En un cuarto de trabajo	1	5
TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Comentando los datos de la tabla se puede notar que un 60% de los encuestados si posee ordenador o computadora y un 40% no, Las computadora en un 60% suelen ubicarlas en las habitaciones del encuestado, un 15% en la sala, un 5% en el cuarto de estudio, un 5% en la habitación de los hermanos y un 15% en la habitación de los padres,

y el ultimo 5% restante no contesta a la pregunta. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han revolucionado la forma en como nos comunicamos, acortando grandes distancias, ahora es muy sencillo enviar un mensaje a la parte más remota del planeta y este llegará en pocos segundos a través del correo electrónico, chatear a toda hora con otra persona en cualquier lugar del mundo. No es nada nuevo que los niños y adolescentes manejen la tecnología más rápidamente que los adultos, esto se debe a que ellos están al tanto de la moda tecnológica y es así que ellos desde los 6 años de edad manejan un computador sin problemas, navegan en la internet sin dificultad, lo que no sucede con los adultos que no se atreven aprender a utilizar estas herramientas y aplicaciones tecnológicas, y son los niños de clases más altas los que disponen de un mayor número de tecnologías. (González, J. Tecnología y Comunicación, 2009)

Se puede concluir que no coincide con lo expresado por los autores, en el Ecuador y en especial en Olmedo lugar donde se desarrolló el trabajo de investigación está atrasado en tecnología por lo que no poseen todos computadora puede ser por la situación económica o por el poco interés que le presten a la tecnología por parte de los padres de familia.

5.2.1.2. ¿Está la tecnología en tu casa?

Las tres tablas que se exhiben a continuación de esto, indagaremos si tienen conexión de internet en casa y si no lo poseen en qué lugar suelen ir a usar el internet los encuestados.

Tabla 8

P8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	10
No	15	75
Si	3	15
TOTAL	20	100

Tabla 9

P11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	10	47,6
En el colegio	8	38,0
En un ciber café	1	4,7
En un lugar público	1	4,7
En casa de un amigo	1	4,7
TOTAL	21	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos al preguntar si hay conexión de internet en su casa un 75% no tiene conexión, un 15% si tiene y un 10% no contesta la pregunta, y al indagar en qué lugar suele utilizar el internet: en su casa un 48%, en el colegio un 38%, en un ciber café un 5%, en un lugar público 5% y en la casa de un amigo un 5%.

Las tecnologías son herramientas importantes utilizadas para la obtención de información, por ello se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en la vida diaria, han incidido en todas las actividades del hombre, y esto va desde las grandes empresas hasta los negocios más pequeños, Una gran parte de los servicios de conexión proporcionan recursos como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales educativos de valor, servicios de gran utilidad para la formación de nuestros hijos. Ésta es la cara más amable, útil y pedagógica de la red y la que convierte Internet en una herramienta de alto valor educativo. (SOTO, F. y FERNÁNDEZ, J (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía)

Concluyendo si se cumple con lo expuesto por los autores ya que el internet los niños acuden en busca de entretenimiento y diversión, aunque, sin saberlo, aprenden informática y amplían sus posibilidades de acceso a información de todo tipo a través del mismo, poco a poco lo van incrementando día a día en sus vidas. Se han producido grandes cambios en la sociedad actual; el mundo audiovisual lo llena todo y el ocio digital: televisión, Internet, videojuegos, teléfonos móviles, discos compactos, ocupan cada día gran parte del tiempo de las personas. Son las nuevas tecnologías, que han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, ya que no hace falta poseer internet en sus domicilios para tener acceso al mismo.

Tabla 10

P12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	7	26,9
Con amigos/as	7	26,9
Con hermanos/as	4	15,3
Con mi padre	2	7,6
Con mi madre	2	7,6
Con otros familiares	3	11,5
Con un profesor/ra	1	3,8
TOTAL	26	100

Autor: María Armijos

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

Analizando los datos de las tablas, al preguntar la mayoría de veces que utilizan internet suelen estar: solos 27%, con amigos un 27%, un 15% con sus padres, 15% con hermanos, con otros familiares un 12% y con algún profesor un 4%. La utilización de las TIC por parte de niños y niñas es considerable y además, se encuentra en plena

expansión, se están convirtiendo cada vez más en una parte importante de la vida cotidiana de estos, lo cual tiene implicaciones en la forma en que utilizan su tiempo, e interactúan con las personas de su entorno.

El Internet es uno de sus medios preferidos en la actualidad, incluso día a día van incorporándolo en sus casas y aunque no dispongan de acceso a la red en sus hogares, existe la tendencia de incorporarse al Internet en otros lugares públicos. Las nuevas posibilidades de comunicación dan lugar a cambios contradictorios, que pueden mostrar tanto facetas positivas como negativas sin que sean supervisados por una persona adulta. (Área Moreira Manuel, "Una nueva educación para un nuevo siglo" Revista Netdidáctica, Octubre 2005).

Sacando la conclusión que el internet permite enviar, recibir y/o presentar información de manera rápida llamativa o creativa también es posible compartir muchas cosas personales o conocimientos que a otro le puede servir y de esa manera se vuelve bien provechoso por lo general, los jóvenes están mucho más familiarizados que los adultos con la cultura digital lo que ha dado lugar a un modo de socialización bidireccional: los adultos enseñan, pero también aprenden de sus hijos, así como de otros jóvenes.

5.2.1.3. El teléfono móvil es una necesidad

En las dos tablas que se presentan vamos a estudiar si utilizan algún teléfono móvil y si en necesario que lo posean a esta edad por las múltiples desventajas que posee y la forma como lo consiguieron ya sea un regalo o ellos se lo pidieron a sus padres.

Tabla 11

P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	6	30
Sí, el mío	8	40
Sí, el de otras personas	5	25
TOTAL	20	100

Tabla 12

P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	15
Pedí que me lo compraran	1	5
Fue un regalo	10	50
Me lo dieron mis padres	6	30
TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de los encuestados en las tablas nos podemos dar cuenta que si utilizan teléfono celular en un 40%, no utilizan 30% sea el de ellos o de otra persona en un 25%, y no contesta la pregunta un 5%. que como consiguieron su primer teléfono móvil es que fue un regalo un 50%, se lo dieron sus padres un 30%, pidió que se lo compraran un 5% y no contesta la pregunta un 15%.

Si bien el celular se ha convertido en un artículo de primera necesidad, puesto que las condiciones económicas actuales y la forma de vida así lo requieren, además de permitir que las distancias para comunicarnos se faciliten, su uso excesivo también se ha convertido en una situación problemática. Vale la pena mencionar que un 85% de la población adulta posee un celular, puesto que en este mundo moderno y globalizado es primordial mantenerse comunicado. (Área Moreira Manuel, “Una nueva educación para un nuevo siglo” Revista Netdidáctica, Octubre 2000.)

El teléfono celular ha asumido muchas funciones que en la actualidad los niños desde su infancia poseen un móvil, Ofrece a su propietario una amplia gama de propuestas y servicios dedicados satisfacer diferentes tipos de necesidades. (Báxter Pérez C. E (2005) ¿Cuándo y Cómo Educar en Valores)

Evaluando los resultados el teléfono celular tiene ventajas positivas como negativas, nació con la función de comunicar pero se le da muchas funciones por lo que puede crear dependencia una recomendación sería valorar la intencionalidad el Teléfono móvil, crear foros de discusión que enfrenten el tema con responsabilidad, donde participen personas que han sido beneficiadas por el uso responsable de su celular y personas que han sido afectadas por las funciones del celular.

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

5.2.2.1. El internet lo utilizan todas las personas

En las tablas que se indican interpretaremos que tengan o no internet en sus hogares lo utilizan y la utilidad que le dan para ingresar a los programas ya sea como forma de distracción o para descargar todo tipo de contenido que deseen los encuestados

Tabla 13

P9. ¿Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	14	70
Si	5	25
TOTAL	20	100

Tabla 14

P10. ¿Para qué sueles usar Internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pag Web	11	50
Videos	3	13,6
E-mail	2	9,0
Descargas	4	18,1
Chatear	1	4,5
Red Social	1	4,5
TOTAL	22	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de las tablas ¿tengan o no internet en casa suelen utilizarlo? que tengan o no internet en casa lo utilizan un 25% y no lo utilizan un 70%, no contesta la pregunta un 5%, ¿Para qué sueles usar Internet? Para entrar a Pág. Web 50%, Videos 14%, E-mail 9%, Descargas 18%, chatear y redes sociales 9%.

El uso del Internet no solo se lo utiliza como soporte para realizar búsquedas de información sobre temas tan diversos como música, series o telenovelas de televisión, deportes, o cuestiones escolares, etc. También se utilizan como soporte para realizar trabajos de investigación en la escuela, comunicación y otros servicios. (Cabero J; Duarte A. y Barroso J. (1997), *La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los contextos educativos*)

Aprender a utilizar Internet supone en los niños y jóvenes una oportunidad de relación y desarrollo de lazos de amistad mediante el chat, le dan múltiples usos al saber utilizar el mismo, en el caso de los adolescentes los lazos de amistad pueden proporcionar esta red de relaciones, que favorecerá su inclusión social. (Morales Vázquez Cesáreo (2002) *Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases*).

Concluyendo El internet como herramienta para consultar temas de índole educativo y para comunicarse es muy importante pero también presenta riesgos al presentar paginas

prohibidas para menores de edad por lo que pueden acceder con facilidad a dichas páginas.

5.2.2.2 ¿En qué lugar deben estar ubicados los televisores y los juegos en los hogares?

Como nos daremos cuenta en las tablas que se presentan a continuación que tipos de juegos poseen los encuestados y el lugar donde se encuentran ubicados los televisores y si el sitio idóneo para ellos

P19. Juegos ¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	Fre	%
PlayStation2	4	15,3
PlayStation 3	5	19,2
Xbox 360	4	15,3
Wii	1	3,8
PSP	2	7,6
Nintendo DS	3	11,5
Game Boy	4	15,3
Ninguna de las anteriores	3	11,5
TOTAL	26	100

Tabla 15

P22. ¿Dónde están los televisores?		
Opción	Fre	%
Mi habitación	12	41,3
La habitación de un hermano	4	13,7
El salón o cuarto de estar	2	6,8
La habitación de mis padres	7	24,1
En la cocina	1	3,4
Otros sitios	3	10,3
TOTAL	29	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de la tabla se puede decir que: los juegos que ellos poseen es las tres primeras opciones un 49%, Nintendo DS un 12%, psp, 8%y poseen otras un 12%, los encuestados poseen de algunos tipos de juegos como se puede ver en los resultados.

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*)

En la pregunta siguiente dicen que la mayor parte de televisores de los hogares se los encuentra en la habitación de los encuestados en un 41%, en la habitación de los padres en un 24%, en la habitación de un hermano en un 14% , en un 7% en un salón o cuarto

de estar y en un 10% en otro lugar, la televisión posee más de la mitad de las inversiones en medios publicitarios nacionales, lo que conlleva a una sobre exhibición de comerciales, distrayendo al espectador, y a la vez, provocando mucho “ruido”. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). “Realidades y retos de inclusión digital”. *Comunicación y Pedagogía*)

Finiquitando las respuestas, si existe concordancia con lo expuesto por los autores, los aparatos tecnológicos como los videojuegos y los televisores poseen ventajas como también existen desventajas al pasar mucho tiempo en ellos, como es jugar tantas horas delante de una pantalla conlleva graves problemas en la vista de los usuarios: astigmatismo, miopía, ceguera. Los sujetos que juegan con los videojuegos llegan a deformar la realidad a su antojo, hasta preferir vivir en una realidad alternativa producto de su mente enferma y los televisores

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

5.2.3.1. ¿El dinero que poseen los niños es bien invertido?

Indagaremos las tablas que muestran a continuación en relación al dinero, la forma de cómo consigue su propio dinero y si la cantidad que poseen mensualmente les es suficiente para sus necesidades

Tabla 17

P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecue	%
Paga semanal	6	25
Cuando necesito algo pido y me dan	5	20,8
En cumpleaños, fiestas, Navidad	2	8,3
Hago algún trabajo en casa	6	25
Hago algún trabajo fuera de casa	2	8,3
No me dan dinero	3	12,5
TOTAL	24	100

Tabla 18

P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecue	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	3	15
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	40
Tengo menos dinero del que necesito	9	45
TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro primeras opciones, por su similitud, el 78% de los niños de 8 años y más de edad de 4to de básica recibe el dinero de sus padres u otros miembros de la familia, mientras que a un 22% no les dan dinero, esto se puede deber a que la situación económica de sus padres es difícil, los encuestados asisten a una escuela donde la mayor parte de los niños son de condición humilde. Resultados contrastables con lo expuesto por los autores (Oliví I., Ponce J. y Onofa M. (2008) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, (s.f.), manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%

Analizando los datos de la tabla puedo concluir que a los niños encuestados en 40% dicen poseer el dinero suficiente para sus necesidades personales. Un 45% ostentan menos dinero del que necesitan para cubrir sus necesidades y un 15% poseen mayor cantidad de dinero del que necesitan. Tiene que ser prioritaria por las autoridades Nacionales y convertirse en Política de alta seguridad del Estado pues de ella depende el futuro del país. (Observatorio Social del Ecuador-UNICEF: Estado de los derechos de la niñez y la adolescencia en el Ecuador 2003, Quito, noviembre 2003).

En las diferentes zonas de nuestro país existe pobreza por lo que familias se ven marcadas por las clases sociales y esto hace más aún que la brecha social se enmarque y se vea la diferencia entre ricos y pobres, para que exista esto se da por diferentes factores como: falta de empleo, no existe apoyo gubernamental, la seguridad económica, educacional, alimenticia etc.

5.2.3.2. Cosas que prefieren los niños encuestados

En las tablas que se exponen a continuación observaremos las cosas tecnológicas que desearían los niños y si al momento de elegir ya lo tienen claro cuál de ellas desearían o no.

Tablas 19

P27. Si tuvieras Que elegir ¿con que te quedarías?			P28. Si tuvieras Que elegir ¿con que te quedarías?			P29. Si tuvieras Que elegir ¿Con que te quedarías?		
Opción	Frecue	%	Opción	Frecue	%	Opción	Frecue	%
Internet	2	10	Internet	1	5	Videojuegos	9	45
Televisión	9	45	Teléfono móvil	6	30	Televisión	7	35
No lo sé	9	45	No lo sé	13	65	No lo sé	4	20
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Enlazando las tablas 27,28, 29, que en las tres preguntas es la misma opción al preguntar si tuvieran que elegir con que se quedarían: Televisión 80%, Videojuegos 45%, teléfono 30% internet 15% y no lo sé un 65 %.

La tecnología es un Proceso que a las persona la involucra y las integra en métodos psicológicos, sociales, económicos, políticos y culturales, siempre influidos por valores e intereses. Abarca los diversos sectores de la actividad humana, un modo de vivir, de comunicarse de pensar, un conjunto de condiciones, por las cuales el hombre es denominado ampliamente, mucho más que tenerlo a su disposición, (DOMINGUEZ Vial María Paulina, jefe del departamento de Psicopedagogía de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile e investigadora en efectos de audiovisuales, 2007)

Concluyendo Podemos llegar a una conclusión general que la niñez de la actualidad se inclina por la tecnología ya que nos encontramos en una sociedad donde la tecnología casi en un 100% está globalizada lo que se puede decir que se cumple la teoría del autor al afirmar que los niños y jóvenes siempre prefieren lo tecnológico.

Tablas 20

P30. Si tuvieras que elegir. ¿Con qué te quedarías?			P 31. Si tuvieras que elegir. ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	5	25	Teléfono móvil	4	20
Televisión	8	40	Videojuegos	9	45
No lo sé	7	35	No lo sé	7	35
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

Autor: María Armijos

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

Uniendo las preguntas 30 y 31, interpretamos que en la tabla 30, vemos que prefieren el teléfono móvil un 25%, televisión un 40% y no lo sé un 35%, y en la tabla 31 teléfono móvil un 20%, videojuegos 45% y no lo sabe un 35%.

Llegamos a concluir: Que se han producido grandes cambios en la sociedad actual; el mundo audiovisual lo llena todo y el ocio digital: televisión, Internet, videojuegos, teléfonos móviles, discos compactos, ocupan cada día gran parte del tiempo de las personas. Son las nuevas tecnologías, que han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos un nuevo estilo de vida y desde cualquier rincón del planeta es posible acceder a todo tipo de información. Va produciendo con cierta demora una revolución social paralela, ya que, tienen cambios tan rápidos que van creando problemas sociales mucho antes de que la sociedad sea capaz de encontrar soluciones y al momento de decidir existe incertidumbre porque toda vez cada uno de los aparatos salen con cosas nuevas e interesantes

5.3. Redes sociales y mediación familiar

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

5.3.1.2. Juegos que poseen los encuestados.....

Investigaremos las tablas que se enseñan a continuación para percibir si juegan o no los encuestados y los aparatos que poseen para ello,

Tabla 21

P 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	10
No	7	35
Si	11	55
TOTAL	20	100

Tabla 22

P18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	8	30,7
PlayStation 3	5	19,2
Xbox 360	2	7,6
Wii	1	3,8
PSP	2	7,6
Nintendo DS	3	11,5
Game Boy	4	15,3
Ordenador	1	3,8
TOTAL	26	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de tabla se dice que si juegan con videojuegos o juegos un 55%, no juegan un 35% y no contesta la pregunta un 10%, Construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotor.) para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*)

Indagando los datos de la tablas con expresan que juegan con playstation2 un 31%, playstation3 19%, game boy 15%, nintendo Ds 12%, y Xbox 360, Wii un 12% se puede decir que los videojuegos son dispositivos electrónicos creados con el propósito de entretener a las personas o un grupo de personas, lo más importante que hay que resaltar que estos no son malos ya que pueden ayudar a las personas a des estresarse de la rutina y el trabajo Es una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se ha convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía.*)

Llegando a deducir que los videojuegos son tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataforma, tienen algunos beneficios como habilidades sicomotrices y de razonamiento siempre y cuando su contenido se apto para la edad del usuario pero también destruyen el desarrollo de grandes capacidades cognitivas por lo que se vuelven adictos si no se controla el tiempo que lo utiliza.

5.3.2 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

5.3.2.1 ¿Para ver la televisión siempre se suele estar acompañado?

Explicaremos las tablas que se exhiben a continuación para observar cuantos televisores funcionan en sus casa y si cuando ven suelen estar solos o acompañados.

Tabla 23

P21. ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?		
Opción	Frecuen	%
Ninguno	1	5
Uno	5	25
Dos	6	30
Tres	6	30
Cuatro o más	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 24

P23. Cuando ves la tele, sueles estar con		
Opción	Frecuen	%
Solo	8	23,5
Mi padre	5	14,7
Mi madre	5	14,7
Algún hermano/a	12	35,2
Otro familiar	1	2,9
Un amigo/a	3	8,8
TOTAL	34	100

Autor: María Armijos

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

Mirando los datos de la tabla se puede comentar que la mayoría de niños encuestados poseen varios televisores, un 60% poseen en un mismo hogar entre 2 y 3 televisores en un 25% un televisor y en un 10% 4 o más, La televisión es, por excelencia, el medio más utilizado en la sociedad y en el mundo entero. Es un medio masivo: se caracteriza por ofrecer una variada programación a sus espectadores, de acuerdo a las características propias de cada grupo objetivo, permitiendo así, llegar a cada uno de las personas. . (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*).

Indagando el cuadro de datos se puede dar cuenta que la mayoría de los encuestados cuando ven la tele suelen estar con sus padres un 29%, solos 24%, con algún hermano 35%, con amigos u otro familiar un 11%, Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son un hecho imparable y que reporta importantes y variados beneficios a quienes las utilizan. Sin embargo tienen efectos secundarios perniciosos sobre nuestro sistema social. Entre ellos, el segmentar y separar más las distancias económicas y culturales entre los sectores integrados en el desarrollo tecnológico y la población excluida de dicho desarrollo. (Un nuevo recurso para la educación", Material de apoyo para los profesores Ministerio de Educación Red Enlaces Agosto 2006.)

5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías

5.4.2. ¿El teléfono celular sirve simplemente para hablar?

Descifraremos las tablas que se muestran a continuación con respecto a los móviles: las múltiples utilidades que le dan al teléfono celular y si el uso que le dan es el más idóneo y al momento de poseerlo con quien más se comunican ya sea con sus padres, hermanos, familiares o amigos.

Tabla 25

P15. Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	37,0
Enviar mensajes	4	14,8
Jugar	7	25,9
Otras cosas	6	22,2
TOTAL	27	100

Tabla 26

P16. ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	9	30
Con mi padre	9	30
Con mis hermanos	1	3,3
Con otros familiares	8	26,6
Con los amigos/as	3	10
TOTAL	30	100

aAutor: María Armijos

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

Observando los datos de la tabla se puede notar que la utilidad que le dan al móvil es que hablan con el un 37% menos de la mitad lo utiliza para lo que fue creado, 15% para enviar mensajes, 26% para jugar y le da utilidad de otra manera un 22%. se comunican con sus padres un 60%, con otros familiares un 27%, con hermanos y amigos un 13%.

La adicción a las nuevas tecnologías ha recibido una gran atención por parte de la opinión pública en los últimos tiempos. Es una consecuencia no grata de la generalización de las pantallas y, si bien en sí mismo el fenómeno de la adicción no es nuevo, sí que es cierto que al tener una especial relación con los menores, se están desarrollando estas patologías de un modo precoz. (Báxter Pérez C. E (2005) ¿Cuándo y Cómo Educar en Valores.

Un producto que nació con la intencionalidad de simplemente comunicar, se ha propuesto rebasar fronteras y ahora nos proponen un producto con funciones que cuando se planeó, ni siquiera se imaginaron hasta donde llegarían, las principales desventajas son: El teléfono móvil crea adicción y dependencia, son adolescentes entre los 12 y 18 años que más lo utilizan. Predominantemente varones y de clase media. Tienen poca

comunicación con la familia. Absentismo escolar y ciertas conductas como no respetar los horarios. (González, J. Tecnología y Comunicación, 2009)

Se llega a comprobar lo expuesto por los autores: El teléfono móvil se ha convertido en una necesidad básica, Con todo esto es fácil imaginar el por qué la finalidad del teléfono celular se ha trasladado de un medio de comunicación a un centro de entretenimiento, y cuya adquisición no siempre implica la necesidad de comunicarse, sino de beneficiarse con las ventajas tecnológicas que posee y son muchas las desventajas que presenta por lo que no se debería comprarles a temprana edad un teléfono celular.

5.5.2 Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

5.5.2.1 Las cosas tecnológicas que poseen los hogares olmedences

Interpretaremos los resultados de las tablas expuestas a continuación, las cosas tecnológicas que poseen en los hogares y al momento de darle uso jugando los encuestados con quien lo saben hacer.

Tabla 27

P20. ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Fre	%
Solo	3	13,6
Con mi madre	2	9,09
Con mi padre	3	13,6
Con mis hermanos	9	40
Con los amigos	5	22,7
TOTAL	22	100

Autor: María Armijos

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

Tabla 28

P24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:		
Opción	Fre	%
Ordenador portátil	6	13,9
Impresora	6	13,9
Scáner	2	4,6
Web cam	2	4,6
MP3/MP4/iPod	2	4,6
Cámara de fotos digital	6	13,9
Cámara de video digital	2	4,6
Televisión de pago	1	2,3
Equipo de música	4	9,3
Teléfono fijo	4	9,3
DVD	7	16,2
Ninguna de estas, tengo otras	1	2,3
TOTAL	43	100

Comentando los datos de las tablas se puede decir que suelen jugar los encuestados con sus padres un 22%, solo 14%, con sus hermanos un 41%, y con los amigos un 23%, pasando tantas horas cogiendo el mando de la consola conlleva resultados desastrosos en las articulaciones y acaban por deformarse, les Aumenta el nivel de agresividad, lo que lo llevara esos mismos actos a la realidad, La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*).

Observando los datos de la tabla se puede decir que en los hogares poseen algunos aparatos electrónicos como son: 14% poseen computador portátil, en un 14% tienen cámara de fotos y cámara de video respectivamente, un 14% impresora, escáner en un 9% y webcam 4%, DVD 17%, equipo de música 9%.

Tecnología, son conocimientos que permiten elaborar objetos y transformar el medio para satisfacer las necesidades y las aspiraciones de los seres humanos, influye notablemente en el progreso del mundo a nivel general. Es así que la tecnología es un avance que así como tiene aspectos positivos también los tiene negativos. El fenómeno tecnológico debe ser estudiado y gestionado en su conjunto, como una práctica social, haciendo evidente siempre los valores culturales que le subyacen.

Deduciendo y concordando lo expuesto por los autores se puede decir que todo es bueno y dependiendo del tiempo que pasen en los videojuegos, La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero también ha producido el deterioro de nuestro entorno. Las tecnologías pueden ser usadas para proteger el medio ambiente y para evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos de nuestro planeta como se ve en los resultados de la pregunta veinticuatro en los hogares tienen algún aparato tecnológico.

SEGUNDO Y TERCER GRUPO DE ENCUESTAS.

5.1 Caracterización sociodemográfica

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico de los adolescentes y jóvenes

5.1.2 ¿Datos personales de los encuestados?

En las siguientes tablas que se indican percibiremos en los cursos que se encuentran los jóvenes encuestados y su edad como referencia, observaremos que son dos grupos distintos el primero a décimo año y el segundo grupo a segundo de bachillerato y si la edad que poseen es la comprendida para estar en esos cursos.

Tabla 29

P1. ¿En qué curso Estas?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do.BACHILLE)	
	Fre	%	Fre	%
8vo. De Básica	1	6,6	0	0
10mo. de Básica	13	86,6	0	0
2do de Bachill.	1	6,6	15	100
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 30

P2. ¿Cuántos años tienes?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do.BACHILLE)	
	Fre	%	Fre	%
14 años	5	33,3	0	0
15 años	2	13,3	0	0
16 años	1	6,6	4	26,6
17 años	2	13,3	4	26,6
18 años o más	5	33,3	7	46,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando la pregunta nos damos cuenta que los encuestados del primer grupo están, en décimo año 87%, en octavo están un 7% y segundo de bachillerato están un 7% y los datos del tercer grupo son 100% en el segundo año de bachillerato

Se puede combatir la pobreza y la desigualdad social, educándonos calificándonos, estudiando, Él tiene que invertir una buena parte del presupuesto nacional a la educación, becando a los mejores estudiantes de todas las provincias, enviándolos al exterior a especializarse en diferentes ramas de la producción, de esta manera tendremos importante tecnología humana que nos hace falta para procesar nuestros productos y con ello estar en condiciones de exportar mercancías o productos finales producidos en Ecuador y que no seamos dependientes y subdesarrollado con ello dando valor agregado a nuestros productos estaremos creando miles de fuentes de trabajo en todo el país y a la vez iniciaremos en la lucha encaminada contra el hambre, la pobreza y la exclusión en el Ecuador. (Torres de la Sala Alberto, La Hora, junio 2011)

Interpretando los datos de las tablas podemos concluir que en el segundo grupo los encuestados las edades están comprendidas de los catorce a los dieciocho años un 33% tienen catorce años, quince años 13%, dieciséis años 7% diecisiete años un 13% y

dieciocho años un 33% y los datos del grupo tres son que tienen 16 años un 27%, diecisiete años 27% y dieciocho años 47%,

La población de Ecuador está compuesta por un 52% de indígenas (los quechuas son mayoría pero se contabilizan 14 nacionalidades) y un 40% de mestizos; el 8% restante lo componen principalmente descendientes de españoles y de africanos. Aproximadamente el 62% vive en centros urbanos y el 38% en el medio rural. El 49% se concentra en la región de la Costa y el 47% en la región de la Sierra; el resto de la población se reparte entre la región Amazónica y las islas Galápagos. (PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2009.).

Como podemos constatar de donde se tomó la muestra la mayor parte de los encuestados asisten a las escuelas y colegios será por que en la última década la educación ha tenido mayor prioridad, por lo que los entes gubernamentales a puesto mayor énfasis en la educación puesto que se pretende llegar en un tiempo determinado a tener un 100% de alfabetización en el país así se puede comprobar lo expuesto por los autores.

5.1.3. ¿En las muestras tomadas quien predomina, hombres o mujeres?

Indagaremos el sexo de las/os encuestados, y el número de personas que habitan con ellos, observaremos también por cuantos hijos están conformados los hogares del lugar donde se tomó la muestra.

Tabla 31

P3. Sexo				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do De BACHILLE)	
	Frecu	%	Frecu	%
Masculino	9	60	5	33,3
Femenino	6	40	10	66,6
TOTAL	15	100	15	100

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

Tabla 32

P4. Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecu	%	Frecu	%
Mi madre	13	28,8	14	31,8
Un hermano/a	3	6,6	3	6,8
2 Hermanos/as	5	11,1	5	11,3
3 Hermanos/as	1	2,2	2	4,5
4 Hermanos/as	1	2,2	2	4,5
5 Hermanos/as o más	4	8,8	2	4,5
Mi abuelo/a	4	8,8	2	4,5
Otras personas	1	2,2	1	2,2
Total	45	100	44	100

Como podemos ver los datos de las tablas el segundo grupo de los encuestados Un 40% son de sexo femenino y un 60% son de sexo masculino y los datos del grupo tres son 67% de sexo femenino y un 33% de sexo masculino. Si bien la educación es una tarea que involucra a autoridades, maestros y padres de familia, por lo cual no se los puede separar, más aun se los debe considerar como un solo equipo en la formación de los estudiantes. Donde “el tutor debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión estudiante, se sienta responsable del proceso educativo de sus hijos y el perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean (PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006.)

En la presente tabla podemos observar los datos del grupo dos donde el 35% viven con sus padres, con un hermano 7%, con dos hermanos un 11% con tres y cuatro hermanos un 4% con cinco hermanos y el abuelo un 17% y con otras personas un 2% y los datos del grupo tres son similares como se puede ver 39% viven con sus padres, con un hermano 7%, con dos hermanos un 11% con tres y cuatro hermanos un 9% con cinco hermanos y el abuelo un 9% y con otras personas un 2%,.

Por lo que concluimos diciendo que la familia es el primer y más importante núcleo en el que se desarrollan los primeros años de vida para la formación de la persona, los padres se procuran que los hijos vivan en un ambiente donde se respire tranquilidad y la práctica de valores, hay que enseñarles a los hijos a distinguir entre el bien y el mal, a saber que lo que hace la mayoría no necesariamente es lo bueno. Invitarlos a jugársela por principios orientadores coherentes y consistentes, que luego se transformarán en normas y reglas que ayudarán a concretar el proyecto educativo de cada familia. . (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI)

Entonces se puede comprobar lo expresado por el autor, que es la familia el pilar fundamental donde se forja el carácter y personalidad de los niños y que conjuntamente con la escuela y el colegio son los responsables directos del futuro de su desarrollo e integración más tarde como entes productivos a la sociedad, la familia constituye una comunidad de amor y de solidaridad , insustituible para la enseñanza y transmisión de los valores culturales, éticos, morales , sociales, espirituales, esenciales para el desarrollo y bienestar de sus propios miembros y de la sociedad.

5.1.4. ¿Quién trabaja más el hombre o la mujer?

En estas tablas que se indican a continuación indagaremos la profesión de sus padres: la de su padre y de su madre, observaremos si el trabajo que desempeña la mujer ya sea en el hogar o en cualquier trabajo público es igualmente remunerado con el de los hombres.

Tabla 33

Autor: María Armijos

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecu	%	Frecue	%
	Está desempleado	0	0	1
Es jubilado	1	6,6	0	0
Trabaja en el hogar	8	53,3	12	80
Desempeña un oficio	5	33,3	1	6,6
No lo sé/otro	1	6,6	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 34

P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecu	%	Frecu	%
Está desempleada	1	6,6	1	6,6
Trabaja en el hogar	14	93,3	14	93,3
TOTAL	15	100	15	100

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

Indagando los datos de las tablas se puede decir el trabajo que desempeñan los padres en el segundo grupo es un 7% es jubilado, un 53% trabaja en el hogar, 33% desempeña un oficio y no lo sabe un 7%, los datos del grupo tres son: está desempleado un 7%, trabaja en el hogar un 80% desempeña un oficio 7% y no lo sabe un 7%.

Por otro lado, es el resultado de no prepararnos para la vida, es decir “estudiar, capacitarnos, calificarnos”, para ser entes útiles y productivos a la Patria, se determina que el 38% de la población ecuatoriana vive en situación de pobreza general y el 30% en situación de extrema pobreza, es decir habita en casas de caña, techo de plástico, hacinamiento, condiciones precarias, invadiendo tierras, donde existe carencia total de los servicios básicos vitales, subsistiendo estas familias con un dólar diarios, lo que no les permite tener de ninguna manera una vida digna, peor acceso a los alimentos y a la salud. (CEPAL. En su Panorama Social 2010).

Observando los datos de las tablas en esta encuesta hablamos de los grupos dos y tres porque coinciden los resultados y podemos deducir que la profesión de la madre trabajan en el hogar en un 93%, y está desempleada un 7%.

El desarrollo del país tiene que ser una prioridad obligatoria de las autoridades gubernamentales, debe invertir en lo social (trabajo, educación, salud, vivienda, vías, etc.) la mujer puede ingresar en el mercado laboral en cualquier etapa de la vida familiar, por lo que se enfrenta a unas expectativas mayores de satisfacción personal respecto de hacerlo sólo a través del matrimonio y de la familia y para que así los indicadores sociales se beneficien de los adelantos en el crecimiento económico y en la distribución del ingreso de la riqueza, pero todavía queda espacio para políticas que se centran en intervenciones que tienen gran impacto sobre la salud y la educación, (José Martínez Rol de la mujer, Madrid 2007).

Podemos concluir que: La falta de trabajo en nuestro país es como consecuencia de los malos gobiernos, que nunca luchan por exterminar este mal social y que permiten la vigencia de sistemas económicos donde se explotan miserablemente al hombre y los que tienen trabajo su sueldo es bajo que no les permite tener una vida digna y en la mujer , el trabajo de las madres en los hogares no es valorada ni remunerada y es lugar donde el trabajo es más pesado, llegando a coincidir con lo expresado por los autores.

5.1.5. ¿Cuál es la edad que los jóvenes poseen su primer teléfono celular?

En estas tablas que se muestran a continuación prestaremos atención para investigar si los jóvenes poseen teléfono celular propio o utilizan el de otra persona y para saber a qué edad tuvieron su primer celular y si es aconsejable que los chicos posean teléfono desde temprana edad.

Tabla 33

P54. ¿Tienes móvil propio?				
Opción	GRUPO 2 (DECIMO AÑO)		GRUPO 3 2do.DE BACHIL)	
	Fre	%	Fre	%
	No contesta	1	6,6	0
No	2	13,3	0	0
Sí	11	73,3	15	100
No, pero uso De otras personas.	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 34

P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACH)	
	Frecu	%	Frecu	%
	No contesta	3	20	0
A los 9 años	0	0	1	6,6
A los 10 años	2	13,3	1	6,6
A los 13 años	2	13,3	1	6,6
A los 14 años	2	13,3	4	26,6
A los 15 años	2	13,3	4	26,6
Con más de 15 años	4	26,6	4	26,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Propuestos los resultados de la encuesta del grupo dos son dicen que un 73% posee móvil, 13% no, y no contesta la pregunta un 7%, en el tercer grupo nos damos cuenta que un 100% si tiene teléfono móvil

El teléfono móvil se ha convertido en una necesidad básica. Un producto que nació con la intencionalidad de simplemente comunicar y está rebasando fronteras y ahora nos proponen un producto con funciones que cuando se planteó. Las generaciones sufren cambios, estos cambios nos han vuelto seres consumidores y no creativos, tratando de imitar lo que los demás hacen, y es por eso que hacemos lo impensable en muchos casos con tal de obtener lo que queremos. (ARBOLEDA T. Néstor, Tecnología Educativa. Bogotá- Colombia 2003)

Obtenidos los resultados de esta pregunta se puede considerar los datos del grupo dos al indagar A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil y las respuestas son : A los 10 años un 13%, A los 13 años 13%, A los 14 años 13%, A los 15 años un 13% Con más de 15 años un 27%. Y los datos del grupo tres son : A los 9 años 7%, A los 10 años un 7%, A los 13 años 7% , los 14 años un 27%, A los 15 años un 27% y Con más de 15 años un 27%. Lo que concuerda al decir que en el plazo de unos diez años, la telefonía móvil ha pasado de ser una tecnología al alcance de unos cuantos privilegiados hasta convertirse en la tecnología dominante, de tal modo que las personas ya lo consideran como una necesidad. (Área Moreira Manuel, "Una nueva educación para un nuevo siglo" Revista Netdidáctica, Octubre 2000)

Concluyendo: el teléfono celular es un instrumento necesario en el diario vivir que tiene ventajas como desventajas, y las desventajas siempre van expuestas a los más jóvenes porque puede crear dependencia por el mal uso que le den.

5.1.6. ¿La forma como consiguen los encuestados el teléfono celular?

Observaremos en esta tabla la forma como consiguieron su primer teléfono celular, si se los compraron ellos mismo o todavía dependen de sus padres.

Tabla 35

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	26,6	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	20	1	6,6
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	0	0	3	20
Me los compraron otros familiares	1	6,6	1	6,6
Me lo compré yo mismo	5	33,3	9	60
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	6,6	1	6,6
Lo heredé de otra persona	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Con los resultados de la siguiente tabla podemos analizar primero en el grupo dos: ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil? No contesta el 27%, Me lo compraron mis padres sin pedirlo el 20%, Me los compraron otros familiares el 7%, Me lo compré yo mismo el 33%, Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión el 7%, Lo heredé de otra persona el 7% y las respuestas del grupo tres Me lo compraron mis padres sin pedirlo el 7%, Me lo compraron mis padres porque se lo pedí el 20%, Me los compraron otros familiares el 7%, Me lo compré yo mismo el 60%, Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión el 7%, Lo heredé de otra persona el 0%.

El celular es una herramienta muy útil que la utilizamos diariamente Es verdad que esa tecnología nos ayuda para vivir mejor, pero al mismo tiempo ayuda a que se pueda ver

afectada la sociedad, lo que intento hacer es que dar a conocer como la tecnología la podemos utilizar para mejorar nuestra vida en vez de acabarla.(CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Se puede decir que en Ecuador existen quince millones de líneas de teléfonos móvil y que nuestra población es de catorce millones por lo que tenemos una sobre población de teléfonos móviles tal es así que nuestro país a pesar de ser un país en vía de desarrollo predomina la telefonía móvil.

5.1.7. ¿Los teléfonos que poseen los encuestados son de última generación?

En estas dos tablas observaremos si los encuestados compraron su teléfono celular nuevo o es de segunda mano y si los gastos que conlleva por el gasto del uso del celular se lo paga el mismo o los asumen sus padres

Tabla 36

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecu	%	Frecu	%
No contesta	4	26,6	0	0
Comprado nuevo	5	33,3	9	60
De 2da. mano	6	40	6	40
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 37

P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	4	26,6	0	0
Yo mismo	9	60	14	93,3
Mis padres	2	13,3	1	6,6
Otros	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Conseguidos los resultados de la tabla interpretamos al averiguar ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? Los del grupo dos: No contesta 27%, Comprado nuevo 33% y De segunda mano el 40% y los datos del grupo tres nos indican que Comprado nuevo el 60% y De segunda mano el 40%, y en la otra tabla demuestran los datos de las encuestas

del grupo dos el 60 % asumen el gasto del móvil el mismo, un 13 % los padres y 27% no contesta la pregunta y los resultados del grupo tres son el mismo un 93%, sus padres un 7%.

El móvil se ha transformado en un aparato de primera necesidad, puesto que las condiciones económicas actuales así lo requieren, además de permitir que las distancias para comunicarnos se faciliten, su uso excesivo también se ha convertido en una situación problemática. (CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Deduciendo que coincide con el autor, La telefonía móvil hoy en día es una herramienta de trabajo y no un lujo porque nos facilita en gran parte la comunicación donde sea que nos encontremos ya que hace pocos años atrás era muy difícil contar con esas facilidades que hoy se posee también es un gasto extra que hemos contraído porque en ciertas circunstancias tiene que asumir el gasto del consumo de sus hijos.

5.1.8. ¿Las tarjetas son utilizadas para pagar los gastos del teléfono celular?

En estas tablas vamos a investigar que medio tienen para el pago de los gastos del teléfono celular y la cantidad de dinero que gastan mensualmente los encuestados.

Tabla 38

P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	4	26,6	0	0
Es de tarjeta	10	66,6	10	66,6
Es de contrato	0	0	3	20
No lo sé	1	6,6	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 39

P60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Fre	%	Fre	%
No contesta	4	26,6	0	0
No lo sé	3	20	3	20
5 dólares o menos	5	33,3	8	53,3
Entre 5 a 10 dólares	3	20	4	26,6
Entre 10 y 20 dólares	0	0	0	0
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

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

Conseguidos los datos de la tablas podemos analizar al grupo dos al preguntar Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono y las respuestas son: No contesta el 27%, Es de tarjeta un 67%, No lo sé el 7%, y los resultados del grupo tres son Es de tarjeta el 67%, Es de contrato el 20% y no lo sabe el 13%.

Como se puede ver en los datos de las encuestas del grupo dos al investigar que si ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil? Contestan no lo sabe el 20%, no contesta el 27%, cinco dólares o menos el 33%, entre cinco y diez dólares el 20% y los resultados del grupo tres son no lo sabe el 20%, cinco dólares o menos el 53%, entre cinco y diez dólares el 27%.

Si bien la aparición de nuevas tecnologías produce cambios en todos los niveles de la sociedad, es cierto que, quienes se ven más afectados, positivo o negativamente según la naturaleza del cambio, son aquéllos que han nacido al tiempo de su surgimiento, así como las generaciones posteriores que viven adaptadas al nuevo entorno y se desarrollan conjuntamente con dichas tecnologías. . (GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009)

Las necesidades por ajustarse a un mundo más moderno es cada vez más alcanzable , debido a las diferentes aplicaciones que se le han puesto a los celulares, estos provocan que los usuarios se aíslen de la sociedad y al mismo tiempo que evadan sus obligaciones y como ya dijimos anteriormente nos hemos puesto un gasto más.

5.1.9. ¿Los juegos pirateados son fáciles de adquirir?

En la presente tabla nos vamos a dar cuenta si los chicos tienen juegos pirateados y el lugar donde los adquieren.

Tabla 40

P91. Tienes juegos pirateados ¿Cómo los consigues?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frec	%	Frec	%
Descargándolos de internet	0	0	1	50
Los compro en una tienda o en la calle	1	100	1	50
TOTAL	1	100	2	100

Autor: María Armijos

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

Pero si han comprado en alguna tienda o en la calle un 100% y los datos del grupo tres son descargado del internet un 50% y el 50% restante lo ha comprado en una tienda o en la calle.

El conocimiento es un producto o servicio diseñado de conformidad a las necesidades de los procesos de manufactura y del mercado. La tecnología específica para la fabricación del producto/servicio, su método, procedimiento, especificaciones de diseño, de materiales, de estándares y de mano de obra. Es el conjunto de conocimientos y experiencias que permite conocer, los juegos se presentan en internet se los puede descargar o comprar en las tiendas. (www. Asambleaconstituyente.com 2011, febrero)

Las autoridades gubernamentales prohibieron de manera rotunda la piratería por lo que ahora se va hacer muy difícil la adquisición de los cd.s con cualquier tipo de información que sea pirateada por lo que pueden ser juzgados y pagar una multa y prisión.

5.1.10. ¿La sala es el lugar adecuado para el televisor?

Investigaremos en la presente tabla el lugar donde suele pasar ubicado el televisor en cada uno de los hogares de los encuestados.

Tabla 41

P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia		Frecuencia	%
En mi habitación	3	17,6	7	46,6
En la habitación de un hermano/a	1	5,8	3	20
En la habitación de mis padres	6	35,2	3	20
En la sala de estar	7	41,1	2	13,3
TOTAL	17	100	15	100

Autor: María Armijos

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

En la pregunta nos hace referencia el lugar donde se encuentra ubicados los televisores podemos decir que En mi habitación 18%, En la habitación de un hermano/a. un 6%, En la habitación de mis padres un 35%, En la sala de estar un 41%, y los resultados del grupo tres son en mi habitación un 47%, en la habitación del hermano un 20% , en la

habitación de los padres un 20% y en la sala de estar 13%. Los televisores son el único medio audiovisual (junto con el cine), lo que permite una mejor y más completa información, la programación se desarrolla con el fin de llamar la atención de los espectadores. Y comercializar así sus diferentes productos, (Castells, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Las nuevas tecnologías como son televisores, teléfonos móviles, internet les ofrecen a sus usuarios libertad, independencia y facilidad de comunicación. Estas libertades pueden llegar a convertirse en dependencia. Y se llegan a comprobar ejemplos de agresividad, mal humor, aislamiento, fracaso en los estudios y alejamiento de la familia.

5.1.11. ¿Cosas tecnológicas que poseen los hogares?

Aquí nos vamos a dar cuenta las cosas tecnológicas que poseen cada uno de los hogares y si estos les sirven para la educación de sus hijos.

Tabla 42

P115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO 3 (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	3	8,1	4	9,3
Impresora	3	8,1	4	9,3
Scanner	1	2,7	1	2,3
Webcam	0	0	1	2,3
USB o disco duro externo	2	5,4	2	4,6
Mp3/ Mp4/iPod	2	5,4	3	6,9
Cámara de fotos digital	1	2,7	2	4,6
Cámara de video digital	2	5,4	0	0
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	1	2,7	3	6,9
Equipo de música	8	21,6	4	9,3
Teléfono fijo	2	5,4	4	9,3
DVD	6	16,2	7	16,2
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	2,7	1	2,3
Ninguna de estas tengo otras.	5	13,5	7	16,2
TOTAL	37	100	43	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los resultados de la tabla anterior del grupo dos nos dicen que tienen ordenador portátil un 8% , impresora 8%, disco duro externo un 5%, mp3, mp4, pod un 5%, cámara de fotos 3%, cámara de video 5%, equipo de música un 22%, teléfono fijo un 5%, DVD 16% y ninguna de estas tiene otras un 14%, y los datos del grupo tres son parecidos ordenador portátil 9% , impresora 9%, scanner y webcam un 2% respectivamente, mp3, mp4, pod un 7%, cámara de fotos 5%, equipo de música un 9%, teléfono fijo un 9%, DVD 16% y ninguna de estas tiene otras un 16% pudiendo deducir que en los hogares tienen aparatos tecnológicos, sea en mínima cantidad pero siempre están actualizándose a la tecnología. . A medida que aumenta el uso de las TIC, se hace cada vez más importante para las personas contar con las habilidades que se requieren para utilizar efectiva y productivamente esa tecnología. Más allá de las habilidades tradicionales de lectura y escritura, otras, tales como recuperación y gestión de información, así como el pensamiento crítico y la solución de problemas son cada vez más necesarias y deben ser cultivadas por los sistemas educativos. Y familiares. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP).

Vivimos enchufados a un mundo virtual. Si nos quitamos los cascos, si apagamos todos los aparatos electrónicos, podemos darnos cuenta de que hay un mundo más allá de ellos, es incomprensible el hecho de que un aparato tecnológico que proporciona independencia cree tanta adicción entre la población adolescente. Tanto el móvil, como Internet, videojuegos, televisión etc. han demostrado que hemos dejado de mantener una comunicación personal con aquellas personas que vemos a diario para sumergirnos en una realidad virtual.

5.1.12. ¿La manera como consiguen su dinero?

Aquí analizaremos la forma como consiguen su propio dinero ya sea que sus padres les dan por algún motivo, por que trabajan o simplemente no les dan dinero

Tabla 43

P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	1	5,8	2	9,5
Cuando necesito algo pido y me dan	2	11,7	5	23,8
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	5,8	1	4,7
Hago algún trabajo en casa.	0	0	1	4,
Hago algún trabajo fuera de casa	12	70,5	11	52,3
No me dan dinero	1	5,8	1	4,7
TOTAL	17	100	21	100

Autor: María Armijos

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

¿Cómo consigues tu propio dinero? Los resultados del grupo dos son: Paga semanal 6%, Cuando necesito algo pido y me dan 12%, En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.6%, Hago algún trabajo fuera de casa 71%, No me dan dinero 6% y los del grupo tres Paga semanal 10%, Cuando necesito algo pido y me dan 24%, En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales 5%, Hago algún trabajo en casa 5%, Hago algún trabajo fuera de casa 52%, No me dan dinero 5%. Los padres hasta cierta edad deben hacerse responsables de sus hijos cumplir con todas las obligaciones darles estudio alimentación, vestimenta, pero llegada a cierta edad los hijos deben hacerse responsables de sus propios ingresos para cubrir sus necesidades, pero a pobreza, penuria, necesidad, escasez, miseria, estrechez es la incapacidad que poseen miles de ecuatorianos para procurarse su sustento de vida diario, Esto surge como consecuencia de los malos gobiernos, neoliberales y populistas, que nunca lucharon por exterminar este mal social y que permitieron la vigencia de sistemas económicos donde se explota la mano del hombre (TORRES de la Sala Alberto, La Hora. Junio 2011)

5.1.13. ¿Con que frase se identifican los jóvenes?

En la presente tabla analizaremos sobre el dinero, la cantidad que poseen es suficiente para sus necesidades o tienen menos dinero del que necesitan.

Tabla 44

P117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frec	%	Frec	%
No contesta	2	13,3	1	6,6
Tengo más dinero del que necesito	0	0	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	40	9	60
Tengo menos dinero del que necesito	7	46,6	5	33,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Al observar los datos de esta pregunta podemos decir que ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? Lo que dan de respuesta: No contesta un 13%, Tengo menos dinero del que necesito un 47%, y en el grupo tres son: No contesta 7%, Tengo el dinero suficiente para mis necesidades 60% y Tengo menos dinero del que necesito un 33%.

El analfabetismo bajó del 10.8% en 1999 al 9.1% en el 2006.- 9% en el 2011. Incluimos en estos datos, el elevadísimo analfabetismo informático, al que tenemos que combatirlo, urgentemente, en los próximos años (Ministerio de Educacion y Cultura del Ecuador. (2011). Quito: DINADEP).

Concluyendo que : En la actualidad es muy difícil conseguir fácilmente dinero es así que la mayoría de los hogares viven del dinero que desearían tener para subsistir y por tal razón no todos los jóvenes tienen el privilegio de tener el suficiente dinero para cubrir sus necesidades como los datos de las tablas podemos verificar, determinamos que el paso gigante en la lucha contra la pobreza en Ecuador es “la educación”, es decir que todos los sectores sociales incluido lógicamente el campo, tengan acceso obligatorio a la educación gratuita y de excelencia, para asegurarles a todos la inclusión a la vida digna.

5.2. Redes sociales y pantallas

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

5.2.1.2. ¿Qué es lo que prefieren los jóvenes en sus tiempos libres?

En esta tabla analizaremos lo que prefieren hacer los encuestados después de cenar ya sea leer, navegar, jugar, hablar con la familia etc.

Tabla 45

P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	3	20	2	13,3
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	0	0	2	13,3
Leer, estudiar, irme a dormir	5	33,3	2	13,3
Hablar con mi familia	7	46,6	9	60
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

En la presente tabla nos dan a conocer que la mayoría de los jóvenes optan en pasar momentos diarios sin importar si son cortos o largos, ya que el dialogo familiar fomenta actitudes positivas para el diario vivir. Por lo que los resultados del. Grupos dos de esta encuesta son: 46%, prefiere hablar con la familia un 20% irse a la habitación leer navegar jugar y escuchar música, algo similar sucede en el grupo tres, un 60%, prefiere hablar con la familia un 13% irse a la habitación leer navegar jugar y escuchar música.

Deben saber que lo personal está por sobre lo material, que hay que cuidar las cosas, pero que lo más relevante es el respeto por las personas Y dejar para otro momento navegar, leer, estudiar lo que debería suceder es planificar y darse un tiempo para todo. Jerarquía de seres y de bienes: enseñarles a los niños y jóvenes el orden de las prioridades. (Báxter Pérez C. E (2005) ¿Cuándo y Cómo Educar en Valores?)

Por lo tanto observamos que la gran mayoría de los estudiantes prefieren dialogar con la familia conversar aunque no necesariamente sean temas interesantes lo que se trata es

de dialogar, compartir experiencias etc. podemos decir que si concuerda con lo expuesto por el autor.

5.2.1.3. ¿Qué tipos de lecturas prefieren?

En la presente tabla investigaremos lo que prefieren leer los encuestados, si solo leen lecturas obligatorias del colegio o les gusta la lectura.

Tabla 46

P8. Qué lees				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO .AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	13,3	1	6,6
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	3	20	4	26,6
Otras lecturas: libros, revistas o comics	10	66,6	10	66,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Por lo que podemos captar en la encuesta que los datos del grupos dos son no leen nada un 13.3%, solo lecturas obligatorias de colegio un 20% y otras lecturas libros, revista o comics un 66.6% y los datos del grupo tres son muy parecidos no lee nada un 7%, solo las lecturas obligatorias del colegio un 27%, y otras lecturas, libros, revistas o comics un 67%.

Nuestro país es uno de los países con el más alto índice por el poco interés de la lectura, por lo que en los centro de estudio los maestros deben incentivar a sus educandos mayor interés a la lectura ya que mediante ella nos auto educamos y vamos descubriendo cosas nuevas que nos servirán para el diario vivir. La voluntad de leer se fortalece a través de actos operativos buenos (virtudes) que se repiten una y otra vez hasta transformarse en

hábitos que luego lo irán realizando todos los días (Milton Luna: La educación en los últimos años, Contrato Social por la Educación, Anexo 3,)

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

5.2.3.1. ¿Los encuestados son estudiosos o no?

En estas dos tablas indagaremos el tiempo que dedican al estudio los encuestados ya sea entre semana o el fin de semana.

Tabla 57

P74. ¿Juegas con la PlayStation 3?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	2	13,3	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 58

P75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Prince of Persia	0	0	1	33,3
Ninguno	0	0	2	66,6
TOTAL	0	0	3	100

Autor: María Armijos

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

Analizando los datos de las tablas de la pregunta trazada nos damos cuenta que en el grupo tres al preguntar que si ¿Juegas con la PlayStation 3? No contesta un 87%, no juega un 13% y los del tercer grupo son: no contesta un 67%, no juega un 27% y si juega 7%.

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. (DOMINGUEZ Vial María Paulina, jefe del departamento de Psicopedagogía de la

Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile e investigadora en efectos de audiovisuales)

PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos los resultados del grupo dos : no contesta la pregunta un 100% y las respuestas del grupo tres son : Prince of Persia un 33% y no tiene ninguno un 67% . La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares.

Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento. (DOMINGUEZ Vial María Paulina, jefe del departamento de Psicopedagogía de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile e investigadora en efectos de audiovisuales, 2007)

Por lo que podemos llegar a deducir que los costos para la adquisición de dichos juegos son muy elevados y son actualizados por lo que sus padres no van a invertir en la adquisición de dichos juegos, la mayoría no sabe manejar dichos juegos porque solo se limitan a uno, y por lo que no son conocidos en el medio, se dice que los sujetos que juegan con los videojuegos llegan a deformar la realidad a su antojo.

5.2.3.7 ¿Los encuestados conocen el juego Xbox 360?

Como veremos a continuación en las tablas expuestas que los encuestados son pocos los que poseen este juego y que solo está incluido en este un solo juego.

Tabla 59

P76. ¿Juegas con la XBox 3600?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	14	93,3	10	66,6
No	1	6,6	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 60

P77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Assasin's creed	0	0	1	33,3
Ninguno	0	0	2	66,6
TOTAL	0	0	3	100

Autor: María Armijos

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

Los datos del grupo dos de los encuestados nos revelan que 7% no juega a Juegas con la XBox 3600? dicho juegos y un 93% no contesta a la pregunta, los datos del grupo tres 7% si lo juega, 27% no y un 67% no contesta la pregunta.

El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar una actividad nociva para la salud del niño o adolescente. Esta actividad ayuda por el consumo de alimentos perjudiciales (dulces) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

Después de analizar los resultados de la tabla al averiguar si XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? Las respuestas del grupo dos son indican un 100% no posee esos juegos y el tercer grupo nos dice que posee el Assasin's creed en un 33%, y 67% ninguno, la mayoría no tienen cabe indicar que un pequeño porcentaje de los encuestados lo posee pero este porcentaje es aislado será porque en el medio donde se realiza la encuesta no son muy conocidos, o de difícil adquisición. Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño y adolescente dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima). Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño y

adolescente. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

Y nuestro análisis se enfoque que nuestros datos de los hizo en un colegio rural apreciamos que no todos los encuestados tienen la posibilidad de adquirir dichos juegos como podemos ver en la representación de dichos datos, estos juegos no se los conoce. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño o adolescente centra su atención.

5.2.3.8. ¿El Nintendo Wii es muy popular o no por los encuestados?

Como se muestran los resultados expuestos en las tablas notaremos que donde se tomó la muestra no conocen mucho este juego y el que lo tiene solo juega con uno solo.

Tabla 61

P78. ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	2	13,3	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 62

P79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Mario Kart	1	100	2	50
Ninguno	0	0	2	50
TOTAL	1	100	4	100

Autor: María Armijos

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

¿Juegas con Nintendo Wii? Vemos los datos del grupo dos, un 13% no juega y 87% no contesta la pregunta, en el grupo tres vemos que un 7% si juega a estos juegos, 27% no juega y un 67% no da respuesta a la pregunta, en el grupo dos los encuestados, ya que un 100% de la utilidad a Mario kart un 100% en el grupo dos y un 50% en grupo tres posee este juego y 50% no posee ninguno

Los juegos son un medio en el cual los que los usan ayuda a que las destrezas de las personas se desarrollen de la mejor manera esta ventaja es muy productiva, pero si

vemos desde otro punto de vista se puede volver un peligro porque se pueden volver dependientes de los juegos y a su pueden descuidar sus obligaciones cotidianas, que el problema radica en que hoy en día cada vez salen más juegos violentos y realistas, con movimientos y gráficos muy similares a la realidad, no es como en épocas anteriores cuando comenzaron a salir estas consolas, en las cuales los juegos eran muy sencillos, de sano contenido, y contribuían a su desarrollo y aprendizaje. Actualmente estos juegos violentos como se señala dan problemas en cuanto a lo social, académico y de salud. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). “Realidades y retos de inclusión digital”. Comunicación y Pedagogía).

Las ventajas de los juegos de nintendo son muy útiles ya que se crea habilidades destrezas, al mismo tiempo se pueden convertir en desventajas ya que las personas que lo usan se pueden convertir en dependientes de los mismos pudiendo llegar a convertirse en un problema social, pueda ser porque el costo es bajo o porque el juego es fácil de manejarlo.

5.2.3.9. ¿El juego Psp que juegos lo comprenden?

En las tablas que se revelan a continuación observaremos que este juego no es muy conocido por los jóvenes en los sectores rurales y son pocos los privilegiados que lo poseen

Tabla 63

P80. ¿Juegas con la PSP?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	2	13,3	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 64

P81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLER)	
	Frecue	%	Frecue	%
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	1	33,3
Ninguno	0	0	2	66,6
TOTAL	0	0	3	100

Autor: María Armijos

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

Nos podemos dar cuenta en esta pregunta los resultados que el grupo dos no juega en 13% y no contesta a la pregunta en un 87% y el grupo tres si juega un 7%, 26% no juega, no contesta la pregunta un 77%.

El psp es uno de los juegos que no todas las personas la pueden tener porque en el medio que nos encontramos no es muy conocido y por eso la respuestas de las encuestas nos demuestra que la mayor parte de los encuestados no los poseen y por lo tanto, deben existir ciertas reglas de parte de los padres, no impedirles los juegos a los niños pero si seleccionarlos, elegir los más educativos, dejarlos jugar sólo un determinado tiempo, y también incentivarlos a realizar deportes, juntarse con amigos y tener una buena alimentación. Creo que de esta manera el juego puede ser algo positivo en sus vidas y así tener un desarrollo normal de su personalidad

Los resultados de esta pregunta en esta tabla podemos analizar, el grupo dos no tiene ningún de estos juegos, y en el grupo tres un 33% posee el juego grandtheft auto. Vice city stories platinumium y un 67% no posee ningún de estos juegos.

Como todo juego el PSP no tiene mayor popularidad por lo que los encuestados no tienen mayor conocimiento salvo a que una persona es la que posee un juego en el psp y es por esta razón que no es tan conocido en nuestro medio ya sea por su publicidad o por el precio elevado Los padres tienen que estar más pendientes del tipo de temáticas de los juegos que les compran a sus hijos y si estos son aptos a la edad del niño, por que dependiendo del periodo de desarrollo en que este se encuentre será más sensible a los efectos imitativos que puedan producir los juegos de video.

5.2.3.10. ¿Quiénes juegan con el Nintendo DS?

Como percibiremos en los resultados expuestos a continuación que es uno el que juega con el Nintendo DS de toda la muestra tomada y que solo tiene un solo juego.

Tabla 65

P82. ¿Juegas con el Nintendo DS?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	2	13,3	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 66

P83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Mario Kart DS	0	0	1	33,3
Ninguno	0	0	2	66,6
TOTAL	0	0	3	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados de esta encuesta en la siguiente tabla, son en el segundo grupo al preguntar ¿Juegas con la Nintendo DS?, no contesta un 87%, no juega un 13% y en el grupo tres no contesta un 67%, no juega un 27% y el 7% si juega.

Los nintendo DS son muy accesibles a cualquier persona ya sea por su bajo costo o porque existe una variedad de nintendo pero en el medio donde se realizó las encuestas es una zona donde la adquisición de estos aparatos es un poco difícil es así. (Martínez, I. (2002). ¿Quién decide lo que ven los niños?. México, pág. 24,25)

Podemos ver los porcentajes en la tabla de esta pregunta en el grupo dos que no posee ningún de los juegos anotados anteriormente, y los datos del grupo tres son que si posee, el juego Mario Kart DS, en un 33% y ninguno un 67%. Que se puede llegar a deducir que la mayoría no posee el nintendo DS ya sea porque sus padres no les compra y/o por lo que no son muy conocidos en el medio.

5.2.3.11. ¿Gameboy es preferido o no?

En las tablas que se enseñan a continuación nos daremos cuenta que este juego no es popular por los encuestados por lo que no lo poseen o porque los medios económicos no les permiten adquirirlos

Tabla 67

P84. ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	2	13,3	4	26,6
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Tabla 68

P85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecuen	%
Super Mario Bros	0	0	1	25
Dragon Ball Z	0	0	1	25
Ninguno	0	0	2	50
TOTAL	0	0	4	100

A

Podemos analizar que el juego game boy en el medio no es muy popular así lo dicen las encuestas del grupo dos no tiene un 13% y no contesta la pregunta un 87, los datos del grupo tres son: si tiene el juego un 7%, no un 27% y no da respuesta a la pregunta en un 67%, por tal motivo los resultados son muy pobres porque la mayoría de los encuestados no responden a las preguntas planteadas. (Martínez, I. (2002). ¿Quién decide lo que ven los niños?. México pág. 25)

Observando los datos de esta pregunta en los encuestados la respuesta es en el segundo grupo no posee ningún de estos juegos y en el tercer grupo son los más utilizados por los jóvenes Súper Mario Bros 25%, DragonBall Z un 25% y ninguno de estos un 50%, ya que unos pocas personas los posee pero también aunque no tengan en su ordenador se dirigen a cyber donde se les hace más fácil jugar.

5.2.3.12. ¿Es fácil jugar en el ordenador?

Como expondremos a continuación que juegan en el ordenador pocos encuestados una razón pueden ser porque no poseen el mismo

Tabla 69

P86. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No	0	0	3	20
Si	2	13,3	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obtenidos los datos de los encuestados en esta pregunta nos referimos primero al grupo dos al preguntar si ¿Juegas con el ordenador? No contesta un 87%, y si juega un 13% y en el tercer grupo no contesta un 67%, no juega un 20% y si juega un 13%,

Los padres como responsables de sus hijos deben de ponerle más atención para que no solo pasen en el ocio y se dedique al estudio y otro tipo de ocio. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introduccion a las Tecnologías de la Información y la Comuicación. Quito: DINADEP)

Deducimos que los ordenadores o computadoras son una herramienta muy importante en nuestros medios porque se la puede emplear para el trabajo estudio, y en la misma posee juego que sirve para la distracción de los adolescentes y niños pero deben de ser limitados en su tiempo para jugar ya que lo primordial en estos deben enfocarse en él estudio.

5.2.3.13 ¿Es cómodo jugar en el Ordenador?

Como notaremos a continuación que los juegos que poseen sus ordenadores son pocos, como es fácil irse a un ciber a jugar y ahí pueden escoger los que más les guste.

Tabla 70

P 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0	0	0
Los Simsmegaluxe	0	0	0	0
World of Warcraft	1	33,3	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	0	0
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	1	33,3	0	0
BrainTrainer 2	0	0	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0	1	25
Ninguno	1	33,3	3	75
TOTAL	3	100	4	100

Autor: María Armijos

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

Descifrando los datos de la presente pregunta podemos decir al averiguar si el Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? Los resultados del grupo dos son World of Warcraft un 33%, Sacred 2: Fallen Angel un 33% y ninguno de estos juegos y en el tercer grupo poseen el juego World of Warcraft- BattleChest un 25% y ninguno de estos el 75%. Hoy en día es muy fácil bajarse los juegos del internet ya que si se acercan a un cyber lo pueden hacer y llevarlos a su ordenador por lo tanto poseer es muy común.

5.2.3.14 ¿El tiempo que utilizan los encuestados en los juegos?

Descubriremos los resultados expuestos en las tablas, el tiempo que utilizan de lunes a viernes en los juegos los encuestados y el tiempo utilizado los fines de semana en los mismos

Tabla 71

P 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
Menos de una hora	0	0	0	0
Entre una hora y dos	1	6,6	2	13,3
Más de dos horas	0	0	0	0
No lo se	1	6,6	0	0
Nada	0	0	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 72

P 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
Menos de una hora	1	6,6	0	0
Entre una hora y dos	1	6,6	1	6,6
Más de dos horas	0	0	1	6,6
Nada	0	0	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

En la presente tabla nos damos cuenta que los resultados del grupo dos al decir De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? Nos dicen que: no contesta un 87%, Entre una hora y dos un 7% y No lo sé un 7% y en el grupo tres no contesta un 67%, Entre una hora y dos 13% y nada un 20%, si los jóvenes utilizan en demasía su ordenador puede ser de mucho provecho pero a su vez muy dañino porque les puede afectar a su visión y emocionalmente también les afecta. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*).

Las Respuestas en esta tabla son, en el segundo grupo al preguntar El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? No contesta un 87%, Menos de una hora 7%, Entre una hora y dos 7% los datos del grupo tres nos indican que No contesta 67%, Entre una hora y dos 7%, Más de dos horas 7% y nada un 20%.

Si bien es cierto los fines de semana poseen más tiempo libre lo pueden hacer pero sin exagerar para lo cual tienen que ser supervisados por sus padres o alguna persona que estén a su responsabilidad para que les controlen el tiempo o también ellos mismos ser responsables para estar un tiempo determinado y distribuir el tiempo en algo provechoso.

5.2.3.15. ¿Cómo consiguen los juegos pirateados los encuestados?

Nos daremos cuenta que tienen juegos pirateados porque es fácil adquirirlos.

Tabla 73

P 90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	86,6	10	66,6
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	2	13,3	4	26,6
Sí, tengo alguno	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Como podemos observar que si se han pirateado los encuestados así lo demuestran los datos de las encuestas del grupo dos que se pone a consideración no han pirateado un 13% y no contesta la pregunta un 87% y los resultados del grupo tres son no contesta un 67%, no, ninguno un 26% y sí, tengo alguno un 7%.

Acoplado las tablas llegamos a concluir que La piratería en nuestro país es muy común, y no es penado por la justicia ya que si nos ponemos analizar es un delito y estamos destruyendo la investigación de mucho tiempo de los creadores ya sea de juegos programas, música, videos etc. Por lo que lo más conveniente sería comprar lo original. (Ley de Comunicación del Ecuador 2011, Asamblea Nacional, Quito-Ecuador)

5.2.3.16. ¿Los encuestados poseen varios televisores?

Como descubriremos a continuación que en nuestro medio no es costumbre tener varios televisores.

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Tabla 74

P 100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	2	13,3	5	33,3
1	8	53,3	7	46,6
2	3	20	3	20
3	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

En la encuesta nos pregunta cuantos televisores hay que funcionen en tu casa la respuestas son: en el grupo dos no contesta un 6.66%, ninguno 13%, uno 53%, dos 20% tres un 6.66% y las respuestas del grupo tres, ninguno 33%, uno 47% dos 20%.

El televisor es un medio masivo se caracteriza por ofrecer una variada programación a sus espectadores, de acuerdo a las características propias de cada grupo, permitiendo así, llegar a cada uno de las personas (Castells, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona: pág., 74).

5.2.3.17. ¿Qué prefieren los jóvenes de tecnología?

En la tabla que se muestra a continuación nos percataremos que los jóvenes prefieren el internet al televisor.

Tabla 75

P118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	1	6,6	0	0
Internet	7	46,6	8	53,3
Televisión	5	33,3	4	26,6
No lo se	2	13,3	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados que exponemos a continuación nos expresan lo siguiente en el grupo dos: No contesta 7%, Internet 47%, Televisión 33% y No lo se 13% y en el grupo tres vemos los siguientes resultados: Internet 53%, Televisión 27% y No lo sé 20%.

Los niños y adolescentes desean la tecnología en cualquier cosa que decidan, es una tendencia de consumo que alude al carácter imprescindible de la web o de la mensajería electrónica de los celulares. Hoy esa conexión es importante para entretenerse, trabajar, informarse. Y también para relacionarse con los demás y mostrar quién es uno en el mundo. (Castells, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona: pág., 74)

En la actualidad la tecnología está ganando terreno en todas las áreas y no es de asombrarse que los jóvenes y niños de la actualidad estén privilegiando acceder a poseer tecnología por otras actividades y aparatos, será porque la tecnología está de moda o porque quieren descubrir las cosas.

5.2.3.18. ¿Por qué se inclinan los encuestados al momento de elegir?

En esta tabla descubriremos que el teléfono móvil es lo preferido pero también nos daremos cuenta que existe mucha incertidumbre al momento de elegir.

Tabla 76

P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	1	6,6	0	0
Internet	2	13,3	3	20
Teléfono móvil	9	60	9	60
No lo se	3	20	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Planteamos los resultados de la presente pregunta, en el grupo dos No contesta 7%, Internet 13%, Teléfono 60% y no lo sé un 20%, los resultados del grupo tres: Internet 20%, Teléfono 60% y no lo sé un 20%.

Los teléfonos móviles son una parte muy necesaria en la actualidad por lo que casi la mayoría de los ecuatorianos poseemos estos aparatos y si a los jóvenes si les dejamos escoger entre el internet y el teléfono móvil los encuestados se van a inclinar por los teléfonos ya sea por lo fácil de obtener o lo cómodo para movilizarlo.

5.2.3.19. ¿Videojuegos o internet que prefieren?

Como apreciaremos los jóvenes prefieren el internet a los videojuegos ya que este les permite múltiples opciones.

Tabla 77

P120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	0	0
Internet	5	33,3	8	53,3
Video juegos	4	26,6	3	20
No lo se	5	33,3	4	26,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Deduciendo los resultados de las tablas: En el grupo dos vemos: no contesta un 7%, internet un 33%, videojuegos 27% y no lo sé un 33%, en el grupo tres: internet un 53%, videojuegos 20% y no lo sé un 27%

Las redes sociales están de moda, especialmente en los adolescentes, los cuales ven en estas, la posibilidad de conocer nuevos amigos y de compartir sus experiencias y así como para publicar sus emociones. (GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009).

Podemos decir que existe cierta incertidumbre al momento de elegir, pero predomina el internet, que tiene como propósito unir a las personas de acuerdo a varias necesidades o intereses comunes, llegando a enlazar con lo expuesto por el autor.

5.2.3.20 ¿La tecnología que eligen los encuestados?

Como observaremos en la presente tabla los jóvenes siempre van a elegir la tecnología que más opciones les ofrezcan y más los diviertan.

Tabla 78

P121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	0	0
Video juegos	2	13,3	0	0
Televisión	7	46,6	13	86,6
No lo se	5	33,3	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los resultados de estas tablas: en el grupo dos no contesta un 7%, video juegos un 13%, televisión 47% y no lo sé un 33% en el grupo tres: televisión un 87% y no lo sé un 13%,

Como podemos apreciar existen corrientes con distintas posiciones respecto a lo que sería la influencia de la televisión, lo cual es importante integrar a fin de comprender este

fenómeno y muy en particular el tema que nos ocupa respecto a su relación con los problemas conductuales. . (GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009).

Podemos decir que la televisión se lleva un gran porcentaje en los dos grupos , en cierta medida es útil y Lo cierto algunos problemas conductuales han sido catalogados como influenciados por la televisión tal es el caso de la hiperactividad y los problemas del sueño.

5.2.3.20. ¿Por qué optan los encuestados?

En la tabla notaremos que la juventud se queda con el teléfono móvil al momento de escoger entre él y el televisor

Tabla 79

P 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	0	0
Teléfono móvil	10	66,6	12	80
Televisión	2	13,3	3	20
No lo se	2	13,3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Las respuestas de esta pregunta: en el grupo dos no contesta un 7%, teléfono móvil un 67%, televisión 13% y no lo sé un 13%, y en el grupo tres: teléfono móvil un 80%, televisión un 20%, permitir que las distancias para comunicarnos se faciliten, de tal modo que las personas ya lo consideran como una necesidad posee muchas ventajas radio y televisión portátil además de cumplir útiles funciones de información como de entretenimiento, pero al mismo tiempo tenemos que trabajar para pagar los gastos ocasionados por el mismo.

5.2.3.21. ¿Que seleccionan entre las cosas tecnológicas los encuestados?

En las cuatro tablas que se presentan a continuación nos daremos cuenta que los jóvenes, siempre están decididos por el teléfono celular, y también existe mucha incertidumbre al momento de elegir porque todo les interesa.

Tabla 80

P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	1	6,6
Teléfono móvil	8	53,3	10	66,6
Mp3/ Mp4/ iPod	1	6,6	3	20
No lo se	5	33,3	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los datos expuestos en esta pregunta son en el grupo dos no contesta un 7%, teléfono móvil 53%, mp3,mp4, pod 7% y no lo sé un 33% y los datos del grupo tres no contesta un 7%, teléfono móvil un 67% , mp3.mp4, pod 20%, no lo sé un 7%,

Concluyendo que igualmente predomina el teléfono móvil como ya dijimos anteriormente mayoría de los ecuatorianos poseemos estos aparatos y si a los jóvenes si se inclinan por los teléfonos ya sea por lo fácil de obtener o lo cómodo para movilizarlo. Ya que cumple con algunas funciones como es de calculadora, agenda, reloj, alarma, ocio etc. Concordando con lo expuesto por el autor SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital)

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

Tabla 81

P124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	0	0
Teléfono móvil	10	66,6	14	93,3
No lo se	4	26,6	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Las respuestas de estas tablas son: en el grupo dos no contesta un 7%, teléfono móvil un 67%, y no lo sé un 27%, en el grupo tres: teléfono móvil un 93%, y no lo sé un 7%, concluyendo que igualmente el teléfono móvil se lleva un porcentaje significativo y este medio de comunicación llega a casi todos los rincones del país, es ya un centro de entretenimiento personalizado, lo poseen niños, jóvenes y adultos, existen de todo precio y para todos los gustos . (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital)

Tabla 82

P 125. De cada pareja de cosas que presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	1	6,6
Wjj	0	0	2	13,3
PlayStation 3	1	6,6	4	26,6
No lo se	13	86,6	8	53,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de estas tablas deducimos que en el grupo dos no contesta un 7%, PlayStation 3 7%, y no lo sé un 87%, en el grupo tres no contesta un 7%, Wii 13%, PlayStation 3 27% no lo sé un 53%.

Finiquitando que están indecisos en gran cantidad, pero y prefieren la PlayStation 3 y en siguiente lugar la Wii, siendo los juegos un medio de distracción siempre y cuando se les del uso adecuado y en el momento determinado, o por lo contrario se convierte en problema social. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital)

Tabla 83

P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,2	1	6,6
PSP	1	6,6	2	13,3
Nintendo DS	1	6,6	2	13,3
No lo se	12	80	10	66,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Analizando las tablas anteriores podemos darnos cuenta que existe bastante similitud entre el grupo dos y el grupo tres: En el grupo dos los resultados son: No contesta la pregunta 6%, Psp 7%, Nintendo Ds 7% y no lo sabe un 80%, en el grupo tres los resultados son: No contesta un 7%, Psp 13%, NintendoDs 13%, y no lo sabe un 67%.

En la actualidad los jóvenes se inclinan más por la tecnología ya sea televisor, celular, internet, videojuegos, etc, esto se debe a que cada día van apareciendo cosas nuevas pero todos estamos en libertad de condiciones para usar todo lo que sea creado por la tecnología, es por eso que también todos estamos en el deber de preservar su integridad y su legítimo uso en función de los objetivos para los que son creados. También se puede decir que no contesta a la pregunta por timidez o por la falta de decisión al momento de quedarse con alguno de lo que les plantean.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

5.3.2.1. ¿Gastan los encuestados en maestros particulares?

Analizaremos las dos tablas que se muestran a continuación y nos daremos cuenta que reciben ayuda al momento de hacer sus tareas y son pocos los que pagan aparte los demás reciben la ayuda en su casa.

Tabla 84

P 11. Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	GRUPO 2 (10mo.AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
	No	13	86,6	9
Si	2	13,3	6	40
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 85

P 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do.DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
	Voy a una academia	0	0	2
Me ayudan mis hermanos/as	4	100	7	36,8
Me ayuda mi padre	0	0	3	15,7
Me ayuda mi madre	0	0	7	36,8
TOTAL	4	100	19	100

Autor: María Armijos

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

Demostrando los datos de las tablas se puede descifrar: las encuesta del segundo grupo, el 86% no reciben ninguna ayuda y el 13,3% si reciben ayuda, con los datos del tercer grupo nos refleja que un 60% no recibe ayuda y un 40% si recibe ayuda.

Al recibir ayuda la educación se encarga de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes. Busca no solo impartir instrucción sino la educación integral, se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo. (ARBOLEDA T. Néstor, Tecnología Educativa. Bogotá- Colombia, 2003).

Descifrando los datos de las tablas por parte de los encuestados del segundo grupo la ayuda que reciben es por parte de sus hermanos en un 100% y los datos del grupo tres son va a una academia un 11%, le ayudan sus hermanos un 37%, le ayuda su padre un 15% y le ayuda su madre un 36%.

Llegando a concluir que las clases que reciben en las aulas no son captadas en un 100%, El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que produce cambios intelectuales emocionales y sociales en la persona. (María Torres: Repetición escolar: ¿Falla del alumno o falla del sistema? Quito 2005. Pág.76)

Concluyendo: que siempre necesitan ayuda, los motivos pueden ser por las metodologías ambiguas o por que los maestros no se hacen captar o simplemente por lo que no pone interés el alumno aunque en ocasiones Los padres trasladan la responsabilidad educativa a la escuela. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de las generaciones anteriores.

5.3.2.2. ¿Todos los hogares poseen ordenador?

Apreciaremos en las tablas que el lugar donde se tomó la muestra a los encuestados, que no todos poseen dicho aparato, y el lugar donde hacen las tareas diariamente.

Tabla 86

P13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
En mi habitación	6	40	10	66,6
En la habitación de un hermano/a	1	6,6	0	0
En una sala de estudio	6	40	4	26,6
En la sala de estar	2	13,3	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

3 (10-18 años de edad)

Tabla 87

P18. ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No	12	80	4	26,6
Si	3	20	11	73,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y

Observando los datos de las tablas antes indicadas, vemos los datos del grupo dos y los porcentajes son: en su habitación un 40%, en la habitación de un hermano un 7%, en una sala de estudio un 40% y en la sala de estar un 13% y los resultados del grupo tres son: en su habitación un 67%, en la sala de estudio un 27% y en la sala de estar el 7% restante,

En cada hogar se desarrolla unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias. Pero el ambiente familiar sea como sea la familia, tiene unas funciones educativas y afectivas muy importantes, ya que partimos de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido en el seno de la familia y siempre tienen que darles un lugar adecuado a sus hijos para que desarrollen sus tareas y el ambiente en ella debe ser adecuado y tranquilo (María Torres: Repetición escolar: ¿Falla del alumno o falla del sistema? Quito 2005)

Los datos nos demuestran a continuación del grupo dos son: no 80% y si un 20% y los datos del grupo tres nos demuestra que no poseen un 26,6% y si un 73,3%.

Las TIC son herramientas importantes que se utilizan para la obtención de información, y por ello se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, el aprendizaje, pues es indiscutible que en la existencia de esa red de conocimientos que se concibe, está de por medio la computadora y por ende la introducción de las nuevas teorías sobre la obtención de conocimientos y el empleo de las tecnologías de información y comunicación. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP).

5.3.2.3. ¿El lugar donde suele estar el ordenador?

En estas tablas distinguiremos el lugar específico donde pasa el ordenador y si tienen conexión de internet en sus hogares.

Tabla 88

P19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	10	66,6	3	20
En mi habitación	3	20	7	46,6
En la sala de estar	0	0	2	13,3
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	13,3	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 89

P20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	10	66,6	2	13,3
No	3	20	9	60
Si	2	13,3	4	26,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obteniendo los datos se puede captar en los resultados de las encuestas del grupo dos responde que su computadora está en su habitación un 20% en el cuarto de trabajo un 13% En el grupo tres examinamos que en un 73% si tienen computadora, un 23%, y no contesta la pregunta un 67% y los datos del grupo tres dicen que se encuentra ubicada la computadora en su habitación en 47% en la sala de estar un 13% , en el cuarto de trabajo estudio o similar un 20% y no contesta la pregunta un 20%. En el Ecuador presenta atrasos en el uso de Tecnologías de Información y Comunicación –TIC's y en infraestructura de comunicaciones, situación que afecta al desarrollo productivo nacional y a la creación de puestos de trabajo para los jóvenes que ingresan al mercado laboral. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP).

Adquiriendo los datos de la tablas del segundo grupo deducimos que: no tienen internet en casa un 20%, si tienen internet en casa un 13% y no contesta la pregunta un 67% y los resultados del grupo tres son: que no tiene internet en casa un 60%, si tiene internet en casa un 27% y no da respuesta a la pregunta un 13%. Lo que deben ser los portadores de nuevas tecnologías presentes a escala mundial. Las grandes posibilidades que ponen las TIC's al alcance de los jóvenes de hoy, traen consigo nuevos retos sociales para los

cuales la sociedad; nosotros, debemos buscar a su vez estar mejor capacitados para orientar y guiar a los jóvenes en el uso de recursos tecnológicos tan importantes actualmente. (María Torres: Repetición escolar: ¿Falla del alumno o falla del sistema? Quito 2005)

En la actualidad, la tecnología forma parte de nuestra vida cotidiana. Usamos la tecnología desde las cosas más sencillas hasta las más complejas, Tener una computadora ya no es un lujo sino es una herramienta de trabajo que nos ayuda a facilitar nuestro trabajo cotidiano, tal es así que en nuestro país en los lugares más apartados no existe la suficiente tecnología para que así se pueda facilitar el trabajo porque vivimos en un país subdesarrollado,

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

5.3.2.1. ¿Utilizan los jóvenes el internet?

En estas tablas que se aprecian a continuación observaremos que si utilizan el internet y si tienen instalado alguna protección de antivirus al momento de navegar por el internet.

Tabla 90

P 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No	1	10	10	60
No lo sé	0	0	1	8,3
Sí, tengo un antivirus	1	10	0	0
Sí, pero no sé lo que es	0	0	1	8,3
No contesta	13	80	3	24
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 91

P 22. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?				
Opción	GRUPO 2 (10 AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	0	0	0	0
No	10	66,6	8	53,3
Si	5	33,3	7	46,6
TOTAL A	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los resultados de las tablas del grupo dos. Donde dicen que si tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa un 50% y el otro 50% no tiene instalado nada, los datos del grupo tres son no tiene instalado ningún tipo de protección un 83%, no lo sabe un 8% y si tiene instalado pero no sabe lo que es un 8%, 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. . (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2010).

Podemos explicar los cuadros del grupo dos la encuesta nos dice: un 33% si utiliza internet, un 67% no utiliza y los datos del grupo tres son similares un 46% si utiliza internet, un 53% no utiliza internet. El avance de la ciencia y tecnología y de los logros alcanzados mediante el esfuerzo por vincular tal desarrollo a la creciente demanda de bienestar social el balance a nivel deja aún mucho que desear (Ministerio de Cultura del Ecuador, Quito 2010).

Es en verdad abismar la distancia que existe entre el poder científico y el grado de marginalidad o pobreza en que todavía permanecen grandes sectores de la población, tal es así que en las grandes ciudades podemos encontrar internet gratis, en los parques centros comerciales , espacios públicos y si vemos la otra cara de la realidad nos podemos dar cuenta que en los lugares apartados de nuestro país hay jóvenes que todavía no saben cómo utilizar o mucho menos no saben que es el internet,

5.3.3Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

5.3.3.1. ¿Con el internet se quita el tiempo para otras cosas?

En la tabla que se demuestra descubriremos si se le da mayor importancia al uso del internet que a la educación, familia amigos, etc.

Tabla 92

P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	3	20	4	26,6
Amigos/as	1	5,3	2	13,3
Estudios	2	15	1	6,6
Deporte	2	15	0	0
Lectura	1	5,3	0	0
Televisión	3	20	2	13,3
Videojuegos	0	0	1	6,6
Hablar por teléfono	0	0	1	6,6
A nada	0	0	4	26,6
No contesta	3	20	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Indagando las respuestas de las encuestas nos damos cuenta en el grupo dos : le han quitado tiempo desde que utilizan el internet a la familia un 25%, amigos un 8%, estudio un 17%, deporte un 17%, lectura un 8% y a la televisión un 25% y los resultados del grupo tres son similares a la familia un 27%, amigos un 13%, estudios un 7%, televisión un 13%, videojuegos un 7% hablar por teléfono un 7% y a nada un 27% .

Los padres son los principales maestros en la enseñanza de las diferentes actividades, es preciso enseñarles de la tecnología ya sea porque en los tiempos en que ellos eran adolescentes no tenían las mismas oportunidades que tienen hoy en día sus hijos.(Martínez, I. (2002).Quién decide lo que ven los niños? México, pág. 24,25)

Podemos concluir y ver que concuerdo con lo expuesto por el autores que los jóvenes deben saber que lo personal está por sobre lo material, que hay que cuidar las cosas, pero que lo más relevante es la práctica de valores y el respeto por las personas, que le servirán de mucho en el futuro,

5.3.3.2. ¿Es motivo de disgusto el no poder navegar?

En la tabla que se muestra a continuación apreciaremos que si se molestan cuando no los dejan navegar igualmente notaremos hasta qué punto los jóvenes agregan a desconocidos a su Messenger.

Tabla 93

P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	33,3	2	22,2
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	16,6	4	44,4
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	1	16,6	1	11,1
No estoy de acuerdo con ninguna	2	33,3	2	22,2
TOTAL	6	100	9	100

Autor: María Armijos

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

Los porcentaje de la pregunta no indican que: Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar un 33%, No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal un 17%, No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger un 17% , No estoy de acuerdo con ninguna un 33% y mientras que en grupo tres los datos son: : Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar un 22%, No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal un 44%, No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger un 11% , No estoy de acuerdo con ninguna un 22%.

Son muy comunes los casos de delitos penales que son convocados a través de salas de *Chat*. En estos casos, sujetos que habitualmente pueden tener ciertos trastornos de la personalidad hacen manifiesta su debilidad incitando a otras personas, no menos

vulnerables, a encuentros amorosos falsos, en el mejor de los casos (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.)

Enlazando lo anterior, Una de la principales desventaja de la tecnología o del internet es que los usuarios se vuelvan adictos a los diferentes programas y juegos que acceden ya que muchos jóvenes y niños pasan mucho tiempo frente a ellas, que pueden ir más allá de simples cambios de rasgos faciales o étnicos hasta la adopción de caracteres sexuales opuestos pasando por la falsa identidad.

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

5.3.4.1. ¿Hay problemas con los padres por el uso del internet?

Indagaremos en la presente tabla hasta qué punto llegan los jóvenes para tener problemas con sus padres por el uso del internet.

Tabla 94

P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	66,6	7	46,6
No	3	20	7	46,6
Si	2	13,3	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Como lo demuestran los resultados de la encuesta que no discuten 20%, si discuten un 13% y no contesta un 67% y los datos del grupo tres son: no discute un 47% si discute 7% y no contesta a la pregunta un 47%.

Uno de los problemas que se suscitan con sus padres es por el uso del internet ya que existen discusiones, los padres tiene por objeto que los niños puedan usar las múltiples herramientas de la Red sin exponerse a peligros ni riesgos, usándola con inteligencia refuerce la idea de que los padres y para eso los padres deben mostrar interés por

aprender lo básico y poder enseñar a sus hijos.(SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2005). “Realidades y retos de inclusión digital”. Comunicación y Pedagogía).

5.3.4.2. ¿Los motivos que conlleva a la discusión?

Descubriremos las causas de la discusión entre padres e hijos por el uso del internet.

Tabla 95

P46. Discutes con tus padres ¿Por qué motivos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	20	1	10
Por el momento del día en que me conecto	2	20	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	2	20
No contesta	11	60	12	70
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Tal es así que la presunta que se plantea los respuestas son: Por el tiempo que paso conectado/a un 50% y por el momento del día que se conecta un 50% y el grupo tres los porcentajes son: Por el tiempo que paso conectado/a 33.33%, por lo que hago mientras estoy conectado un 67%.

Los padres tienen que saber disponer de los horarios para que sus hijos pueda acceder al internet, por lo que se debe fomentar el dialogo en familia antes de darle mayor importancia a los aparatos electrónicos es así que estos trastornos de conducta es la incapacidad para manejar una situación de privación del objeto al que se está apegado, los problemas frecuentes con el uso del internet, como sentimientos de culpa, deseo intenso de estar o continuar con la conexión a Internet, pérdida de control, pérdida de tiempo de trabajo o clase.

5.3.4.3. ¿Debería haber premio o castigo por el uso del internet?

En la tabla actual señalaremos si los castigan o los premian los padres a sus hijos por el uso del internet.

Tabla 96

P47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	66,6	13	70
No	4	26,6	0	0
Si	1	6,6	2	30
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de la encuesta en esta pregunta nos referimos primero al grupo dos y son: al preguntarles si les premian o les castigan por el uso del internet, un 27% dice que no les castigan, un 7% si y un 67% no contesta a la pregunta, y los datos del grupo tres son que si les castigan un 67% y no contesta a la pregunta un 33%.

Pero también es un problema para sus padres y familiares ya que por este motivo pueden existen muchos problemas familiares padre e hijo y también existen problemas externos ya que hacen amistades con personas extrañas que les pueden legar hacer daño he incluso secuestrar hasta llegar al punto de quitar la vida. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

Llegando a concluir que los ordenadores pueden conducir al aislamiento del adolescente: a que pase hora encerrada en su habitación, frente a las pantallas, alejada de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar

beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes como lo expone el autor sobre los problemas sociales.

5.3.4.4. ¿Los padres supervisan que hacen sus hijos?

En esta tabla apreciaremos que si los padres están al pendiente de lo que hacen sus hijos mientras están conectados al internet.

Tabla 97

P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	4	30	6	35
Echan un vistazo	0	0	1	10
Miran mi correo electrónico	2	15	1	10
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	10	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	1	10
No hace nada	1	10	0	0
No contesta	7	35	6	35
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Indagando los resultados de estas tablas en el grupo dos se puede comentar al preguntarles Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet los resultados son Me preguntan qué hago un 50%, Miran mi correo electrónico un 25% , Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.13% y No hace nada un 12% y los datos del grupo tres son Me preguntan qué hago un 67%, Echan un vistazo un 11%, Miran mi correo electrónico un 11% , Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet un 11%.

El uso desmedido de internet puede tener grandes consecuencias, el problema surge cuando se sustituye la relación directa por la relación virtual, es decir no importa tanto el número de horas frente a la pantalla, sino el hecho de que el adolescente abandone otras actividades como hacer deporte, salir con amigos, mantener contacto con sus familiares etc.(SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). “Realidades y retos de inclusión digital”. Comunicación y Pedagogía).

Tal parece que las nuevas tecnologías son un nuevo factor de desigualdad social debido a que las mismas están empezando a provocar una mayor separación y distancia cultural y familiar entre aquellos sectores de la población que tienen acceso a las mismas y quiénes no.

5.3.4.5. ¿Les prohíben los padres algunas cosas del internet a sus hijos?

En esta tabla nos daremos cuenta lo que les prohíben los padres mientras están sus hijos haciendo uso del internet.

Tabla 98

P49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? Señala qué cosas te prohíben tus padres.				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	1	16,6	1	11,1
Chatear o usar el Messenger	0	0	1	11,1
Dar información personal	2	33,3	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	16,6	1	11,1
Ver vídeos o fotos	2	33,3	1	11,1
Colgar videos o fotos	0	0	1	11,1
Jugar	0	0	1	11,1
No me prohíben nada	0	0	3	33,3
TOTAL	6	100	9	100

Autor: María Armijos

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

Descifrando las encuestas en esta pregunta nos referimos primero a los datos del grupo dos: Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? Señala qué cosas te prohíben tus padres. Comprar algo un 17%, Dar información personal un 33%, Descargar archivos (programas, música, películas, etc.) un 17%, Ver vídeos o fotos un 33% y las deducciones del grupo tres son Comprar algo un 11%, Chatear o usar el Messenger un 11%, Descargar archivos (programas, música, películas, etc.) un 11%, Ver vídeos o fotos un 11%, Colgar videos o fotos un 11%, Jugar un 11% y No me prohíben nada un 33%.

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquellos contenidos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada ya que existen muchos programas que son prohibidos pero que pueden acceder fácilmente por lo que los padres deben de estar pendientes de todas las acciones que realicen sus hijos para guiarlos y hacerles entender que existen unas páginas que pueden dañar su mente. Para quienes conocen los pro y los contra de Internet, que exista una guía para que los padres piensen cómo dirigir qué ven y cómo navegan sus hijos por la Red, es fundamental. Eso es lo que acaba de hacer.

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

5.4.1. ¿Es necesario pasar varias horas en los juegos?

La tabla que se muestra interpretaremos a las cosas que los encuestados les han quitado el tiempo.

Tabla 99

P98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	1	33,3	0	0
Amigos/as	0	0	1	33,3
Estudios	2	66,6	2	66,6
Deporte	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
A nada	0	0	0	0
TOTAL	3	100	3	100

Autor: María Armijos

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

Como ponemos exponer los porcentajes de la presente pregunta a continuación: ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? Familia 33%, estudio 67%, y los porcentajes del grupo tres nos demuestran que: amigos/as 33% y estudios un 67%, Como se explicó anteriormente los video juegos no son malos siempre y cuando se les del uso adecuado, pero también no se debe emplear todo el tiempo en los mismo sino que se debe distribuir el tiempo para darle a cada cosa su determinado tiempo, ya que lo más importante para la vida son los estudios y los valores sociales como es la familia amigos compañeros etc. (Martínez, I. (2002). ¿Quién decide lo que ven los niños? .México)

5.4.2.¿El lugar donde acostumbra ver la tele el encuestado?

Descubriremos en la tabla que se indica a continuación el lugar donde acostumbra a ver la televisión

Tabla 100

P104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?...				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	3	25	6	50
En la habitación de un hermano/a.	0	0	2	16,6
En la habitación de mis padres	5	41,6	1	8,3
En la sala de estar	4	33,3	3	25
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	12	100	12	100

Autor: María Armijos

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

Los datos expuestos en las tablas que a continuación lo indica: ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? Las respuestas del grupo dos son En mi habitación 25%, En la habitación de mis padres 42%, En la sala de estar 33%, y las respuestas del grupo tres son: En mi habitación 50%, En la habitación de un hermano/a.17%, En la habitación de mis padres 8%, En la sala de estar un 25%.

En nuestro medio no es muy común que en los hogares poseen un televisor en cada habitación, ya sea por falta de recursos o por que los padres no quieren comprar, en consecuencia cuando los hijos quieren ver sus programas preferidos tienen que trasladarse al lugar donde este el televisor.

5.4.3. ¿Es mejor ver la tele solo o acompañado?

Aquí observaremos con quien lo hace a menudo de ver la televisión.

Tabla 101

P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?.....				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES DE (SEGUNDO BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	4	14,8	3	13,0
Con mi padre	6	22,2	7	30,4
Con mi madre	5	18,5	4	17,3
Con algún hermano/a	7	25,9	5	21,7
Con otro familiar	4	14,8	1	4,3
Con un amigo/a	1	3,7	3	13,0
TOTAL	27	100	23	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados de la pregunta. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? A continuación nos indicar los resultados del grupo dos las respuestas solo un 15% con su padre un 22%, con su madre un 19%, con hermanos un 26% y algún otro familiar un 15% y con un

amigo 4% y los resultados del grupo tres Solo 13%, Con mi padre 30%, Con mi madre 17%, Con algún hermano/a 22%, Con otro familiar 4%, Con un amigo/a 13%.

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor. (Castells, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona).

Siempre que los niños y jóvenes estén viendo sus programas preferidos deben estar acompañados de sus padres o de algún amigo, ya sea para supervisar lo que ven o para estar en familia un momento.

5.4.4. ¿Es posible hacer dos cosas a la vez?

En la tabla que se indica a continuación distinguiremos que cosas suelen hacer mientras están viendo la televisión.

Tabla 102

P106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	0	0	2	9,0
Comer	4	23,5	11	50
Hablar por teléfono	2	11,7	3	13,6
Leer	2	11,7	1	4,5
Dormir	1	5,8	0	0
Charlar con mi familia	7	41,1	3	13,6
Jugar	1	5,8	2	9,0
TOTAL	17	100	22	100

Autor: María Armijos

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

Luego de revisar los datos expuestos en las siguientes tablas al preguntar que si ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? Y los datos del segundo grupo se dice que Comer 24%, Hablar por teléfono 12%, Leer 12, Dormir 6%, Charlar con mi familia 41%, Jugar 6 y los resultados del grupo tres son: Estudiar o hacer la tarea del colegio 9 %, Comer 50%, 14%, Leer 5%, Charlar con mi familia 14%, Jugar 9%,

Los programas que son de distracción para cualquier persona siempre será pasar un rato ameno observando su programa preferido y la mejor manera de pasar bien viendo su programa se puede realizar alguna otra actividad pero también tienen que poner más interés en las cosas importantes que le servirán en la vida, como al estudio y dándole la importancia que se merece y a las cosas del hogar por lo que se debe fomentar más el dialogo y dedicar un tiempo a la televisión.

5.4.5. ¿El televisor crea problemas entre padres e hijos?

En estas tablas nos percataremos que si hay problemas entre padres e hijos por el uso del televisor y cuáles son los motivos para ello.

Tabla 103

P 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	3	20	3	20
No	10	66,6	9	60
Si	2	13,3	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 104

P 108. ¿Por qué motivos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	66,6	3	75
Por el momento del día en el veo la tele.	1	33,3	1	25
Por los programas que veo	0	0	0	0
TOTAL	3	100	4	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados que visualizamos en esta pregunta nos dicen: ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? Las respuestas del grupo dos: No contesta 20%, No 67%, Si 13% y en el grupo tres son No contesta 20%, no 60%, si un 20%, Toda actividad realizada en un tiempo prudencial es buena y ayuda a distraer la mente, en el caso de la televisión se debe ver los programas en un tiempo determinado con la supervisión de los padres y luego dedicarse a realizar sus actividades y obligaciones y tratar de que no existan discusiones por el uso con los padres y tratar de fomentar los valores existentes. (Castells, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión. Barcelona)

Los datos del segundo grupo son al preguntar: ¿Por qué motivos? Discuten y las respuestas son: Por el tiempo que paso viendo la tele 67%, Por el momento del día en el veo la tele. 33%, y en el grupo tres Por el tiempo que paso viendo la tele 75%, Por el momento del día en el veo la tele. 25%,

En la televisión tiene dos aspectos clave en la mediación del consumo: el tiempo y el contenido. los padres deben demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos ven la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que deben cuidar el contenido al que está expuesto el menor, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (por. ejemplo., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas como la adicción, entre otras.

5.4.6. ¿Ver la televisión necesita premio?

Apreciaremos en esta tabla si los padres premian o castigan a sus hijos por ver la televisión

Tabla 105

P109. ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	26,6	3	20
No	11	73,3	10	66,6
Si	0	0	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Según la respuesta de los encuestados del segundo grupo manifiestan en un 73% no los castigan, y un 27% no contesta a la pregunta, los datos del grupo tres son los siguientes un 67% no los castigan por la televisión, un 13 % si y un 20% no da respuesta a la pregunta.

Se ha podido constatar que la conducta de los jóvenes puede verse peligrosamente afectada por el debilitamiento de los valores morales; de ahí la necesidad de atender a la formación, fortalecimiento y desarrollo de los valores en las nuevas generaciones. La formación de valores es una tarea que debe asumir la familia, la escuela y otras instituciones socializadoras, entre ellas la tecnología. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

5.4.7. Los encuestados deciden que programa ver en la televisión?

Interpretaremos si cuando están todos en familia cual decide que programa mirar en la televisión y si todos quedan satisfechos.

Tabla 106

P110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	28,5	3	20
Yo mismo	3	21,4	2	13,3
Mis hermanos/as	0	0	2	13,3
Mi padre	3	21,4	2	13,3
Mi madre	0	0	1	6,666
Entre todos, lo negociamos	4	28,571	5	33,333
TOTAL	14	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los datos del segundo grupo son que ellos mismos eligen el programa para ver un 21%, su padre un 21% y lo negocian entre todos un 29% y no contesta un 29%, los datos del tercer grupo son un 13 % eligen ellos mismo, y su padre y sus hermanos con el mismo porcentaje del 13%, , la madre 7% y lo negocian entre todos un 33%,

Cabe indicar que en las pequeñas cosas se ven los mejores resultados y es así que para elegir qué programas se puede elegir democráticamente o tratar de ver que actitud es la primordial para que todos salgan satisfechos (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

Los valores son lo principal en la familia tanto los padres como los hermanos merecen respeto, para que la familia permanezca unida siempre debe tener el apoyo de todos sus integrantes.

5.4.8. ¿Les permiten ver todos los programas a sus hijos?

Descubriremos en la tabla que se indica debajo si los padres les permiten ver todos los programas o hay programas que les prohíben.

Tabla 107

P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	26,6	4	26,6
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	7	46,6	7	46,6
Si hay programas que no me dejan ver	4	26,6	4	26,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Luego de obtener los datos de esta pregunta podemos decir que ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?, los resultados del grupo dos son: No contesta 27%, Me

dejan ver todos los programas 47%, Si hay programas que no me dejan ver 27% y las respuestas del grupo tres son muy similares No contesta 27%, Me dejan ver todos los programas 47%, Si hay programas que no me dejan ver 27%.

La televisión como medio de comunicación transmite todo tipo de programas pero no todos son buenos programas, los padres deben elegir qué tipos de programas pueden observar sus hijos. Está prohibida la difusión a través de cualquier medio de comunicación social de todo contenido discriminatorio que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales. Se prohíbe también la difusión de mensajes a través de los medios de comunicación que constituyan apología de la discriminación e incitación a la realización de prácticas o actos violentos basados en algún tipo de mensaje discriminatorio (Ley de comunicación del Ecuador 2010)

5.4.9. ¿Qué programas prohíben sus padres a los encuestados?

Observaremos que tipo de programas prohíben los padres a sus hijos al momento de ver la televisión.

Tabla 108

P113. ¿De qué tipo?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	1	33,3	5	62,5
Dibujos animados	1	33,3	1	12,5
Deportes	0	0	1	12,5
Series	0	0	0	0
Noticias	1	33,3	1	12,5
Programas del corazón	0	0	0	0
TOTAL	3	100	8	100

Autor: María Armijos

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

Analizando los resultados de las tablas anteriores de las encuestas del segundo grupo son: que si hay programas que sus padres no los dejan ver Películas 33%, Dibujos

animados 33% y noticias 33%, y en el grupo tres son: Películas 62%, dibujos animados 013%, deportes un 23%, noticias 13%.

Los principales programas que sus padres deben prohibir que sus hijos vean es de violencia, programas con contenido para adulto, etc Y si es de vital importancia que ciertos programas sean censurados. Responsabilidad compartida: La componen personas de 12 años a 18 años, con supervisión de personas adultas. La franja horaria de responsabilidad compartida transcurrirá en el horario de las 18h00 a las 22h00. En esta franja se podrá difundir programación de clasificación "A" y "B": Apta para todo público, con vigilancia de una persona adulta (ley de comunicación del Ecuador 2010)

5.5. Redes sociales y ámbito escolar

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

5.5.1.1. ¿Los maestros están al tanto de la tecnología?

En estas dos tablas distinguiremos que si los maestros utilizan el internet para explicar su materia y cuáles son las materias que aprobaron los jóvenes las ultima vez que les dieron las notas.

Tabla 109

P16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	GRUPO 2 (10mo. AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	0	0	9	39,1
Todas	15	100	2	8,6
Matemáticas	0	0	3	13
Lengua y Literatura	0	0	3	13
Historia/ Geografía	0	0	3	13
Otra	0	0	3	13
TOTAL	15	100	23	100

Tabla 110

P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	GRUPO 2 (10moAÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No, ninguno	13	86,6	13	86,6
Si, algunos (menos de la mitad)	2	13,3	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de las tablas podemos decir que los encuestados del segundo grupo han aprobado todas las materias en un 100% y los datos del tercer grupo son: todas un 9%, matemáticas 13%, lengua y literatura 13% e Historia y geografía 13% y un 13 Conocimiento del medio Ciencias.

El aprendizaje que solía ser un claro proceso tras humano se ha convertido en algo en lo que la gente comparte, cada vez más, poderosas redes y cerebros artificiales, donde nos demuestra que si existe un factor que ha provocado un incremento en el desarrollo de la vida de los seres humanos es la tecnología (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP).

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro los datos del segundo grupo, contesta que los profesores el 86%, no usan internet para explicar su clase, mientras que por el contrario el 13% no lo hacen, por lo que se deduce que esto se puede deber a que las instituciones encuestadas se encuentran en una zona urbana alejada de la ciudad no llega la tecnología y no hay una debida capacitación en tecnologías para los maestros, y si la hay, es escasa. Algo igual se puede observar en el grupo 3 donde el 86% de los encuestados dijo que ninguno de sus profesores usa internet para enseñar su clase frente a un bajo 13% que si lo hace, también es que en las instituciones educativas rurales no hay una infraestructura adecuada para que los maestros enseñen a sus educandos sobre el uso de las mismas. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). *Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Quito: DINADEP)

Una de las características más importantes de la tecnología del mundo actual es el enorme intercambio de información que se da a diario entre millones de personas, así como el desarrollo de la tecnología adecuada para transmitir con rapidez dicha información es así que siguen surgido nuevas estrategias y formas de enseñanza para la enseñanza y el aprendizaje

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

5.5.2.1 ¿Qué tiempo utilizan el internet diariamente?

Observaremos en estas tablas el tiempo que utilizan el internet diariamente toda la semana y si los fines de semana le dan el mismo uso y si dedican el mismo tiempo.

Tabla 111

P23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	9	60	5	33,3
Menos de una hora	1	6,6	0	0
Entre una y dos horas	1	6,6	1	6,6
Más de dos horas	2	13,3	1	6,6
Nada	0	0	7	46,6
No lo sé	2	13,3	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Tabla 112

P24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	10	66,6	6	40
Entre una y dos horas	0	0	2	13,3
Más de dos horas	4	26,6	1	6,6
Nada	1	6,6	6	40
TOTAL	15	100	15	100

Adquiriendo los datos de los encuestados de la tabla nos damos cuenta en el grupo dos: Que de lunes a viernes utiliza diariamente el internet un 13% más de dos horas, 13% no lo sabe, menos de una hora un 7% y entre una y dos horas 7% y los datos del grupo tres son los siguientes: entre una y dos horas 7%, más de dos horas 7% no lo sabe 7%, nada un 47% y no contesta a la pregunta un 33%.

Si bien es cierto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han revolucionado la forma en como nos comunicamos, acortando grandes distancias, ahora es muy sencillo enviar un mensaje a la parte más remota del planeta y este llegara en pocos segundos a través del correo electrónico, chatear a toda hora con otra persona en cualquier lugar del mundo donde ella se encuentre, realizar compras por internet, hacer transacciones bancarias cómodamente desde el lugar de trabajo o domicilio, todos estos avances ha mejorado nuestra calidad y forma de vida permitiéndonos hacer cosas que hace algún tiempo nos eran imposibles realizar. (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2010).

Observando los resultados de las tablas vemos que en grupo dos: el sábado o el domingo, cuánto tiempo utilizas diariamente internet más de dos horas 27%, nada 7% y no contesta un 67%, y los resultados del grupo tres son: entre una y dos horas 13%, más

de dos horas 7% y no contesta un 40%, ya sea por el ocio o por trabajos de estudio o por diferentes razones no tienen mayor interés en practicar internet los fines de semana, Una gran parte de los servicios de conexión proporcionan recursos como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales educativos de valor, servicios de gran utilidad para la formación de nuestros hijos. Ésta es la cara más amable, útil y pedagógica de la red y la que convierte Internet en una herramienta de alto valor educativo.

5.5.2.2 ¿Cuál es el lugar idóneo para usar el internet?

Apreciaremos el lugar donde suelen usar el internet para navegar chat etc. Y la mayoría de veces que lo utilizan con quien acostumbran a estar acompañados

Tabla 113

P25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
En mi casa	2	15	1	8
En un ciber	4	35	4	35
En casa de un amigo	1	8	1	8
En casa de un familiar	1	8	3	24,3
No contesta	7	44	6	24
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 114

P26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Sólo	6	36	5	34
Con amigos	1	8	4	30
Con mi padre	0	0	0	0
Con mi madre	0	0	0	0
Con mi novio/a	2	20	0	0
No contesta	6	36	6	36
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obteniendo los resultados de las tablas podemos decir que en el grupo dos que el lugar donde sueles usar internet para navegar, chat, e-mail es en el ciber un 50%, en la casa un 25%, en la casa de un amigo un 13% y en la casa de un familiar un 12% y los datos del grupo tres son: en el ciber un 44%, un la casa un 11%, en la casa de un amigo un 11% y en la casa de un familiar un 33%, Interpretando los resultados de las tablas del

grupo dos nos damos cuenta que cuando se conecta al internet suele estar solo un 67%, en compañía de su novio (a) el 22% y 11% con sus amigos, Los fundamentos del grupo tres se asemejan suelen estar solos un 56%, con amigos un 44%.

Cuando utilizamos el término «consumo» al hablar de pantallas, nos estamos refiriendo a temas relacionados con el acceso y el uso, Por tanto en cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos, La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades.(Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP).

Las nuevas tecnologías de la información son un hecho imparable y que reporta importantes y variados beneficios a quienes las utilizan. Sin embargo tienen efectos secundarios perjudiciales sobre nuestro sistema social. Entre ellos, el partir y separar más las distancias económicas y culturales entre los sectores integrados en el desarrollo tecnológico y la población excluida de dicho desarrollo.

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

5.5.3.1 ¿Se aprende solo a manejar el internet?

Percibiremos que persona le ha enseñado a navegar en internet o aprendió a manejar el solo.

Tabla 115

P27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	2	15	6	38
Algún hermano	0	0	1	8,0
Algún amigo	3	20	1	8,0
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	0	0	1	8,0
Algún profesor/a del colegio	2	15	0	0
No contesta	8	50	6	38
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Explorando los resultados de los datos de los encuestados en el segundo grupo podemos decir que aprendido a manejar el internet solo el 29%, algún amigo un 43% y algún profesor del colegio un 29% y los resultados del grupo tres son aprendido el solo un 67%, algún hermano 11%, algún amigo 11% y su madre un 11%.

Ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. Lo que no sucede con los adultos que no se atreven aprender a utilizar estas herramientas y aplicaciones tecnológicas por desconocimiento o temor a las mismas. Enseñarles a los niños y adolescentes el orden de las prioridades ayuda mucho a formar un ambiente educativo el que los padres conversen temas interesantes en la mesa, aunque los más pequeños no entiendan todo. Se trata de dialogar, compartir experiencias y también compartir sus aprendizajes. (GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009).

5.5.3.2 ¿Qué utilidad de dan al internet?

En esta tabla nos percataremos para que utilizan el internet que puede ser Messenger, descargar música etc.

Tabla 116

P29. ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	6	31,5	7	46,6
Envío de SMS	2	10,5	0	0
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	2	10,5	2	13,3
Para usar el correo electrónica (e-mail)	3	15,7	2	13,3
Para usar programas	0	0	1	6,6
Para descargar música, películas o programas	4	21,0	2	13,3
Foros o listas de correo	1	5,2	0	0
Hablar por teléfono	1	5,2	1	6,6
TOTAL	19	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obtenidos los datos de los encuestados cabe enfatizar que el internet es una herramienta muy importante sabiéndola utilizar como nos dicen los resultados del segundo grupo en los porcentajes de la encuesta: visitan páginas web un 32%, y las otras opciones casi tienen un porcentaje similar como es envío de msm 11%, Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera 11%, Para usar el correo electrónica (e-mail) 16%, para descargar música un 21%. Algo similar se puede observar en el grupo tres donde el visitan páginas web un 47%, Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera, un 13% Para usar el correo electrónica (e-mail) 13%, Para descargar música, películas o programas 13%, Hablar por teléfono un 7% y para usar programas un 7%.

Basados en las investigaciones que se realizan por medio del internet para que así el aprendizaje sea más productivo y se encuentre preparado para enfrentarse en las diferentes actividades que se le presentan en la vida diaria. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP).

Comparando los datos del cuadro concluimos que: La aplicación de la tecnología en la educación ocupa un lugar primordial en la preparación de todos los estudiantes hacia el futuro, como una forma sistemática de planificar, implementar y evaluar el proceso total de aprendizaje y de instrucción en términos de objetivos específicos.

5.5.3.3 ¿El internet es solo para chatear?

Trataremos de distinguir que al momento de utilizar páginas web que clase de contenido acostumbran a explorar

Tabla 117

P30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	2	11,7	0	0
Software e informática	1	5,8	0	0
Noticias	2	11,7	6	31,5
Educativos	1	5,8	1	5,2
Juegos	3	17,6	6	31,5
Música	6	35,2	6	31,5
Concursos	1	5,8	0	0
Adultos	1	5,8	0	0
TOTAL	17	100	19	100

Autor: María Armijos

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

Como hace referencia los porcentajes del segundo grupo en la tabla nos damos cuenta que Cuando visitas páginas web, cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar deportes un 12%, software o informática un 6%, noticias un 12%, educativos un 6%, juegos un 18%, música un 35%, concursos un 6% y adultos un 6%, los datos del grupo tres son noticias 32%, educativos 5%, juego 32% y música un 32%.

La incorporación de nuevas tecnologías en la educación no solamente se logrará a partir de programas o proyectos específicos, en conjunto y como parte de una política, es fundamental trabajar para desarrollar una cultura básica que democratice el acceso de toda la población al conocimiento y la información y que al mismo tiempo permita mantener un flujo permanente de información como soporte académico tanto para el docente como para el educando, acorde al entorno regional y mundial. (Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP).

Interpretando los resultados del cuadro nos dicen que: Las telecomunicaciones y en especial el internet ofrecen una enorme facilidad de acceso a todo tipo de sucesos, personas e información de toda índole en cualquier rincón del mundo. Los usuarios pueden obtener información acerca del tema que deseen sin desplazamientos ni gestiones. Esto es doblemente atractivo ya que además de útil, Las pagina de ocio es una alternativa para que los jóvenes de hoy en día accedan a estas. En lo educativo nos damos cuenta que lo que más les llama la atención son los programas de distracción, mientras que lo educativo tiene un bajo porcentaje

5.5.3.4 ¿El medio más factible para comunicarse en internet?

En esta tabla observaremos la vía más fácil para comunicarse a través de internet

Tabla 118

P31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	57,1	7	42,8
Con chat	4	28,5	0	0
Con Messenger	0	0	3	21,4
Con las dos anteriores	2	14,2	3	21,4
Con ninguna de las anteriores	0	0	2	14,2
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Indagando los datos de los grupo dos podemos concluir que se suele comunicar por alguno de estos medios a través de internet mediante el chat un 29%, con las dos anteriores un 14% y no contesta la pregunta un 57% y analizando los datos del grupo tres vemos que se comunican con Messenger un 21%, las dos anteriores un 21% con ninguna de las anteriores un 14% y no contesta a la pregunta un 43%.

Los jóvenes con el uso del *Chat*. Utilizan el servicio para pasar el rato o simplemente para ser “otras personas”, lo que los aleja un poco de las rutinas cotidianas, se hace referencia a que los menores que hacen uso del *Chat*, Muy de moda están las coordinaciones que se establecen entre integrantes de una sala virtual para realizar actos en contra de sus propias vidas, logrando incluso, consumar el hecho y hasta arrastrar a personas que ni siquiera conocen de estas actividades.

5.5.3.5 ¿Es fácil fingir mientras chateas?

Apreciaremos que es fácil ser otra persona mientras estas conectados mensajeando.

Tabla 119

P32. Mientras chateas o estás en el Messenger....				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	60	6	40
Siempre me muestro como soy	6	40	8	53,3
A veces finjo ser otra persona	0	0	1	6,6
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando los datos de las encuestas en esta pregunta deducimos que mientras chatean o están en el Messenger siempre se muestra como es un 40%, no contesta un

60%, y las respuestas del grupo tres son los siguientes: siempre se muestra como es un 53%, a veces finjo ser otra persona. Un 7% y no contesta un 40%.

Cualquier portal web destinado a reunir personas o comunidades, interconectadas entre sí en varios niveles de familiaridad y privacidad, permitiéndote mantener el contacto entre personas que no se ven físicamente, compartir fotos, enlaces, juegos y otros elementos, permiten a los usuarios compartir contenido, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares. (PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006).

Afinando lo expuesto, El uso de las nuevas tecnologías de la información en la educación si bien es cierto permite mejor la calidad de la misma, también es cierto que ha incrementado paulatinamente los riesgos derivados de las mismas en la población estudiantil por lo que se debe enseñar el uso adecuado de las mismas para que los niños y jóvenes sean responsables a la hora de utilizar.

5.5.3.6 ¿Con quién suelen mensajarse los encuestados?

En las dos tablas que se muestran a continuación observaremos que si siempre usan webcam y las personas con quien se comunican.

Tabla 120

P33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	9	60	6	40
Nunca	1	6,6	4	26,6
A veces	4	26,6	5	33,3
Siempre	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 121

P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do. DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Con mis amigos	5	33	5	33
Con mi familia	3	20	6	40
Con amigos virtuales	2	14	2	13.4
No contesta	5	33	2	13.4
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de la tabla del grupo dos se dice Mientras chateas o estás en el Messenger, usas webcam la respuesta es nunca un 7%, a veces un 27%, siempre un 7% y no contesta un 60%, y los resultados del grupo tres: nunca un 27%, a veces 33% y un 40% no contesta la pregunta.

El *Chat* en nuestro país ha pasado a convertirse en una pasión para muchos precisamente por las características de éxito que posee: fácil, divertido y gratis. Se podría decir que para medir el tráfico de gente en Internet, basta con entrar a las salas de *Chat*. (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.).

Obteniendo los datos de la siguiente de la siguiente tabla nos demuestra que: Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? En el primer grupo no demuestra que el 50% habla con los amigos, el 30% con la familia y el 20% con amigos virtuales y en el grupo dos no dice que 38.46% habla con los amigos, 46.155 con la familia y el 15.38% con amigos virtuales.

Mucho se ha dicho sobre las conductas de riesgo que los menores desarrollan a través de Internet. Ante la dificultad de controlar qué sucede en el ciberespacio, es comprensible la preocupación de padres, educadores y autoridades en general. La red, al tiempo que ofrece millones de oportunidades de esparcimiento, diversión y comunicación, permite ocultar la identidad y con ello desarrollar actividades ilícitas y peligrosas para niños y adolescentes, bien como víctimas, bien como agentes más o menos conscientes de la gravedad de sus hechos. (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.).

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor y del adolescente ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas.

5.5.3.7. ¿A los amigos virtuales siempre se suele conocerlos?

Percibiremos en esta tabla que si han conocido algún amigo virtual.

Tabla 122

P35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	60	6	40
No tengo ninguno	3	20	5	33,3
Tengo, pero no los conozco	3	20	2	13,3
Tengo y he conocido alguno	0	0	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

La presente tabla nos demuestra que en los resultados del primer grupo donde se pregunta si has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales responden que: no tengo ninguno un 20%, tienen pero no los conocen un 20% y no contesta un 60% mientras que los datos del grupo tres indican que no tienen ninguno un 33%, tienen pero no los conocen un 13%, tengo y he conocido ninguna un 13% y no contesta a la pregunta un 40%

El uso de las redes sociales no deja de ser una manifestación virtual de la amistad. Tal como hemos visto, esta herramienta tiene un alto índice de penetración entre la generación interactiva a través de su uso, los menores pueden establecer nuevas relaciones con personas desconocidas en el mundo real. Ante la dificultad de controlar qué sucede en el ciberespacio, es comprensible la preocupación de padres, educadores y autoridades en general. (PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006).

Tal es así que el uso de Internet se puede difundir contenidos, y la proliferación de las redes sociales, donde los usuarios comparten información personal con amigos y conocidos, ha generado un intenso debate en algunos medios de comunicación sobre la protección de la intimidad y de la imagen propia y de los demás.

5.5.3.8 ¿Es fácil jugar en internet mientras se está en red?

Percibiremos que si acostumbran a utilizar el internet para jugar y en que cantidad lo hacen.

Tabla 123

P36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	60	5	33,3
No	2	13,3	5	33,3
Si	4	26,6	5	33,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los siguientes porcentajes nos revelan que: no juegan un 13% y si juegan un 27% y no contestan 60% y los datos del grupo tres nos demuestran que no juegan un 33%, si juegan un 33% y no contesta a la pregunta un 33%..

Las redes sociales aparte de ser una herramienta muy útil para el trabajo y vida social, los niños y jóvenes también la emplean para el ocio, por un lado, el videojuego favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente al obligarlo a superarse a sí mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración, pero también lo enajena del mundo real, lo aparta de la sociabilidad necesaria de su edad y trastoca su individualidad

5.5.3.9. ¿Qué clase de juegos se encuentra en internet?

En la tabla que se indica a continuación notaremos que en el internet hay varios juegos que pueden elegir el que más les plazca.

Tabla 124

P37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	3	25	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, 132 etcetera)	1	10	0	0
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	0	0	1	8
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	1	10	0	0
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	4	25
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0	6	37,5
A ninguno	1	10	2	15
No contesta	9	45	2	15
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

.Representados los datos como demuestran los porcentajes del grupo dos Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera) un 50%, Juegos de carreras (NeedforSpeed, DeathRace, Shangay Street Racer, etcétera) 17%, Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera) 17% y los resultados del grupo tres son: Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera) 2%, Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera) 7%, Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez) 10%, A ninguno 3%.

La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño o adolescente perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo que a la larga les puede ser de mucho perjuicio para la salud y la mente. . (Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.).

Con el uso del internet se puede acceder a un sinnúmero de juegos ya que es fácil su descarga por medio de esta vía tal es así que se accede con demasiada facilidad a la piratería y es por eso que la mayoría de jóvenes y adolescentes pueden disfrutar de muchos juegos.

5.5.3.10 ¿Los juegos de internet se puede jugar solos o no?

Descubriremos que los juegos en red se puede jugar solos o acompañados a través de internet lo cual les permite hacer amigos.

Tabla 125

P38. 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?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	0	0	6	35
Jugar en red te permite hacer amigos.	1	8	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	4	30	2	20
No contesta	10	62	7	45
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los datos de la presente pregunta del grupo dos nos donde se pregunta si estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases Jugar en red te permite hacer amigos un 20%, No estoy de acuerdo con ninguna un 80%, y el grupo tres nos demuestra que Juego en red con mi grupo de amigos un 75%, No estoy de acuerdo con ninguna un 25%.

Los juegos utilizados en este grupo son poco pero repartidos los porcentajes, con esto se puede decir que los videojuegos representan un reto continuo que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la

hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones, Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

5.5.3.11 ¿Los jóvenes utilizan redes sociales?

En esta tabla nos señalan que suelen utilizar redes sociales y en qué porcentaje.

Tabla 126

P39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	60	5	33,3
No	1	6,6	4	26,6
Si	5	33,3	6	40
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados expuestos en el grupo dos de las encuestas realizadas nos reflejan que a un 60% no contesta a la pregunta planteada, un 33% si y un 7% no, de tal manera que en el grupo tres los porcentajes nos indican que no contesta a la pregunta un 33%, no un 27% y si un 40%.

Podemos finiquitar que las redes sociales son un medio para socializar entre diferentes grupos sociales ya sea familiares de trabajo, estudio, amigos etc., ya que en la actualidad es el medio más utilizado y de la forma más fácil y rápida.

5.5.3.12 ¿Las redes sociales más utilizadas?

En la presente tabla observaremos las redes sociales más utilizadas y que porcentaje la utilizan a cada una de ella.

Tabla 127

P40. ¿Puedes indicarnos	Que redes sociales Sueles utilizar?				
	Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	5	31,2	6	28,5	
Orkut	0	0	1	4,7	
Hi5	4	25	6	28,6	
Tuenti	4	25	7	33,3	
MySpace	0	0	1	4,7	
WindowsLiveSpace	1	6,2	0	0	
Sónico	1	6,2	0	0	
Otras redes sociales	1	6,2	0	0	
TOTAL	16	100	21	100	

Autor: María Armijos

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

Una de las redes más utilizadas en el grupo dos son el Facebook con el 31%, Tuenti con el 25%, el hi5 con el 25%, sónico un 7%, Windows LiveSpace un 6%, y otras redes un 6% y los datos del grupo tres son Facebook 29%, Orkut un 5%, Hi5 un 29%, Tuenti un 33%, MySpace un 5%, se hace referencia a que los menores que hacen uso de estas redes sociales, Muy de moda están las coordinaciones que se establecen entre integrantes de una sala virtual para realizar actos en contra de sus propias vidas, logrando incluso, consumir el hecho y hasta arrastrar a personas que ni siquiera conocen de estas actividades. (CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona:).

Por lo que podemos decir que son muy utilizadas las redes sociales en consumir medios y tecnologías quedan demostradas: no sólo se extienden al mero acceso y uso (tecnologías preferidas, tiempo de uso, etcétera), sino también a sus habilidades, sus percepciones y sus actitudes, utilizan estos servicios para pasar el rato o simplemente para ser "otras personas", lo que los aleja un poco de las rutinas cotidianas,

5.5.3.13. ¿Los encuestados tienen blog propio?

En esta tabla averiguaremos si los jóvenes han creado una página web

Tabla 128

¿Has hecho alguna página web o algún blog?

P41. ¿has hecho alguna web o algún blog				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No Contesta	9	60	5	33,3
No	6	40	9	60
Si	0	0	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Observando los resultados en el segundo grupo no contesta un 60% y no ha realizado alguna página un 40% mientras que en el grupo tres no contestan un 33% no un 60% y si un 7%.

En la actualidad de forma globalizada la mayoría de las personas a nivel mundial saben manejar un computador ya que si no se sabe usar se está atrasado en la tecnología por tal razón en nuestra encuesta como son adolescentes todavía desconocen la creación de programas es así que los datos lo demuestran en los porcentajes.

5.5.3.14 ¿Con que contenido se puede crear una página web?

Descubriremos con qué tipo de contenido se puede elaborar una página web.

Tabla 129

P42. ¿Con qué contenido?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Softwaree informática	0	0	1	10
Juegos	0	0	1	10
No contesta	15	0	13	80
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los encuestados de la pregunta anterior nos responden que han programado en software e informática un 50% y juegos un 50% este resultado corresponden al grupo tres, mientras que el grupo dos no contesta un 100%.

Llegando a concluir que están equivocados o confundidos al momento de contestar la pregunta, la encuesta se la realizo en lo rural y ahí la tecnología es muy atrasada y en este colegio específicamente existe poca infraestructura tecnológica y a los estudiantes se les enseña poco de informática.

5.5.3.15. ¿Cómo se sienten los creadores de páginas web?

Percibiremos para que les sirve haber fabricado una página web.

Tabla 130

P43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	0	0	1	50
Me sirve de desahogo	0	0	1	50
TOTAL	0	0	2	100

Autor: María Armijos

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

Una de las materias más importantes de hoy en día es la informática lo cual nos permite realizar cualquier tipo de programas en lo cual nos facilita el trabajo, estudios, pero en poca cantidad las persona los pueden realizar, como reiteramos los encuestados están equivocados y eso en algún tiempo si se siguen preparando pueden llegar a programar, el grupo dos no contesta a la pregunta un 100% y el grupo tres le sirve para expresar su opinión un 50% y para desahogarse un 50%.

5.5.3.16. ¿Todos los encuestados son especialistas al utilizar el internet?

Nos percataremos como se consideran con respecto a sus amigos cuando utilizan el internet

Tabla 131

P50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	11	73,3	8	53,3
Un principiante	1	6,6	1	6,6
Tengo un nivel medio	3	20	3	20
Mi nivel es avanzado	0	0	1	6,6
Soy todo un experto	0	0	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obteniendo los datos de esta pregunta se puede considerar que al preguntar Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores? Los porcentajes del grupo dos: No contesta un 73%, Un principiante un 7%, los datos del grupo tres son los siguientes No contesta un 53%, Un principiante un 7%, Tengo un nivel medio un 20%, Mi nivel es avanzado un 7%, Soy todo un experto un 13%, por lo que debemos tomar cautela precisas para evitar problemas. Usadas de forma adecuada, las nuevas tecnologías pueden mejorar los resultados escolares y las habilidades sociales de niños y adolescentes. Internet ofrece muchas

cosas buenas, pero lamentablemente también ofrece muchas malas, en el último año aumentado la adicción patológica a internet en los adolescentes por encima de otros trastornos mentales o conflictos propios de esta etapa. (Ministerio de Educación con el apoyo de la Fundación Noble-Clarín, Telecom, 2010).

5.5.3.17. ¿Período de tiempo que utilizan los encuestados en la televisión?

En la tabla se indica a continuación distinguiremos el tiempo que suelen estar frente al televisor de lunes a viernes.

Tabla 132

P102 ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	2	13,3
Menos de una hora	5	33,3	7	46,6
Entre una hora y dos	2	13,3	3	20
Más de dos horas	4	26,6	1	6,6
No lo se	1	6,6	0	0
Nada	0	0	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Indagando los datos de las tablas en la pregunta antes expuesta ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? Los datos que se obtiene del grupo dos es: no contesta un 20%, menos de una hora 33%, entre una y dos horas un 13%, más de dos 27% y no lo sabe un 7%, y los resultados del grupo tres son no contesta a la

pregunta un 13%, menos de una hora un 47%, entre una hora y dos 20%, más de dos horas 7% y nada un 13%,

La televisión es un medio de información y de entretenimiento donde la mayoría de los ecuatorianos lo poseen, es muy útil en la familia porque se lo emplea para receptor informaciónes en caso de los hijos lo utilizan más para la distracción y deben tener un tiempo prudencial para ello y los programas deben ser aptos para su edad y los padres tienen que estar pendientes de los programas que observan. (Ley de Comunicación del Ecuador 2011, Asamblea Nacional, Quito-Ecuador)..

5.5.3.18 ¿El fin de semana se ve el mismo tiempo la televisión?

Observaremos si es el mismo tiempo dedicado o varía por ser fin de semana

Tabla 133

P103. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	3	20
Menos de una hora	2	13,3	3	20
Entre una hora y dos	6	40	3	20
Más de dos horas	3	20	3	20
No lo sé	1	6,6	0	0
Nada	0	0	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Llegamos a deducir que los niños y adolescentes los fines de semana emplean un poco más de tiempo en observar los programas de televisión ya que los días laborables pasan cumpliendo sus responsabilidades (estudios trabajos,) cabe indicar que no por ser fin de semana van a dedicar todo el tiempo a la televisión ya que pueden realizar otras actividades que le sean útiles en lo emocional y corporal tal es así que los resultados que ponemos a continuación lo demuestran del grupo dos en las encuestas No contesta un 20%, Menos de una hora un 13%, Entre una hora y dos 40% , Más de dos horas 20%, No lo sé 7% y las respuestas del grupo tres son: No contesta 20%, Menos de una hora un 20%, Entre una hora y dos un 20%, Más de dos horas 20%, nada 20%. (Ley de Comunicación del Ecuador 2011, Asamblea Nacional, Quito-Ecuador)

5.6. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.6.1. Regulación y uso de las tecnologías

5.6.1.1. ¿El internet es fácil de comunicarse?

En la tabla que se indica percibiremos la opinión de los encuestados sobre el internet al preguntar si se ahorra el tiempo y facilita la comunicación

Tabla 134

P51. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	1	6,6
Nada	0	0	1	6,6
Poco	1	6,6	1	6,6
Bastante	11	73,3	9	60
Mucho	2	13,3	3	20
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de las tablas primero observamos los resultados del grupo dos y son al preguntar que Señale cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”: No contesta, un 7%, Poco un 7%, Bastante 73%, Mucho 13% y los datos del grupo tres son similares: No contesta un 7%, Nada un 7%, Poco un 7%, %, Bastante 60%, y Mucho 20%.

Debemos advertir a los jóvenes y niños sobre los peligros que puede conllevar el hecho de que, por inconsciencia, facilite información personal o de la familia a otro usuario en ocasión de un encuentro por chat ya que a la información se la puede mal utilizar para cometer varios delitos. (Ministerio de Educación con el apoyo de la Fundación Noble-Clarín, Telecom, 2010).

La red, al tiempo que ofrece millones de oportunidades de esparcimiento, diversión y comunicación, permite ocultar la identidad y con ello desarrollar actividades ilícitas y peligrosas para niños y adolescentes, bien como víctimas, bien como agentes más o menos conscientes de la gravedad de sus hechos.

5.6.1.2. ¿El internet crea adicción?

Observaremos lo expresado por los encuestados si el internet hace que se enganchen los usuarios.

Tabla 135

P 52. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	1	6,6
Nada	1	6,6	1	6,6
Poco	6	40	6	40
Bastante	6	40	5	33,3
Mucho	1	6,6	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Adquiridos los datos de estas tablas se puede dar cuenta en los datos del grupo dos los que exponen al preguntar que el “Internet puede hacer que alguien se enganche” y los resultados son: No contesta un 7%, Nada 7%, Poco 40%, Bastante 40% y mucho un 7% y los resultados del grupo tres son muy similares y son: No contesta un 7%, Nada 7%, Poco 40%, Bastante 33% y mucho un 13%.

Por lo que son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. (ARBOLEDA T. Néstor, Tecnología Educativa. Bogotá-Colombia 2003).

5.6.2 Mediación familiar en relación a la tecnología

5.6.2.1 ¿El internet hace perder la amistad?

Estableceremos la opinión de los jóvenes si el internet los aísla de los amigos y familiares.

Tabla 136

P53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,6	1	6,6
Nada	1	6,6	3	20
Poco	5	33,3	6	40
Bastante	6	40	5	33,3
Mucho	2	13,3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Conseguidos los datos de la pregunta, describimos al indagar que el Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”. Y los resultados son del grupo dos: No contesta un 7%, Nada 7%, Poco 33, Bastante 40%, Mucho 13% y las respuestas del grupo tres: No contesta un 7%, Nada 20%, Poco 40, Bastante 33%, Mucho 0%.

La familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle beneficios formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital. Se puede considerar que muchas actividades entre ella la música, natación, deporte donde deben utilizar más su tiempo en vez de estar al frente del internet. (Ministerio de Educación con el apoyo de la Fundación Noble-Clarín, Telecom, 2010).

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

5.6.3 Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

5.6.3.1. ¿Se podría vivir sin teléfono móvil?

En la tabla que se muestra a continuación notaremos hasta qué punto los jóvenes están pendientes del teléfono celular y si se quedarán sin móvil que pasaría en sus vidas

Tabla 137

P63. Si me quedara dos semanas sin móvil...				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	3	20	3	20
Mi vida cambiaría a peor	1	6,6	3	20
No pasaría nada	8	53,3	9	60
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Luego de revisar los datos de las tablas se puede decir que en el grupo dos al averiguar Si me quedara dos semanas sin móvil... No contesta 20%, Mi vida cambiaría a mejor 20%, Mi vida cambiaría a peor 7%, No pasaría nada 53%, los datos del grupo tres nos indican Mi vida cambiaría a mejor 20%, Mi vida cambiaría a peor 20% y No pasaría nada el 60%. Detrás de su aparente inocencia en la utilización excesiva de teléfonos móviles es capaz de desencadenar problemas de conducta y, paradójicamente, de comunicación. Y hasta puede generar adicción. SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*

Entonces se puede opinar que el teléfono móvil crece y no por la necesidad de estar comunicado, sino por sus funcionalidades extras que posee muchas personas utilizan el teléfono con moderación al principio, pero enseguida este empieza a consumirles más tiempo del que esperaban, y dejan a un lado otras actividades más importantes por lo que sería que enfrenten el tema con responsabilidad

5.6.4 Mediación familiar en relación a la tecnología

5.6.4.1 ¿Problemas que provienen del teléfono móvil?

En las tablas adjuntas descubriremos si hay problemas por causa del teléfono móvil y cuáles son los motivos para ellos.

Tabla 138

P64. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
No contesta	3	20	0	0
No	12	80	15	100
Si	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Tabla 139

P65. ¿Por qué motivos?				
Opción	GRUPO 2 (10mo AÑO)		GRUPO 3 (2do DE BACHILLE)	
	Frecue	%	Frecue	%
Por el tiempo que lo uso	1	50	2	40
Por el gasto que hago	1	50	3	60
TOTAL	2	100	5	100

Autor: María Armijos

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

Extrayendo los resultados de las encuestas en esta pregunta vemos donde podemos ver que los resultados del grupo dos son. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? No lo hacen el 80% y no contesta el 20% y las deducciones del grupo tres son que no discuten con sus padres por el uso que hace del mismo.

Analizando los datos de esta pregunta nos damos cuenta que el grupo dos los motivos por lo que discuten con sus padres es por el tiempo que lo uso un 50% y por gasto que hace el otro 50% y el grupo tres responde por el tiempo que lo usa 40% y por el gasto que hace el 60% restante, El teléfono celular ha asumido las funciones de asistente personal, minicomputadora con acceso a Internet, radio y televisión portátil además de cumplir útiles funciones de información como de entretenimiento. Ofrece a su propietario una amplia gama de propuestas y servicios dedicados satisfacer diferentes tipos de necesidades. En este contexto, la creciente demanda dentro de la población y la gran cantidad de servicios móviles que proponen las empresas que proveen los servicios conducen a crear una nueva identidad personal de los usuarios. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía)

Llegando a la conclusión de que el intercambio de llamadas no es esa la única función de estos aparatos. Juegos, mensajes de texto, cámaras fotográficas, conexión a internet, mp3, entre otras; son tan solo algunas de las tantas características que puede poseer un celular. Siendo que el teléfono celular, como se ha mencionado anteriormente, es ya un centro de entretenimiento personalizado, tiene mayor auge entre los jóvenes

5.6.4.2. ¿Hace falta castigar a los hijos por el móvil?

En la tabla que se indica a continuación apreciaremos si los padres castigan a sus hijos por el uso del móvil.

Tabla 140

P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	0	0
No	10	66,6	13	86,6
Si	2	13,3	2	13,3
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Obteniendo los datos de las encuestas se puede verificar que en el grupo dos al preguntar si les castigan o premian con el uso del móvil y los resultados son: No contesta el 20%, no le castigan un 67%, y si le castigan el 13 y los datos del grupo tres son no les castigan un 87%, y si les castigan un 13%.

El móvil se ha vuelto indispensable para la vida diaria como herramienta de trabajo, comunicación, pero también tiene sus desventajas que pueden ser muy nocivas para el consumidor ya que se pueden volver dependientes y a su vez pueden suscitarse muchos problemas con sus padres ya que pueden haber discusiones, el teléfono celular por si mismo no causa embeleso, a menos que esperes una llamada importante.(BLOON, Benjamin. Características humanas y aprendizaje escolar. Voluntad editores, Bogota 2004.)

Lo que causa un grave daño en las personas es que los hace ser materialista y centran mucho su atención en el mismo, Los celulares también causan dependencia tal que los chicos no son capaces de cumplir con las tareas propias de su edad, y los padres tienen que tener control de la utilización como el tiempo y el gasto del mismo.

5.6.4.3 ¿Apagan en algún momento el telefono movil los encuestados ?

Establceremos una relacion que cuando hace falta apagar el telefono movil o no es necesarario de apagarlo nunca.

Tabla 141

P67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	11	52,3	13	50
Cuando estoy estudiando	4	19,0	7	26,9
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etc	4	19,0	2	7,6
Cuando estoy durmiendo	1	4,7	4	15,3
No lo apago nunca	1	4,7	0	0
TOTAL	21	100	26	100

Autor: María Armijos

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

Interpretando los datos de la encuesta en esta pregunta se preguntó ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? Y las respuestas son: Cuando estoy en clase 52%, Cuando estoy estudiando 19%, Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera. 19%, Cuando estoy durmiendo 5% y No lo apago nunca 5% y los resultados del grupo tres son los siguientes: Cuando estoy en clase 50%, Cuando estoy estudiando 27%, Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera. 8%, Cuando estoy durmiendo 15% y No lo apago nunca 0%.

La dependencia de los jóvenes hacia el teléfono móvil no solamente se ve reflejada en los problemas surgidos por el uso en las aulas académicas, sino más generalmente en la vida diaria: (BLOON, Benjamin. Características humanas y aprendizaje escolar. Voluntad editores, Bogota 2004).

Esta es una de las ventajas que el teléfono móvil ofrece ya que nos da la posibilidad de comunicarnos desde casi cualquier lugar y en cualquier momento, pero existe también las desventajas que hay Interrupciones en medio de la clase, principalmente es una fuente de quejas por parte de los maestros, pero se necesita que los padres de familia apoyen porque es por bien de sus hijos, en algunos planteles han detectado que los estudiantes utilizan los celulares para copiar en los exámenes sin embargo

5.6.4.4. ¿Hace falta el móvil en la noche?

En la tabla que a continuación se presenta , notaremos que los encuestados acostumbran a recibir llamadas o mensajes por las noches ya sea de familiares o amigos.

Tabla 142

P 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	20	0	0
Nunca	1	6,6	2	13,3
Algunos días	9	60	12	80
Casi todos los días	2	13,3	1	6,6
Todos los días	0	0	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Luego de analizar los datos de las tablas se percibe en el grupo dos al indagar si sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama y los datos que se expone a continuación un 20% no contesta a la pregunta un 20%, el 7% nunca , 60% algunos días, 13% casi todos los días y observando los datos del grupo tres son nunca recibe llamadas por la noche 13%, algunos días 80%, casi todos los días 7%,

Por lo que se puede llegar a decir que el móvil es un instrumento muy fácil de andarlo a llevar a todas partes pero entre uno de los aspectos negativos tenemos que impide una mejor y más amplia comunicación en la familia, ya que absorbe toda nuestra atención creando un alejamiento entre unos y otros, el excesivo intercambio de mensajes de texto atenta contra el desarrollo del lenguaje, lo deforma y crea un lenguaje nuevo, En el colegio genera conflictos de disciplina, entre otros problemas sociales.

5.6.4.5 ¿Se puede ofender a las personas con el móvil?

Como nos daremos cuenta en la tabla con el teléfono móvil se puede llegar a ofender a las personas ya sea por mensajes, llamadas, etc.

Tabla 143

P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	GRUPO DOS (DÉCIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	18,1	6	37,5
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	9,0	1	6,2
No estoy de acuerdo con ninguna	8	72,7	9	56,2
TOTAL	11	100	16	100

Autor: María Armijos

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

Los porcentajes lo demuestran: grupo dos he utilizado el móvil para enviar. Mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien 18%, has recibido mensajes obsoletos o de personas desconocidas 9% y no está de acuerdo con ninguna un 73% , los resultados del

grupo tres se asimilan y son he utilizado el móvil para enviar. Mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien 38%, has recibido mensajes obsoletos o de personas desconocidas 7% y no está de acuerdo con ninguna un 56%,

La adicción a las nuevas tecnologías ha recibido una gran atención por parte de la opinión pública en los últimos tiempos. Es una consecuencia non grata de la generalización de las pantallas y, si bien en sí mismo el fenómeno de la adicción no es nuevo, sí que es cierto que, al tener una especial relación con los menores, se están desarrollando estas patologías de un modo precoz..(SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". Comunicación y Pedagogía).

Po esto lado se debe educar en la libertad, es clave para formar una disciplina interior, lograr que un hijo se gobierne a sí mismo y sepa elegir el bien más allá de la gratificación del momento y de que estén o no presentes sus padres

5.6.4.6. ¿Es más divertido jugar con los amigos?

En la tabla que se indica a continuación observaremos con quien se familiarizan para jugar los encuestados

Tabla 144

P92. ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	1	33,3	1	50
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos/as	1	33,3	1	50
Con los amigos/as	1	33,3	0	0
TOTAL	3	100	2	100

Autor: María Armijos

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

Obtenidos los datos de la presente pregunta se puede decir en el grupo dos que juegan solos un 33%, con sus hermanos un 33% y con los amigos un 33% y los resultados del grupo tres son: juegan solos un 50% y con sus hermanos el 50% restante,

El problema no es la cosa en sí, a pesar de lo conveniente que resulta para muchos pensarlo de esa forma. Lo negativo de los videojuegos Claro está, resulta menos costoso en todo sentido pensar que el mal rendimiento de mi hijo pasa por el videojuego que por mi incapacidad como padre de promover junto a él espacios atractivos y formativos. (Ley de Comunicación del Ecuador 2011, Asamblea Nacional, Quito-Ecuador).

Llegando a deducir que en la actualidad no hace falta tener compañía para hacerlo, pero también es necesario que los padres dedique un poco más de tiempo a sus hijos ya que por medio del dialogo y la confianza les pueden enseñar muchos valores que en el futuro les sirven de apoyo para su vida.

5.6.4.7 ¿Hay problemas por los videojuegos?

Observaremos que por causa de los videojuegos se presentan problemas entre padres e hijos

Tabla 145

P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	86,6	12	80
No	1	6,6	2	13,3
Si	1	6,6	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

En las encuestas planteadas se puede observar que los resultados que en el grupo dos no discuten un 7%, si un 7% y no contesta a la pregunta un 86%, y los datos del grupo tres nos dicen que no discuten un 13%, si el 7% y no responde a la pregunta un 80%

Sin embargo, también interesa la correlación con otro tipo de cuestiones: sus destrezas a la hora de utilizar la tecnología, así como el grado de exposición a riesgos o el aprovechamiento de las oportunidades que estas herramientas ofrecen. (CENICH, Gabriela y SANTOS, Graciela (2005). "Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea". *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.)

Los valores que se les incentiva a los hijos en el diario vivir son de mucho provecho ya que cuando los padres se le das alguna orden los hijos deben de cumplirla a cabalidad y si es por el bien de ellos con mayor razón es así, el equipamiento tecnológico de los hogares, y son los jóvenes de clases más altas los que disponen de un mayor número de tecnologías.

5.6.4.8 ¿Causas de los problemas por los videojuegos?

En la tabla que se muestra a continuación interpretaremos cuales son los motivos por lo que discuten los encuestados con sus padres ya sea por el tiempo, por el momento o por el tipo de juego.

Tabla 146

P94. ¿Por qué motivos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	1	33,3	2	66,6
Por el momento en el que juego	1	33,3	0	0
Por el tipo de juegos	1	33,3	1	33,3
TOTAL	3	100	3	100

Autor: María Armijos

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

Es así los resultados de la encuesta nos dice: que discuten por el tiempo que pasa jugando un 33 %, por el momento en el que juegan un 33% y por el tipo de juego un 33 %,

y los porcentajes del grupo tres dos demuestra que por el tiempo que pasa jugando un 67% y por el tipo de juego un 33%.

Si bien pasar demasiado tiempo jugando puede ser muy malo y nada provechoso para los jóvenes porque pueden ocupar el tiempo en otro tipo de juegos donde pueden hacer ejercicios y la mente distraer eso le hace bien a la mente y el cuerpo y no pasar siempre frente a un computador por lo que se pueden crear problemas con los padres o personas que están a su responsabilidad. (CENICH Gabriela y SANTOS, Graciela (2005). "Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea". *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.)

5.6.4.9. ¿Premio o castigo por el uso de los videojuegos?

Observaremos si los padres les premian o les castigan a sus hijos por el uso de los videojuegos

Tabla 147

P95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	86,6	12	80
No	1	6,6	2	13,3
Si	1	6,6	1	6,6
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Podemos interpretar los resultados de esta pregunta: te premian o te castigan por el uso de los video juegos? No contesta un 87% si un 7% y no 7% mientras que el grupo tres los porcentajes son: no contesta un 80% no un 13% y si un 7%.

No es necesaria una premiación o un castigo por haber jugado un tiempo prudencial si se lo hace con responsabilidad y viendo el momento adecuado puede ser muy provecho porque se distrae la mente y se puede cambiar de ánimo para luego realizar otro tipo de

actividades. (SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*)

5.6.4.10. ¿Los padres están al tanto de la tecnología?

Descubriremos si los padres saben qué clase de contenidos tienen los juegos que poseen sus hijos

Tabla 148

P96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	86,6	12	80
No	1	6,6	2	13,3
Si	0	0	1	6,6
No lo sé	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Los resultados de la encuesta son: ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas? El grupo dos No contesta a la pregunta un 87% un 7% y no lo sabe un 7% y los datos del tercer grupo nos dice que no contesta un 80%, no un 13.% si un 7% y un 80% no contesta la pregunta.

Los psicólogos advierten que una nueva generación de problemas relacionados con el abuso de las nuevas tecnologías específicamente los videojuegos-. Estos tienen un gran poder de atracción para los adolescentes, si no se hace de ellos un uso adecuado puede derivar en problemas de aislamiento, dolores de cabeza, vista cansada, agresividad... Pero los videojuegos también pueden servir al aprendizaje, agilizar la visión, mejorar la memoria, enseñar a aceptar las reglas y, bien usados, incluso refuerzan la unión y comunicación con los amigos y entre padres e hijos. (SOTO, Francisco Javier y

FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía* .

Los video juegos tienen que ser de acuerdo a las edades y deben ser muy explícitos porque algunos poseen mucha violencia y esto hace que las personas que los juegan se vuelvan con una conducta muy agresiva y muy subrealistas, tal es así que los padres deben supervisar el contenido de los video juegos de sus hijos y así evitar problemas futuros.

5.6.4.11. ¿Los jóvenes tienen los juegos que ellos prefieren?

Descubriremos si los padres les permiten jugar con todos los videojuegos aunque tengan contenido no adecuado para ellos.

Tabla 149

P97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	13	86,6	13	86,6
Si con todos	1	6,6	2	13,3
Con algunos sí, con otros no	1	6,6	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Las respuestas de esta pregunta nos exponen: Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos? Los resultados del grupo dos son: no contesta un 87%, si con todos un 7%, con algunos si, con otros no 7% y las estadísticas del grupo tres son: no contesta un 87%, si con todos un 13%,

Los padres deben tener mucha responsabilidad con sus hijos y saber qué tipo de juegos tienen y que contenido y que tiempo pasan en estos, es así que los hijos también tienen

que tener responsabilidad para que jueguen y así distraerse en los momentos libres. (Martínez, I. (2002). ¿Quién decide lo que ven los niños?. México).

5.6.4.12. ¿Los videojuegos hacen que los jóvenes se vuelvan adictos?

Observaremos lo expuesto por los encuestados si están o conocen alguna persona que esta con problemas de adicción a los videojuegos.

Tabla 150

P99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0	1	20
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	50	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	1	50	4	80
No contestan	13		10	
TOTAL	15	100	15	100

Autor: María Armijos

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

Podemos llegar a concluir en esta pregunta observando los datos de la presente tabla: en el grupo dos al preguntar si está de acuerdo con alguna de las frases: Los video juegos pueden volverme violento, es mucho más divertido jugar acompañado /a que solo/a un 50%, no estoy de acuerdo con ninguna 50%, están enganchado algún juego o conocen alguna persona que cuando llega a la casa no para de jugar un 20% y un 80% no están de acuerdo con ninguna de ellas, nos damos cuenta que los vuelven más surrealistas porque viven en mundo de imaginación y no se enfocan en la realidad y es así que poseen problemas psicológicos. (Martínez, I. (2002) ¿Quién decide lo que ven los niños? México).

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

5.7.1 ¿Qué programas prefieres al momento de ver la televisión?

En la tabla que se indica a continuación observaremos los programas que más les gusta a los encuestados

Tabla 151

P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	7	21,2	8	25,8
Dibujos animados	3	9,0	5	16,1
Deportes	6	18,1	4	12,9
Series	1	3,0	2	6,4
Concursos	2	6,0	3	9,6
Documentales	3	9,0	1	3,2
Noticias	7	21,2	6	19,3
Programas del corazón	3	9,0	1	3,2
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	1	3,0	1	3,2
TOTAL	33	100	31	100

Autor: María Armijos

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

Se puede ver en los datos del grupo dos son que los programas que más les gustan son películas y noticias un 21% respectivamente, dibujos animados programas de corazón y documentales un 9% para cada uno y los demás programas una pequeña cantidad, y los datos del tercer grupo si existe una pequeña diferencia películas un 26%, deportes un 13%, noticias un 19%, dibujos animados un 16% y los demás como concursos series documentales y programas del corazón en mínima cantidad. Como ya es de entender a los jóvenes y niños les gusta los programas de acuerdo a sus edades y también sería de que los programas que se observan no tengan violencia ni escenas que puedan dañar la mente de los receptores porque pueden escoger programas que les pueden ser útiles en las vidas cotidianas.

5.7.2 ¿Con que frase se identifican?

En la tabla que se muestra a continuación percibiremos hasta donde les gusta la televisión, con quien prefieren estar acompañados y si observan toda clase de contenido que presentan en la misma.

Tabla 152

P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	GRUPO DOS (DECIMO AÑO)		GRUPO TRES (SEGUNDO DE BACHILLERATO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	2	12,5	3	18,7
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	6	37,5	4	25
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0	2	12,5
Me aburre la televisión	1	6,25	1	6,2
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	6,25	1	6,2
Me encanta hacer zapping	1	6,25	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	6,25	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	25	5	31,2
TOTAL	16	100	16	100

Autor: María Armijos

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

Estudiando los resultados de la tabla nos podemos dar cuenta en los resultados del grupo dos veo más tele de la que debo un 12%, le gusta ver la tele acompañado un 38% le aburre la televisión un 6%, elige el programa antes de encender el televisor un 6%, suele enviar msm a la tv para votar en concursos un 6%, y no está de acuerdo con ninguna de ellas un 25% y los datos del grupo tres que existe bastante semejanza.

En lo que se puede llegar a concluir que la televisión es preferida por los jóvenes encuestados por lo que se están desarrollando estas patologías de un modo precoz. Y esto es por falta de fuerza de voluntad que lleva consigo una dependencia en muchos casos desmedida, de una adicción diagnosticada como patología, (ley de Comunicación del Ecuador, 2010)

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

La encuesta la aplique en mi barrio llamado Los Ceibos del cantón Olmedo a diez jóvenes, donde con los resultados expuestos en las mismas y el diálogo que tuve con ellos me pude dar cuenta que : El valor de la familia se basa fundamentalmente en la presencia física, mental y espiritual de las personas en el hogar, con disponibilidad al diálogo y a la convivencia, haciendo un esfuerzo por cultivar los valores en la persona misma, y así estar en condiciones de transmitirlos y enseñarlos y el ejemplo es quizá una de las formas más fuertes de enseñanza.

Opinan que la familia ideal debe estar formada por papá, mamá e hijos. Y el 90% de ellos tienen una muy buena relación familiar aunque consideran que necesitan la confianza de sus padres, que les muestren cariño para ellos poder contarles sus problemas e inquietudes que tienen, El tiempo que pasan con sus familia especialmente los fines de semana lo emplean para el ocio como ver la tele, paseos familiares o labores de hogar. Aunque los factores que afectan su estabilidad familiar son la pobreza, la falta de empleo en sus padres.

Expresan que la familia es el ámbito primordial del desarrollo de cualquier ser humano; desarrollo de la autoestima y de la verdadera identidad personal, de los esquemas de convivencia social más elementales y de la experiencia del amor y consideran que los valores más importantes en su familia son honestidad, respeto, amor, alegría, paciencia, responsabilidad etc.

En cuanto al aborto opinan que no se debería hacer en ningún caso, porque es una vida humana indefensa con todo el derecho de vivir. Les gustaría recibir orientación con temas referentes a educación en valores, relación de padres e hijos y dificultades en la adolescencia que se debería incrementar en el colegio una materia relacionada a estos temas.

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones:

Redes Sociales y Pantallas

- ✓ Los niños y jóvenes del cantón Olmedo, asisten a las escuelas y colegios en un 80%, cabe indicar que solo el 50% tiene acceso al internet.
- ✓ Que el 90% de los niños y jóvenes en Cantón Olmedo no tiene acceso a equipos tecnológicos ya que así no pueden tener una educación adecuada ya que sin el equipamiento óptimo los estudiantes no puedan tener una educación de calidad.

Redes Sociales y Mediación Familiar

- ✓ Que cada día se van creando redes sociales donde los niños y jóvenes en el Cantón Olmedo, en un 85% se enlazan a las mismas y se están dejando influenciar por estos medios sin medir las consecuencias.
- ✓ Que los niños y jóvenes en un 60% en el cantón Olmedo, están perdiendo los valores por que le ponen mayor interés a los objetos tecnológicas y están apartando de los valores familiares, humanos y sociales.

Redes Sociales y Ámbito Escolar

- ✓ Llegando a concluir que las redes sociales son de ayuda para el estudio de los niños y jóvenes en el cantón Olmedo, ya que el 60%, de los mismos por medio de estos pueden llegar a autoeducarse para sí llegar al éxito.
- ✓ Que los profesores en un 80% poseen mayor facilidad para su auto preparación por medio de las tecnologías, ya que si tienen una preparación de calidad podrán así educar con calidad a sus educandos.

Redes Sociales, riesgos y oportunidades.

- ✓ Que las redes sociales aparte de ser un medio de comunicación son un riesgo ya que los niños y jóvenes encuestados en el cantón Olmedo en

un 85%, no miden las consecuencias que les pueden ocasionar muchos problemas mediante el intercambio de información no óptima.

- ✓ Que por medio de las redes sociales los encuestados se puede intercomunicar con diferentes individuos en distintas partes del mundo, en un 70% ya que nos encontramos en el auge de la globalización.

6.2 Recomendaciones

Redes Sociales y Pantallas

- ✓ Que los niños encuestados en el cantón Olmedo comprendidos entre 6 a 9 años y jóvenes entre 15 y 18 años encuestados en el cantón Olmedo, dediquen el tiempo necesario para la utilización de las tecnologías como las redes sociales y no pasen mucho tiempo en ellas, para así llegar a tener una 100% de educación y así erradicar el analfabetismo mediante programas de concienciación
- ✓ Proveer de equipos tecnológicos de forma gratuita a todos los estudiantes del cantón Olmedo, por medio de las autoridades y mediante autogestión a centros educativos fiscales, fiscomisionales, además de plantear alternativas de sostenibilidad de los proyectos para que en una segunda fase pueda brindar soporte técnico(reparación y actualización de equipos) de forma oportuna y eficiente

Redes Sociales y Mediación Familiar

- ✓ Recomendar que los niños y jóvenes encuestados dediquen mayor tiempo a realizar las actividades sociales como leer libros, salir a pasear dialogar con la familia y le den menos prioridad a lo tecnológica como es a las redes sociales.
- ✓ Que todas las familias de los estudiantes en el cantón Olmedo sean capacitadas en los medios tecnológicos por medio de la ayuda de las autoridades gubernamentales y locales para que así sean de apoyo para sus hijos en la educación

Redes Sociales y Ámbito Escolar

- ✓ Por medio de autoridades gubernamentales y locales, generar convenios con proveedores de conexión de internet para abaratar costos especialmente para el acceso en centros educativos que se encuentran en zonas de difícil acceso como es en la zona rural de Olmedo.
- ✓ Que todo maestro en el cantón Olmedo, sean capacitados en todas las áreas con cursos de nivelación y que las autoridades gubernamentales y locales les faciliten los medios para que así pueda brindar una educación de calidad a sus educandos.

Redes Sociales, riesgos y oportunidades

- ✓ Que los padres deben saber a qué clase de información están accediendo sus hijos restringiéndoles ciertos programas o educándoles a revisar los programas en las redes sociales, porque no saben con qué clase de persona están intercambiando información
- ✓ Informar a los estudiantes y padres de familia del cantón olmedo sobre los procesos y los avances de implementación tecnológica así como las ventajas y desventajas que presenten, mediante talleres presentando periódicamente dicha información.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 ARBOLEDA T. Néstor, Tecnología Educativa. Bogotá- Colombia 2003.

7.2 *Alberto de la Mora Gálvez* Perfil de maestros que utilizan la tecnología informática en México, *Universidad de Guadalajara México* 1997, pag 32

7.3 BLOON, Benjamin. Características humanas y aprendizaje escolar. Voluntad editores, Bogota 2004.

7.4 Becerra, 2003.

7.5 BELTRAN Llera, Mitos de la tecnología educativa, 2003.

7.6 CENICH, Gabriela y SANTOS, Graciela (2005). "Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea". *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.

7.7 CASTELLANO Hugo M. Contexto Educativo Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías Notas y Artículos, 2005.

7.8 CASTELLS, P. & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las Pantallas: Televisión, Videojuegos, Internet y Móviles. Barcelona.

7.9 CEBRIÁN DE LA SERNA, 1991.

7.10 CABERO J; Duarte A. y Barroso J. (1997), *La piedra angular para la incorporación de los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los contextos educativos*.

7.11 DOMINGUEZ Vial María Paulina, jefe del departamento de Psicopedagogía de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile e investigadora en efectos de audiovisuales, 2007

7.12 FERNÁNDEZ, Beatriz; SUÁREZ, Leticia y ALVÁREZ, Emilio (2007). de Educación Superior: deficiencias metodológicas y propuestas de mejora desde la perspectiva del alumno."

7.13 GONZALES, J. Tecnología y Comunicación, 2009.

- 7.14. GONZALES Mario Viche. (20 de Enero de 2009). quadernsanimacio. Recuperado el 11 de Agosto de 2011, de quadernsanimacio:
- 7.15 SOTO, Francisco Javier y FERNÁNDEZ, Juan José (2003). "Realidades y retos de inclusión digital". *Comunicación y Pedagogía*
- 7.16 LARA, Pablo y DUART, Josep María (2005). "Gestión de contenidos en el e-learning: acceso y uso de objetos de información como recurso estratégico". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*
- 7.17 LUNA Milton: La educación en los últimos años, Contrato Social por la Educación, Anexo 3.
- 7.18 MARQUÉS, Pere (2001). "Algunas notas sobre el impacto de las TIC en la universidad".
- 7.19 Ministerio de Cultura del Ecuador. (2010). Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito: DINADEP.
- 7.20 Martínez, I. (2002). Quién decide lo que ven los niños? México, pág. 24,25.
- 7.21 PREAL, Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo Faro: Informe de progreso educativo Ecuador, 2006.
- 7.22 Perfeccionamiento del profesorado. EDUTECH, Revista electrónica de tecnología educativa, Núm. 8, Noviembre 1997.
- 7.23 MORALES Vázquez Cesáreo (2002) *Etapas de adopción de la tecnología informática en el salón de clases.*
- 7.24 NUÑEZ Jover, 1999, pp. 38) pero Castro, Díaz Balart (2002)
- 7.25 RIVERA PALOMINO Juan Perú 1992, pág. 84.
- 7.26 SAMANIEGO Karola) (Universidad Tecnológica San Antonio de Machala.)
- 7.27 Olivé I., Ponce J. y Onofa M. (2008)
- 7.28 Ley de Comunicación del Ecuador 2011, Asamblea Nacional, Quito-Ecuador

7.29 Valle Sánchez (1998) señalado las dificultades más significativas de las Tecnologías que encuentran los profesores Argentina

7.30 Valle Sánchez. (1998). En Vázquez Gómez, G. (1987). Educar para el siglo XXI.

7.31 Wagner, D. &Kozma, R. 2005, New Technologies for Literacy and Adult Education: a Global Perspective

7.32 [www. Elcomercio.com.ec](http://www.Elcomercio.com.ec), publicacion 20 de febrero de 2011

8. ANEXOS

8.1 Carta de Ingreso a Instituciones Educativas



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

María Estera Aguirre Burneo

Mg. María Estera Aguirre Burneo.

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



8.2 Autorización para la encuesta en el Colegio a Distancia Hermano. Ángel Pastrana,



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a ~~ARRIA... DOMÍNGOS... CARRIÓN~~, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

MARJA ETOIRA AGUIRRE BURNEO

Mg. Marja Etoira Aguirre Burneo.

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



AUTORIZADA 11 MAYO 2011

[Handwritten signature]

8.3 Autorización para la encuesta en el Colegio a Distancia Hermano. Ángel Pastrana, ext. Lic. Patricio Carvajal.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a **MARIA ELIZABETH AGUIRRE BURNEO**, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

MARIA ELIZABETH AGUIRRE BURNEO

Mg. ~~Maria Elvira~~ Aguirre Burneo.

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



UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA
DE LOJA
EXT. Lic. Patricio Carvajal
Olmedo - Loja - Ecuador

Autorizada 27/05-2011

8.4 Cuestionario para niños de 6 a 9 años

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)

- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360

- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión

- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

8.5. Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años

1. ¿En qué curso estás?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
 2. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
 2. CD interactivo
 3. Enciclopedias digitales
 4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
 2. Matemáticas
 3. Lengua y Literatura
 4. Historia/ Geografía

5. Idiomas
 6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
 7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
 2. Si, algunos (menos de la mitad)
 3. Si, casi todos (más de la mitad)
 4. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
1. (pase a la pregunta 22)
 2. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
 6. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
1. No (pase a la pregunta 22)
 2. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
1. No
 2. No lo sé
 3. Sí, tengo un filtro
 4. Sí, tengo un antivirus
 5. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**
1. No (pasa a la pregunta 51)
 2. Si
- 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una y dos horas
 3. Más de dos horas

4. Nada
 5. No lo sé
- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
 2. Más de dos horas
 3. Nada
 4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
 2. En el colegio
 3. En un ciber
 4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
 5. En casa de un amigo
 6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
 2. Con amigos
 3. Con hermanos
 4. Con mi padre
 5. Con mi madre
 6. Con mi novio/a
 7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
 2. Algún hermano/a
 3. Mi novio/a
 4. Algún amigo
 5. Mi padre
 6. Mi madre
 7. Algún profesor/a del colegio
- 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte

5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

1. Siempre me muestro como soy
 2. A veces finjo ser otra persona
 3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
 2. A veces
 3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
 2. Con mi familia
 3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
 2. Tengo, pero no los conozco
 3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
 2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)
 2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcetera)
 3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
 4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
 5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
 6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
 7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)
 8. A ninguno
- 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 más 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 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
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 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 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. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

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

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: juegosolímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

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. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triivial
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

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

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 . ¿Cómo 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 3
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo se
 5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar

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

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

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

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

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver

5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

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

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

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

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

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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

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

- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
 2. Nintendo DS
 3. No lo se

8.6 Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, elaborado por ILFAM



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Objetivo: Conocerla opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 **Sexo:** M() F()

1.3 **Lugar donde usted vive con su familia:**

Provincia.....

Cantón.....

Ciudad.....

Parroquia:.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1.()Papá 2.()Mamá3.()PapáyMamá4.()Soloenmicasa5.()Conmi/s_____

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

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una(X)sobreelnúmerodeturespuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

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

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



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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

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

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN