



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

***La universidad Católica de Loja***

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

***“GENERACIÓN INTERACTIVAS, ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL CHILE, ESCUELA FISCAL ANEXA AL INSTITUTO TECNOLÓGICO EN EL CANTÓN CALVAS Y COLEGIO SAN FELIPE DEL CANTÓN GONZANAMA PROVINCIA DE LOJA EN EL AÑO 2011”***

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

**AUTOR:**

Danilo Paúl Chicaiza Soto

**MENCIÓN:**

Licenciatura en Educación Básica

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Mgs. Alicia Josefina Capa Alvarado

**CARIAMANGA-ECUADOR**

**2012**

## **CERTIFICACIÓN**

**Magister Alicia Josefina Capa Alvarado**

**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 DERECHOS**

Yo, Chicaiza Soto Danilo Paúl, declaro ser autor 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 de la Universidad.

(f) \_\_\_\_\_

C.I. 1714751078

## **AUTORÍA:**

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

(f) \_\_\_\_\_

Nombre: Danilo Paúl Chicaiza Soto.

C.I. 1714751078

## **DEDICATORIA**

*A mi familia, por su ineludible cariño para conmigo.*

## **AGRADECIMIENTO**

*A la Universidad Técnica Particular de Loja  
especialmente a la Magister Alicia Capa directora de  
mi trabajo de fin de carrera.*

# ÍNDICE

CERTIFICACIÓN .....	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA: .....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE .....	vii
1. RESUMEN .....	1
2. INTRODUCCIÓN .....	2
3. MARCO TEORICO: .....	4
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar. ....	5
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa. ....	6
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC. ....	9
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	11
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años. ....	14
3.2.2. Los riesgos que plantean las Tic's. ....	17
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	19
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	21
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación. ....	23
3.3.2. <i>Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar</i> .....	26
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	28
4. METODOLOGÍA.....	31
4.1 Diseño de la Investigación. ....	32
4.2 Participantes de la Investigación.....	32
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación .....	33
4.3.1 Técnicas .....	33
4.3.2 Instrumentos .....	33
4.4. Recursos: .....	33
4.4.1. Humanos: .....	33
4.4.2 Institucionales: .....	34
4.4.3. Materiales: .....	34
4.4.4. Económicos: .....	34
4.5. Procedimiento. ....	34
CAPÍTULO 5 .....	36
INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	37

5.1. Caracterización sociodemográfica.....	37
5.2. Redes sociales y pantallas.....	54
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	76
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	95
5.5. Redes sociales riesgos y oportunidades.....	112
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM).....	129
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	132
6.1. Conclusiones.....	133
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	133
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	133
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	134
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	134
6.2. Recomendaciones.....	135
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	135
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	135
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	135
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	136
7. BIBLIOGRAFÍA.....	137
8. ANEXOS.....	138

## 1. RESUMEN

Este trabajo de investigación, titulado *“GENERACIÓN INTERACTIVAS, ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL CHILE, ESCUELA FISCAL ANEXA AL INSTITUTO TECNOLÓGICO EN EL CANTÓN CALVAS Y COLEGIO SAN FELIPE DEL CANTÓN GONZANAMA PROVINCIA DE LOJA EN EL AÑO 2011”*, desarrollado en la Provincia de Loja, dispone de un marco teórico, en el cual, se presentan los más trascendentes enunciados, vinculados con este tema de investigación. Este marco teórico comprende: situación sociodemográfica, el ámbito escolar, el ámbito familiar, la situación de los niños, jóvenes y adolescentes frente a las pantallas, los riesgos y posibles oportunidades que presentan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's). Posteriormente abordaremos, en el presente estudio, las iniciativas acerca de la protección del niño y adolescente en su relación con las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Iniciamos esta investigación, realizando encuestas a tres grupos bien definidos. En primer lugar se encuestó a un grupo de niños de 6 a 9 años, pertenecientes a la escuela mixta Chile del cantón Calvas, ciudad de Cariamanga, es decir, niños que cursan entre segundo y quinto año de educación básica. El segundo grupo de niños encuestados tienen que ver con niños de 10 a 14 años, escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga, pertenecientes al mismo lugar anteriormente citado. Niños que se encuentran cursando entre sexto y décimo año de educación básica. Y finalmente se entrevistó a un grupo de jóvenes de 15 a 18 años, pertenecientes al Colegio San Felipe, del barrio Changaimina, los mismos que está cursando entre el primero y el tercero de bachillerato. Luego de realizar estas encuestas, se procedió a procesar los datos y a analizarlos, de manera tal que estos se conviertan en el fundamento del presente trabajo de investigación.

En cuanto a los datos analizados, podemos resumir que los niños, adolescentes y jóvenes, en la actualidad tienen una dependencia hacia las Tics, pues de los encuestados, la mayoría sostenía utilizar diariamente aparatos tecnológicos. Además, la investigación nos proporciona datos que nos muestran que la mayoría de encuestados tengan o no internet en su casa, suelen usarlo, lo que refleja la dependencia hacia estas tecnologías.

Otro dato importante que nos proporciona la investigación, es que la mayoría de padres no controlan el uso que los niños dan a la tecnología, llevando esta situación, a tener niños, adolescentes y jóvenes expuestos a cualquier tipo de contenido que pueden proporcionar estos aparatos tecnológicos.

## 2. INTRODUCCIÓN

Este tema objeto de estudio, es abordado en primer término por la Organización Universitaria Interamericana (OUI), fundada en 1979 como una *“asociación sin fines de lucro que persigue objetivos esencialmente educativos mediante la cooperación entre Universidades de las Américas”*; la que en estos últimos años se ha convertido en la organización universitaria que cubre todo el ámbito de estudio americano. Constituyéndose la Universidad Técnica Particular de Loja miembro activo de esta organización, por ello esta Investigación contiene un efecto social y educativo trascendental; convirtiéndose por lo tanto en un valioso aporte a la educación ecuatoriana.

El estudio de Generaciones Interactivas ya ha sido utilizado en alrededor de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes comprendidos entre edades de 6 a 18 años. Por ello el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, en acuerdo con el Ministerio de Educación, ha venido desarrollando programas directamente relacionados con la Generaciones Interactivas con el apoyo de Fundación Telefónica. Este ha sido el motivo de que se fomente la investigación en varias instituciones educativas, proyectada hacia jóvenes de 6 a 18 años en todo el territorio nacional.

Siendo la Universidad Técnica Particular de Loja, una institución pionera en la investigación social, me ha permitido desarrollar esta temática para así obtener datos informativos sobre la relación de los niños y adolescentes con las nuevas tecnologías.

El análisis y resultado de este trabajo se enviará de forma confidencial e individualizada a cada institución participante con ayuda de los investigadores.

De esta forma y con los antecedentes ya expuestos, esta investigación, previo requisito para la graduación, tiene como objetivo y delimitación establecer la participación de las tecnologías de Información y comunicación entre los niños y jóvenes ecuatorianos.

De forma especial delimito este estudio a la provincia de Loja, en el período educativo 2011 - 2012. De manera particular este tema se centra en *“conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados”, “identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración”*.

Es necesario plantear que la investigación fue realizada con más facilidad en las zonas urbanas que en las zonas rurales, puesto que en las zonas urbanas, los niños tienen

más acceso a las TIC's, y por lo tanto, están relacionados con la terminología utilizada en este trabajo de investigación.

Además, en las zonas rurales, debido al componente económico y geográfico, no tienen un buen acceso a las TIC's, por lo cual resulta más difícil realizar las encuestas en estos sectores, pues algunos de los encuestados no respondían a las preguntas, ya que desconocían, en algunos casos, de qué se estaba hablando.

Esto nos lleva a plantear que las políticas públicas, en lo que tiene que ver con el tema de las Tecnologías de Información y Comunicación, son importantes para que exista el acceso necesario en zonas rurales, y no sean solamente los sectores centrales o urbanos, los que puedan contar con este servicio.

A pesar de todo lo planteado anteriormente, puedo decir, que se ha cumplido casi en un 90% los objetivos planteados en este trabajo de investigación, ya que a pesar de todos los problemas suscitados, la investigación pudo avanzar de una manera exitosa. Pues como podemos ver en el análisis de los datos, la mayoría de preguntas de las encuestas fueron respondidas por los niños, adolescentes y jóvenes, tanto del sector urbano como del sector rural.

En tal virtud este trabajo se ha dividido en tres etapas:

1. Comprende el marco teórico de los más importantes tópicos relacionados con el uso de las tecnologías de la comunicación en los jóvenes y niños y este se ha desarrollado con el auxilio de bibliografía relacionada al tema, y la investigación de campo realizada con una muestra de la Provincia de Loja.
2. Se presenta el método usado por parte del investigador para la materialización de este proyecto y la respectiva tabulación.
3. La recopilación, el análisis e interpretación, así como también un breve debate de los resultados por parte de los investigadores. Dando como conclusión, que la Generación Interactiva no sólo que se comunica, sino que además, se educa y entretiene por varios medios como el internet, celular, videojuegos y la televisión debiéndose acotar que es fundamental la intervención y protección de la familia debido al riesgo existente con el uso de estos medios.

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

### 3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

Ecuador es un país intercultural, es decir, en él conviven y se relacionan muchas culturas. Está dividido en 4 regiones: Sierra, Costa, Oriente y Región Insular. Su diversidad no se expresa solamente en el ámbito intercultural, pues, a pesar de ser un país pequeño, Ecuador posee uno de los niveles de biodiversidad más alto del mundo. Este país se caracteriza además, por sus altos niveles de pobres, lo cual se manifiesta más claramente en los sectores rurales. También posee un alto nivel de inequidad. Según Juan Ponce, los indicadores de educación han mejorado durante la década de los noventa y en la primera del nuevo milenio. *“Sin embargo, al comparar con las décadas pasadas se puede apreciar que la velocidad de las mejoras educativas ha disminuido, y la inequidad en la educación ha crecido en diversos aspectos, excepto en la brecha de género, que casi se ha cerrado”.* (Ponce, 2010: 113)

En cuanto a los proyectos sobre el acceso a las TIC, estos tienen por objetivo, el mejorar la calidad de vida, y sobre todo de comunicación en las zonas urbanas y apartadas. Entonces, en este ámbito, las TIC son consideradas un instrumento importante para el desarrollo de la sociedad, tanto de las zonas urbanas, como de las zonas rurales. Por ello el objetivo de las TIC es aportar diversos servicios. Mediante las TIC, las zonas alejadas de las ciudades, y las zonas fronterizas, tienen en las Redes Sociales un instrumento de consumo e intercambio de información. Según Tourè, (2006) *“las TIC no deben buscar reinventar estas relaciones, más bien lo que deberían hacer es dinamizarlas asumiendo su rol transformador”.*

Los datos del Ministerio de Educación señalan *“que los chicos de la población con menores recursos no disponen de otro lugar, que no sea la escuela, para acceder a las TIC y sus beneficios”.* Frente a esta notoria desigualdad, el ámbito de las escuelas, será el lugar privilegiado para mejorar el acceso y calidad de las TIC con mayor equidad. (Informe. La Generación Interactiva en el Colegio Vida nueva Ecuador, 2010, pag. 9-28)

Ahora bien, en lo que tiene que ver con el ámbito familiar, en el Ecuador, aún se mantienen los hogares nucleares, especialmente los hogares nucleares monopaterales, sobre todo aquellos que tienen jefas mujeres. En cuanto a la unión familiar, según datos del INEC (2010), *“Los hogares con mayor número de miembros están disminuyendo, los hogares unipersonales se están incrementando, así como el número de hogares donde existen menos de 5 miembros. Se puede mencionar que incluso en aquellas áreas rurales donde por razones culturales, el número de hijos que*

*tenían era mayor que en las zonas urbanas, también se evidencia claramente esta disminución”,* aun cuando las uniones conyugales se separan, la opción para no perder este estereotipo de familia, es unirse entre parientes, posiblemente para superar adversidades o dificultades de índole económico, de vivienda, afectivo, de protección, etc.

Las encuestas realizadas sobre el acceso a los TIC, revelan que, los hogares (urbanos) poseen televisor, radio, equipo de sonido, computadora, celular, teléfono fijo. En cuanto a la ubicación del computador, la respuesta mayoritaria de los encuestados es, que en el hogar, el computador se encuentra mayoritariamente en una habitación, por lo general en la de los padres. Otro dato importante que nos proporcionan las encuestas realizadas es, que el internet se utiliza diariamente entre una y dos horas, lo que nos lleva a afirmar, que el internet es una realidad que ocupa espacio de tiempo considerable, de hecho, el internet es una de las actividades preferidas para después de cenar.

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

La importancia del ambiente físico para predisponer conductas y formas de aprendizaje infantil y la conciencia de su independencia con otros componentes del contexto educativo (organización de actividades, calidad de relaciones, etc.) representan también el resultado de una línea de investigación de impronta ecológica que en las últimas décadas ha estudiado las interacciones dinámicas entre sujetos adultos y niños y las características del ambiente de la escuela infantil.” *Diferentes estudios, dedicados a observar el contexto de las instituciones educativas para la primera infancia, han puesto de manifiesto la importancia de las relaciones entre las instalaciones, la estructuración de espacios y los comportamientos lúdicos y sociales de los pequeños*”.(Bondioli & Nigito, 2008, págs. 108 - 109)

En cuanto al entorno educativo, existen dos formas de intervención; una directa, por la cual se entiende la relación en primera persona del agente educativo en el contexto. Si la intervención se realiza a través de mediadores, estaremos frente a una actuación indirecta. Según Longás & Mollá, (2007) “*el trabajo directo con los alumnos no puede ser realmente eficaz si no cambian sus relaciones con el entorno educativo*”. La intervención indirecta permite iniciar un proceso de coordinación entre los diferentes agentes educativos, donde el análisis de las necesidades y diseño compartido de la intervención, ayuda a cada educador a replantear su relación educativa, favoreciéndola a su vez a mejorar otras relaciones similares.

Entonces, al ser al niño a quien se lo está educando, *“la única forma de obtener óptimos resultados, es mantenerlo en contacto permanente con la vida, para lo cual la propia escuela debe ser catalizadora del entorno, para que éste entre en el aula.”* Lo anteriormente dicho, nos permite darnos cuenta de la importancia que el entorno tiene en la educación. El problema radica en que la escuela hoy no es un espacio abierto por miedo a la calle, a lo desconocido, a los cambios, a las personas intrusas, etc. La mejor manera de resolver este problema es trabajar para conseguir unos centros educativos más abiertos, en los que se posibiliten modelos pedagógicos innovadores y transformadores del entorno en el que están ubicados y que, tomando como punto de partida las características y circunstancias materiales y humanas, oferten a la Comunidad Educativa programas contextualizados y consensuados que den respuesta a las necesidades, carencias y expectativas del grupo social al que van destinados y en cuya elaboración hayan participado los agentes educativos pertenecientes a los tres ámbitos básicos e intrínsecamente relacionados que conforman el proceso educativo: ámbito familiar, ámbito escolar y ámbito social. (Bartolomé Cosío, 1999)

A través de las TIC se puede tener mejor y mayor conocimiento de las características y actividades de los centros educativos, además, se puede mejorar la calidad de la educación, siempre y cuando las TIC sean bien utilizadas. Concientiza a la comunidad educativa de la importancia de llevar a la práctica los valores como el respeto, la solidaridad, el amor, la responsabilidad, la tolerancia, etc., valores que nos llevarán a rescatar el sentido de pertenencia en su entorno educativo, social y familiar, comprometiendo a los actores a participar en diversas actividades y/o estrategias que conlleven a crear un ambiente sano y una convivencia pacífica. (MEC, 1993).

La comunidad educativa debe estar sensibilizada e integrar a las tecnologías de la información y la comunicación otorgándole un espacio curricular. Con la integración de las TIC en el currículo se ha desarrollado una multitud de cambios importantes en el ámbito metodológico docente. Para desarrollar en plenitud un cambio en cuanto a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula se deben introducir estas en el currículo. Ello implica la planificación por parte del docente teniendo en cuenta las distintas herramientas informáticas y su utilización. Para ello, además, se precisa una formación continua. Es importante destacar, también, que se ha de tener muy en cuenta la adecuación a cada etapa educativa de las herramientas tecnológicas propias. (Burbules, 2006)

Según García, Víctor & Medina, la organización de un centro docente, llámese colegio, instituto, escuela o universidad, no se puede entender en nuestros tiempos como la ordenación de un conjunto de elementos en un sistema cerrado que vive y actúa con

independencia del mundo que lo rodea. Una institución escolar ha de entenderse hoy como un sistema abierto cuyo principio fundamental no es la vieja idea de una entidad constituida por estudiantes y profesores. *“Esta idea necesita ser complementada con una más amplia, la de comunidad educativa, en la que la iniciativa y el trabajo personal del alumno constituyen el centro de las preocupaciones y en la que el trabajo es fruto de la convergencia no sólo de las preocupaciones y trabajos de alumnos y profesores, sino también de las preocupaciones, estímulos y posibilidades de las familias y ambiente social”.* (García, Víctor & Medina, 1987, pág. 15)

La organización educativa, como toda organización, es una institución que lleva a cabo la coordinación de acciones de personas para la satisfacción de necesidades reales de los miembros de la organización, aquellas necesidades que contribuyen a la perfección del ser humano, y hacen referencia, por tanto, a los bienes honestos. Desde hace tiempo las tecnologías acompañan a nuestros alumnos e hijos en la cotidianidad de su vida (escolar, familiar y social). Por tanto, como considera Prados y Solano, no se trata de interrogarnos si los ordenadores son buenos para la enseñanza, o si internet ayuda a los niños a aprender. Lo importante es que tales dilemas poseen un planteamiento erróneo y representan una forma de concebir la tecnología que debe ser reconsiderada. A nadie se le ocurriría hoy formular estas otras preguntas: “¿las pizarras son buenas o malas para la enseñanza?”, “¿los manuales escolares ayudan a los niños a aprender?”, “¿La televisión promueve o restringe las oportunidades educativas?”, porque damos por sentado que estos elementos tan conocidos del aula y de la vida social pueden aplicarse bien o mal: que en comparación con las alternativas que existen, tienen ventajas y limitaciones; y que lo esencial es saber cómo, quién y con qué fines se los usa. ” *Más bien se trata de reflexionar pedagógicamente sobre la diversidad de cambios que éstas están creando en los procesos educativos, en los estilos de vida, y en las dinámicas de interacción socio-familiares”.* (Prados, Solano, & Sánchez, 2007)

Ahora bien, en cuanto a la comunidad educativa, según Joao, Escobar & Pacheco, (2008) el hecho educativo no sólo se encuentra en la relación maestro –alumno; la comunidad educativa –directa e indirectamente- forman parte del conjunto de influencias y que refuerzan o limitan los procesos de aprendizaje. Pero también, quien se encuentra laborando en una fábrica de zapatos, también incide en su producto y en quienes demandan la calidad de su trabajo. Todo esto es proceso de aprendizaje y, por tanto, está marcado por hechos o acciones educativas perfiladas al cambio socio – educativo. La comunidad educativa es el conjunto de personas que intervienen y son responsables de la educación de quienes están en edad de escolarización obligatoria.

Es conveniente dejar claro desde el principio que la función educativa es tarea en primer lugar de las familias y en segundo lugar del centro escolar, finalmente, es necesario aclarar que cuando se piensa en un vínculo, se lo hace en términos políticos, sociales y culturales y que a partir de él se produzca un crecimiento tanto en la escuela como en la comunidad.

La familia y la escuela comparten la responsabilidad de madurar las personalidades infantiles y juveniles, con el nuevo protagonismo de los compañeros y profesores. Corresponde a los profesores la evaluación de los déficit diferenciales para la adaptación curricular; el maestro actúa como un segundo padre para el alumno, pues el niño pasa más tiempo en la escuela que en el hogar. “La relación maestro/alumno incluye, además de la formación intelectual, la dimensión socializadora para poder comunicarse y convivir con las demás personas de la sociedad”. (Colom, Bernabeu, Domínguez, & Sarramona, 2008, pág. 331)

Tanto el entorno educativo como la comunidad educativa tienen su importancia individual, que nos asen ver la realidad por lo que está atravesando la educación en el país, nos reflejan las necesidades o fortalezas que cuentan en cuanto a TIC's, y nos demuestran que en el transcurso de la enseñanza-aprendizaje no solo están involucrados maestros y alumnos sino que cuentan con el respaldo y la obligación de involucrarse toda la familia, la sociedad, instituciones, etc. Para mejorar la calidad de nuestra educación.

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

La creencia en la bondad de las TIC, asumida en el discurso político y fomentado desde el interés económico, ha calado en la sociedad en general y concretamente en el contexto educativo. Tanto es así que Postmann lo compara con una nueva forma de adoración religiosa: *“resulta extraño –en realidad muy sorprendente- que, con el siglo XXI pisándonos los talones, aún sigamos hablando de nuevas tecnologías como si se tratara de puras bendiciones, de inmaculados regalos de dioses”*. (Postmann, 1999: 56). Para Sales, no existe una evidencia científica demostrada como para defender esa confianza ciega en las TIC para el aprendizaje.

El discurso sobre las TIC y la educación se está conformando únicamente desde el ámbito educativo; es más, éste está siendo un receptor un tanto acrítico de un discurso político y económico. Apelamos por ello a que desde la Didáctica se elaboren respuestas críticas y fundamentales frente al fenómeno de las TIC. CASTELLS

Manuel, (2007) en cuanto a las definiciones de Tecnología, Información y Comunicación, nos dice lo siguiente: Refiriéndose a la palabra Tecnología, que es la aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. En cuanto a la Información, son los datos que tienen significado para determinados colectivos. Y que la Comunicación, es la transmisión de mensajes entre personas. Por lo tanto cuando unimos estas tres palabras TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "mas media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Según el Ministerio de Educación y Ciencia, 2007, los efectos pedagógicos de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) no dependen solamente de las características de la tecnología utilizada, sino sobre todo de las tareas que se demandan que realice el alumno con las mismas, del entorno social y organizativo de la clase, de la estrategia metodológica implementada, y del tipo de interacción comunicativa que se establece entre el alumnado y el profesor durante el proceso de aprendizaje. Es decir, la calidad educativa no depende directamente de la tecnología empleada (sea impresa, audiovisual o informática), sino del método de enseñanza bajo el cual se integra el uso de la tecnología así como de las actividades de aprendizaje que realizan los alumnos con dichos recursos.

Se debe señalar que la *"sociedad de la información"* en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo, por lo tanto, en este mundo globalizado y tecnológico, es imprescindible el uso de las TIC en las escuelas ya que, de lo contrario, nuestros jóvenes quedarían inhabilitados para llevar una vida personal, productiva y cívica valiosa en el siglo XXI.(Saltos y Vásquez, 2010) Sus efectos se manifiestan de manera especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura. *"El uso que los niños y jóvenes hacen de la tecnología, pone en evidencia la penetración que las TIC tienen en la vida de estas generaciones."* (Sánchez, 2006)

Se quiere promover una mayor demanda de las TIC en las actividades educativas, un mayor nivel de competencias informacionales entre los alumnos y una mayor contribución de dichas tecnologías a la mejora de la calidad de los aprendizajes y de los resultados escolares. En esta Sociedad del conocimiento, la diversidad reinará sobre los retos y desafíos que nos aguardan y la formación será el elemento clave que marcará la diferencia..., uno de los principales desafíos de las TICS para el próximo milenio lo constituirá el desarrollo de cualificaciones y competencias para poder hacer un uso efectivo de la información. *“Será fundamental percibir la sociedad de la información como sociedad del aprendizaje, entendida como un Educación Permanente o para toda la vida”*. (Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, 2006, pág. 153)

El acceso a las TIC,s en nuestro país es limitada, especialmente en las zonas urbanas fronterizas y en un menor o casi nulo grado de tenerlas en las zonas rurales, es por ello que la educación es desigual comparado con zonas de grandes urbes como la capital y ciudades grandes la falta de tecnología hace que nuestros niños no tengan el mismo nivel de educación que el resto, por lo que muchos pueblos se quedan retrasados en su desarrollo y adelanto.

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

Los modernos medios audiovisuales han producido grandes cambios en la sociedad actual; el mundo audiovisual lo llena todo, y el ocio digital: televisión, Internet y videojuegos, ocupan cada día gran parte del tiempo de las personas. El escenario de la comunicación ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida proliferación de diversas “pantallas” como son el computador, Internet, los videojuegos o el celular. En este panorama cobran especial protagonismo los niños y los jóvenes, siendo estos el público que mejor se adapta a estas novedades, siendo el segmento de edad que más rápidamente descubre la funcionalidad de este universo de nuevas pantallas, cierto es que, según múltiples estudios disponibles, el uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad es muy superior en las personas con menor edad. (Generaciones Interactivas México, 2010)

En la actualidad, la mayoría de los niños, niñas y jóvenes tienen habilidades informáticas muy desarrolladas, conocen los diferentes soportes y cómo manejarlos sin manifestar desconocimiento, rechazo, o miedo a usar las “máquinas”, al contrario, son usuarios óptimos de ocio electrónico. Se mueven con soltura en espacios multipantalla. En los hogares con acceso a tecnologías de información y

comunicaciones (TIC) revelan que: La Televisión, este poderoso medio ejerce una considerable influencia sobre la estructura familiar. Según Muñoz, (2009) en el análisis de las relaciones entre televisión y proceso de socialización es necesario superar el enfoque más comúnmente aceptado, según el cual *“la televisión es responsable de las desviaciones morales de los niños y jóvenes por el contenido de los programas que transmite, donde predomina la violencia, el consumismo, la difusión de valores individualistas y las pautas culturales propias de la sociedad, que concentra gran parte de la producción de programas de televisión”*. Ahora bien, ¿por qué nuestra sociedad otorga tanta importancia a esta forma de comunicación? Dicho de manera más simple y directa, ¿por qué la televisión tiene tanta influencia? responder a esta pregunta en forma exhaustiva es imposible. Pero creo que la explicación del impacto de la televisión en el proceso de socialización debe ser colocada en el marco más general de los cambios producidos en el rol de las distintas agencias de socialización, particularmente de la familia.

No debe caber la menor duda que el dominio que los jóvenes poseen de las Nuevas Tecnologías, tiene consecuencias más amplias que la simple capacitación tecnológica. Si en un mundo marcado por los códigos impresos, los que los dominaban podían acceder a la información, y conocer e interpretar el mundo; en uno dominado por los medios de comunicación de masas (televisión, multimedia e Internet) y por los códigos icónicos, tal formación *a priori* no se percibe como tan necesaria para poder acceder a la información, lo que facilita poder tener cierta información, por supuesto mediada y parcial, de lo acaecido a nuestro alrededor. *“En consecuencia podríamos decir que los jóvenes actuales están más informados de lo que estábamos nosotros en nuestra época; y aunque es cierto que esta información se aleja muchas veces de lo conceptual, y que posiblemente saben menos en lo concreto, también puede ser, que saben más en lo abstracto y en la relación con su entorno”*. (Aguilar, 2005, pág. 29). A continuación citaremos tres ejemplos de redes sociales de más actualidad:

Facebook, cada usuario puede tener las aplicaciones que prefiera bajo una base común, estas mejoras pueden permitir, por ejemplo, crear y compartir documentos en línea. Bligoo, es una página completamente en español y gratuita donde podrás crear tu propia comunidad virtual y unirte a las que otros han generado, siempre que el administrador de la misma te dé permiso para acceder a ella. Su uso es muy sencillo y la presentación de los contenidos es muy clara. Ofrece múltiples posibilidades, es totalmente personalizable y resulta muy útil para fines educativos. Tuenti, destinado en un principio únicamente a universitarios. Permite la entrada a más usuarios, siempre mediante invitación de un usuario ya registrado. (Bringué, X. y Sádaba, Ch. (Coord.) 2008).

El teléfono, y sus aplicaciones se distingue, a su vez, de las otras dos tecnologías en el sentido que su utilización está destinada a asegurar la circulación de la información, sin implicar ninguna concentración de inteligencia ni en el centro ni en los terminales. Su condición, en cambio, pasa por evitar todo tipo de interferencia y de restricciones a la transmisión de mensajes. (TESOURO, M y PUIGGALÍ. A., 2007)

Los videojuegos se benefician de la implantación de las TIC en los hogares, centros educativos, recreativos, salones de juego. Esta presencia accesible a la infancia y jóvenes tiene ventajas como el disfrute de las posibilidades gráficas y estéticas del ocio digital, desarrollan habilidades cognitivas, rapidez de reflejos y en las últimas versiones necesitan aplicar funciones de trabajo en equipo, pero también presentan inconvenientes que están en el uso que se haga de ellos, aislamiento, conductas agresivas, imitación de modelos negativos, uso excesivo de tiempo, adicción a determinados tipos de juego, y valores negativos en los contenidos de algunos productos. (SÁDABA, C.; NAVAL, C. 2008).

El panorama se completa con la implantación de las consolas en el mercado. La batalla comercial entre las grandes marcas productoras de los soportes y contenidos de los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo, se ha convertido en una pugna económica y mediática. Han desarrollado productos fijos unidos al ordenador o el televisor, y otros objetos portátiles de pequeño tamaño que muchos niños y niñas, como numerosos jóvenes llevan siempre encima. (Gros, B.2005)

Actualmente el mundo se mueve a través de la tecnología, y cada día avanza más a pasos agigantados. Los niños y adolescentes están capacitados para afrontar los retos venideros de la era digital las pantallas de los diferentes sistemas de tecnología hoy en día nos sirven y ayudan en muchos aspectos para comunicarnos en caso del internet, lo que antes solo lo podía lograr el teléfono, ahora nos podemos mirar frente a frente con una persona de un continente a otro a través de la pantalla del ordenador e internet esto solo por citar un ejemplo de muchos, y claro está, cuanto ha tenido en avances la televisión en lo social, cultural y político. El mundo cambia día a día a la par que la tecnología. Pero, Gabelas & Lazo, (2008) consideran, *“que las pantallas en general y la televisión en particular construyen un imaginario colectivo que pivota en una serie de principios que modelan diferentes espacios de formación e influencia”*. Algunos de ellos como el totalitarismo estético en el que el culto al cuerpo y la eterna juventud son poderosos indicadores, que enfatizan la belleza y ocultan y desplazan la vejez, el dolor, la muerte o la enfermedad. El sexismo como degradación y distorsión

de la sexualidad y frivolidad de la imagen de la mujer, así como de las relaciones sexuales. La exaltación de la violencia como reclamo y excusa, con un tratamiento humorístico o gratuito, que permite, justifica y/o disculpa el odio o la venganza. La representación estereotipada de situaciones y personajes que simplifican y banalizan la compleja realidad.

En cuanto a la interacción niños-familia, en la infancia es más sencilla en su planificación (distribución de tiempos para ver la televisión, jugar a la videoconsola, utilizar Internet), y más sencilla en sus mediaciones (conversar con los hijos sobre los programas, usos y consumos de pantallas que arrastran el interés de los vástagos y son motivo para el diálogo, la discriminación y el análisis). Es en la adolescencia cuando el control y seguimiento de los gustos y preferencias de sus hijos, así como el tiempo que dedican a cada pantalla es más complejo y difícil. La migración que se produce de la pantalla doméstica (televisión), a la pantalla global (internet) complica el seguimiento de los gustos, gratificaciones y consumos del adolescente. *“Estos otorgan una especial importancia a su grupo de iguales (amigos o compañeros), dejarse llevar por lo que éstos proponen resulta muy tentador y alentador, usos y visionados prohibidos en la propia casa se convierten en objeto del deseo, consumo e interacción en las conversaciones y comentarios, dentro de las casas de los amigos o lugares públicos como los ciber”.*(Gabelas & Lazo, 2008, pág. 16)

Cada vez más niños y adolescentes de todo el mundo –especialmente en zonas urbanas- saben usar las TIC, tienen facilidad operativa, pero no reflexionan sobre ellas. Esta reflexión, que va asociada a la introspección para saber qué hacer con ellas, se ve dificultada por características de la realidad sociocultural tales como la aceleración de los cambios, la sensación de fugacidad y la idea de que sólo existe lo que se ve en la televisión o lo que se encuentra en la Web.

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

El consumo comenzó siendo un medio para lograr un fin, pero ahora, para ciertos sectores de la población, se ha convertido en un fin en sí mismo. Podemos definir pautas de consumo como las normas que adoptamos en el proceso de elección y adquisición de bienes. El hecho de la “ocupación digital” del tiempo de los menores está siendo tratado por múltiples estudios desde enfoques muy variados, debido a las

importantes consecuencias que este fenómeno tiene en sus vidas: efectos sobre su salud, rendimiento escolar, relaciones sociales y familiares, etc. (Santillana, 2011)

*“El medio audiovisual ha experimentado en los últimos años una revolución tecnológica. A la pantalla tradicional se añaden nuevas pantallas de contenidos televisivos vinculadas al desarrollo de internet y de dispositivos digitales que inciden en nuevas pautas de consumo”. (Pantallas Sanas, 2010),* la tendencia en el consumo de pantallas aleja cada vez más a la televisión de su anterior monopolio y le hace compartir con los nuevos soportes de tecnología avanzada el tiempo libre de los menores, especialmente en niños y adolescentes (6 a 18 años). La salud de los niños y adolescentes pasa por educarles para el consumo sano y responsable de todas las pantallas, pasa por la educación de la mirada, de manera equilibrada en cuanto a dosificación y planificación, y de forma crítica en relación a los contenidos que puedan resultarles perjudiciales atendiendo a su nivel de desarrollo cognitivo. Los datos de audiencia de T.N. Sofres de la última década, nos confirman que las nuevas generaciones mantienen una estrecha relación diaria con las pantallas (televisión, Internet, videoconsolas y telefonía móvil). Gran parte de su tiempo de ocio se destina a estos medios de comunicación con un doble uso prioritario, jugar o convivir, si bien la televisión sigue siendo el medio con el que más tiempo comparten los menores su tiempo de ocio, la tendencia que se está produciendo en los últimos es una transferencia al entretenimiento con nuevas pantallas. (Marta Lazo, 2007).

El “placer del jugador” le está quitando terreno al “placer del espectador”. En el resto de los segmentos de edad, la tendencia que se produce es la inversa, incrementándose año tras año el consumo televisivo. Esto significa que la principal migración de la televisión a las nuevas pantallas se produce en el sector de la población infantil, adolescente y joven, no obstante, aunque a la nueva generación que consume pantallas múltiples se le ha bautizado como “generación net”, la televisión sigue siendo su principal elección a la hora de disfrutar en su tiempo de ocio. La primera actividad de recreo que realizan los escolares entre 6 y 18 años a su llegada al hogar tras salir del colegio es ver la televisión, por delante de jugar a la videoconsola o utilizar el ordenador. *“Además, en la suma de las actividades favoritas, la televisión se sitúa por delante del resto de alternativas, además de las relacionadas con el uso de otras pantallas, también el hecho de jugar con juegos y juguetes, practicar deportes o leer, entre otras”.* (Sánchez Néstor, 2005). El tiempo destinado al consumo de pantallas por los menores completa gran parte de su tiempo libre. Estos medios requieren una pedagogía del consumo, es decir, un aprendizaje de pautas para llegar a aprovechar todas sus posibilidades de manera responsable, sin llegar a adicciones insanas, ni tampoco a una ingestión de contenidos o de usos que no se

saben discriminar en cuanto a su utilidad o a su aprovechamiento. Teniendo en cuenta que cada vez más se produce una tendencia a la migración hacia nuevas tecnologías, es importante que se eduque a los menores para que sepan utilizarlas, aprendan a leer de manera crítica y argumentada sus mensajes y no se dejen embaucar por voces o fuentes de contenidos que puedan ser dañinas para su desarrollo evolutivo. (Espinosa, M<sup>a</sup> A. y Ochaíta, E., 2002)

Por lo tanto diremos que las pautas de consumo, abarcan cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, la capacidad de acceso de los jóvenes a la variedad de medios, el tiempo de uso, el lugar o la compañía, entre otros aspectos. Es una de las primeras cuestiones en estudiarse y, por lo tanto, abunda la investigación en la materia. Entonces La adicción o la excesiva dependencia a la tecnología desarrollada por algunos menores ha alertado de modo puntual a los medios de comunicación que han contribuido a crear una imagen de la tecnología un tanto distante de la realidad. *“Los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas, fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos”.* D. Iñaqui Urdangarin, (FORO GENERACIONES INTERACTIVAS, 2010)

El consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican, abarcan el interés de múltiples investigaciones. Según Bringué & Sábada, (2008) parece evidente que ésta es una de las primeras cuestiones en estudiarse dentro del campo escolares-medios de comunicación y, por ello, abundan los trabajos.

La televisión, las videoconsolas, los dispositivos móviles, Internet, forman un universo poblado de conflictos e interacciones, siempre importante en el análisis de estos consumos. Estos escenarios conforman dos espacios, el público y el privado; así como dos tiempos, el tiempo obligado (estudio o trabajo), y el tiempo de ocio. Un dualismo de espacios y de tiempos que establece unos “biorritmos sociales” especialmente en los niños, adolescentes y jóvenes. De lunes a viernes experimentan la obligación (estudio o trabajo); de viernes a domingo, vivencian el tiempo de ocio, que es festivo y alegre. La convivencia con las pantallas se coloca en esa bisagra espacio-temporal, entre el tiempo obligado y el tiempo de ocio, porque ocupa muchos minutos entre semana, pero también dispone de una presencia importante los fines de semana.

### 3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

Internet, como una réplica de la vida real y física, está llena de riesgos para un menor que todavía carece de los resortes y mecanismos propios para defenderse ante contenidos y conductas inadecuadas. Es más, en muchas ocasiones cuando se enfrentan a este tipo de situaciones, la opción más habitual por parte de los jóvenes es callar ante el miedo de que contar a sus padres o a sus profesores lo sucedido suponga la supresión del dispositivo tecnológico. La adicción o la excesiva dependencia a la tecnología desarrollada por algunos menores ha alertado de modo puntual a los medios de comunicación que han contribuido a crear una imagen de la tecnología un tanto distante de la realidad. Los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, "los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas", fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos. (Snell. N, 1995).

La irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es un fenómeno global cuyo potencial cultural y educativo presenta a su vez el riesgo de aumentar las desigualdades educativas y los riesgos de la infancia. Frente a estos riesgos, la administración pública se plantea la necesidad de garantizar el acceso al conocimiento y el uso de las TIC como instrumento de aprendizaje y desarrollo, garantizando el respeto y la protección de los derechos de la infancia frente a los contenidos violentos, racistas o sexuales (en este sentido se están desarrollando iniciativas reguladoras. Otros riesgos están asociados al hecho de que, en el proceso de inserción de nuevas tecnologías, las sociedades desarrolladas "obligan" a otras menos favorecidas a hablar en su idioma y a usar herramientas creadas bajo patrones culturales ajenos que, además, terminan convirtiéndose en medios imprescindibles para acceder a la capacitación y el conocimiento; esta situación desencadena procesos de homogenización cultural mundial a costa de una pérdida cultural y hasta del lenguaje local; de hecho, *"se estima que hasta un 84% de los contenidos en Internet se difunden en idioma inglés, una fracción mucho menor en español y encontrar contenidos desarrollados en un idioma nativo como el guaraní, kichwa o aimara es prácticamente imposible"*. (FUNDACIÓN PIEB, 2004, pág. 131)

También dentro de los riesgos uno importante dentro de las TIC, es el celular en clase. Muchos niños y adolescentes reconocen tenerlo apagado, aun sabiendo que existen cada vez más reglamentos de centros educativos que prohíben esta práctica. Algunos de los riesgos a tomar en cuenta que se pueden producir a partir de las TIC, encontramos:

- Que, la incorporación masiva de las nuevas tecnologías a la educación convierten en un problema general lo que hasta ahora había sido un problema casi exclusivo de la enseñanza técnica y profesional. Una educación general de buena calidad ya no podrá ser de bajo costo en el sentido que sólo requeriría una sala, mesas y un profesor que dicte su clase. La pugna por los recursos y por quien debe asumir los costos de la educación general será cada vez más intensa y no hay razones para suponer que sin una presión constante por parte de los sectores populares, la distribución de las nuevas tecnologías asumirá un carácter democrático. El solo hecho de estar conectado a Internet en soledad desde la propia habitación puede constituir un riesgo psíquico e incluso físico, especialmente en el caso de los adolescentes de menor edad, y que más de la mitad de ellos no cuenta con la supervisión de los adultos ni en el tiempo de conexión, ni tampoco en los contenidos a los que accede. A si mismo puede ser contraproducente para los adolescentes que pueden dejar de hacer deporte, relacionarse directamente con las amistades, etc...La mayor parte de los adolescentes no parecen ser conscientes del tiempo que televisión y ordenador les resta de la realización de otras actividades. El tiempo que, desde su punto de vista, les quita la televisión o el ordenador para la realización de otras actividades, piensan en su mayor parte que es poco tiempo el restado a estar con la familia, con los amigos y con la pareja. (Gabriel Alconchel Morales, 2011)

En cuanto a las necesidades de salud física. Según Ochaita, Espinosa & Gutierrez, (2011) los últimos datos publicados sobre salud adolescente ponen de manifiesto que en nuestro país –como en el resto de los países desarrollados- cada vez es mayor el número de chicos y chicas con sobrepeso y obesidad. Es, por tanto evidente que el hecho de pasar muchas horas ante la televisión y el ordenador tiene que ser un factor que merma la necesaria dedicación de los adolescentes al ejercicio físico y al deporte. Por otra parte, los modelos de belleza y salud que ofrece la televisión a los adolescentes y el acceso posible en la Red a distintas formas y maneras de perder peso, constituyen también un factor de riesgo para la anorexia y la bulimia, también cada vez enfermedades más frecuentes en nuestro contexto cultural. Algo semejante puede decirse de la necesidad de sueño y el descanso: aunque no existen aún demasiada información empírica sobre la utilización nocturna de internet, si son numerosas las investigaciones que han señalado los malos hábitos de visionado de televisión que tienen nuestros niños y adolescentes. *“Respecto a la sexualidad no podemos dejar de señalar que la utilización inadecuada de las posibilidades de interacción que proporciona internet, puede llegar a suponer riesgos para la integridad*

*sexual de algunos adolescentes*". (Ochaita, Espinosa, & Gutierrez, 2011, págs. 90 - 91)

Los niños actualmente nacen telespectadores, obtienen su primera imagen del mundo y la sociedad exterior a través de la TV. Los cuentos de la abuela actualmente proceden de las emisoras de TV y no tienen moraleja, ni relación con la cultura local, siendo muy difícil que transmitan valores de amor, respeto y solidaridad. Neil Postman, (1999) afirma, que desde la aparición de la TV la infancia ha desaparecido como edad de especial protección frente al mundo exterior. *"El acceso de los niños a la TV no es controlable en la práctica, quedando eliminada la capacidad selectiva o barrera de acceso a las informaciones que la familia pueda considerar inconvenientes, por dañar o herir su sensibilidad o educación"*. (Bras & Emili, 2005, pág. 193)

Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la televisión, la telefonía móvil y los video juegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

### **3.2.2. Las oportunidades que plantean las TIC's.**

Las (TIC): grandes oportunidades. *"Actualmente estamos viviendo en un mundo lleno de oportunidades que quien realmente las sepa aprovechar puede llegar muy lejos gracias a la tecnología"*. Ya que actualmente las TIC se incorporan en el ámbito de la educación, brindando a los niños y niñas grandes oportunidades de estudio y de avance tecnológico, no solo como contenidos a aprender si no como medio de comunicación a través de nuevos entornos del vivir diario. (Fuensanta, 2000)

Una de las potencialidades más notables que las TIC ofrecen en el acto didáctico es la posibilidad de trabajar en cualquier momento y desde distintos lugares... Es el caso del correo electrónico que desarrolla experiencias de colaboración, redacción de escritos, traducción de textos, resolución de problemas, etc. Los grupos web permiten al profesorado colgar sus apuntes, un debate abierto entre los padres, o que los propios alumnos puedan exponer sus trabajos. Los actuales weblog resultan un dinámico espacio abierto al debate y la argumentación sobre diferentes temas de ámbito escolar. La webquest permite a los alumnos investigar y seleccionar información en torno al tema que está siendo objeto de estudios de modo que los jóvenes se centran más en utilizar la información que buscarla. El tránsito tecnológico

en el ámbito educativo obliga a repensar la didáctica de los contenidos, así como la globalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de medios digitales. (Cabero, J. y Gisbert, M. 2005).

Hoy en día son muy utilizadas las TIC que en cualquier otra época reciente, cada vez más los estudiantes se interesan en el uso y manejo de los computadores, lo que nos hace pensar y reflexionar sobre la consciencia de su uso y lo que representan para el aprendizaje. Somos conscientes respecto a la ventaja que significa la utilización de las TIC y todos los beneficios que ellas constituyen los cuales han sido explicados y descritos por numerosos autores, investigadores, especialistas y docentes, a pesar de ello la gran ventaja que tienen las TIC es que se puede sentir que se está divirtiendo y jugando, al tiempo que se produce y aprende efectivamente. En la sociedad de la información en general y en particular nos son útiles en nuestra vida personal, social y laboral. Nos ofrecen muchas oportunidades, nuevos empleos, participación más amplia en los procesos políticos, participación ciudadana en la toma de decisiones, acceso fácil a información y comunicación con el mundo más allá del hogar y la comunidad, desarrollo de redes...y aunque también presentan riesgos, mantenerse al margen de las TICs, significa desaprovechar todas las oportunidades que nos ofrecen y más aún, es tener muchos números para quedar más excluidas del proceso de cambio social. Por ejemplo, es lógico deducir que a medida que la dinámica de la información acelera su migración a Internet, las personas sin acceso estarán sujetas a una mayor exclusión. Las tecnologías de la información y las comunicaciones tienen, día a día, una mayor presencia en todos los aspectos de nuestra vida diaria, presentan oportunidades innovando cada vez más en nuevas tecnologías en los ámbitos comerciales, de salud y educación. La tecnología en los últimos tiempos ha venido en un crecimiento muy avanzado y es un elemento u herramienta muy importante para nuestra calidad de vida. El planeta ha cambiado con el transcurso de los años, no es el mismo de hace tres mil años e incluso cinco años. El mundo siempre ha estado a la expectativa en cuando a lo que trae la tecnología, pues nunca sabremos lo que nos espera en el futuro. En este siglo disfrutaremos de cambios radicales que harán más fácil la vida del ser humano y todo aquello que lo rodea. Estos nuevos cambios traen consigo una serie de necesidades así como, nuevos roles. Las personas se ven en la necesidad de estudiar o refinar sus conocimientos para poder competir con las nuevas tendencias y las del futuro. En consecuencia, es necesario incorporar este nuevo paradigma que representan las TIC, así como también, conocer el funcionamiento de un sin número de equipos. Aunado a esto, se hace necesario desarrollar una serie de destrezas especiales que nos ayuden a desenvolvemos en el diario vivir. (Julio Cabero Almenara, 2007)

Por lo tanto las oportunidades que aportan las TIC, contribuyen a generar habilidades que preparan a los adolescentes, incluyendo a jóvenes empresarios y trabajadores, para aprovechar las oportunidades de empleo que ofrece el siglo XXI. En un mundo que está cada vez más conectado y apuntando hacia una sociedad basada en la información y en el conocimiento, las nuevas maneras de aprender revisten una importancia crucial. En este contexto, las habilidades para aprender van mucho más allá de aprender a través del sistema de educación formal. Como muchos jóvenes abandonan la educación formal, las TIC puede mejorar la capacitación profesional para aquellos que abandonan tempranamente las aulas o para adultos desempleados, ayudándolos a adquirir habilidades técnicas. Las tecnologías de la información y comunicación tienen un papel clave en el proceso global de cambio que experimenta la sociedad actual. Ordenadores, teléfonos, internet, conexiones inalámbricas, televisiones digitales son productos culturales, objetos y procesos, que cobran vida al incorporarlos en la vida cotidiana. Multitud de acciones que antes realizábamos a base de varias llamadas telefónicas y viajes hoy las podemos realizar de una manera más rápida y fácil en Internet, ahorrándonos como mínimo tiempo en gestiones. En cuanto al ámbito académico, según Clavería, es un hecho que los docentes están advirtiéndolo ya los espectaculares cambios que van a darse (o se están dando ya) en todos los niveles de estudio gracias al acceso de los alumnos a las TIC. Los niños y adolescentes viven ya estas innovaciones con naturalidad y, bien desarrolladas sus potencialidades, pueden suponer una oportunidad excelente de completar con éxito el paso de la enseñanza al aprendizaje, es decir, *“de conseguir que la función del maestro deje de ser la de “dador” de conocimiento para convertirse en un compañero/tutor en el proceso de aprender a aprender”*. (Clavería, 2002, pág. 91)

Las TIC ofrecen importantes oportunidades de transformación, ya que pueden contribuir a mejorar la productividad, la competitividad, el crecimiento, la creación de riqueza y la reducción de la pobreza, y estimular así una economía basada en el conocimiento. Las TIC proporcionan medios para desarrollar, almacenar, acumular, manipular y divulgar conocimientos, y también facilitar la participación en la economía mundial.

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

Internet se ha convertido en uno de los pilares de la comunicación hoy en día y esto nos obliga a indicarles, desde pequeños, cuáles son las virtudes y los peligros de la

red de redes, no solo porque es una herramienta imprescindible en su relación con el entorno social, sino que constituye una potente herramienta de educación y relación padres-hijos, pero del mismo modo que en la vida real, *“la red también es un lugar donde el menor puede encontrar información no adecuada y en ocasiones, se producen abusos”*. Es por esto que aunque es normal que exista una lógica preocupación, no sería una actitud positiva mostrarse excesivamente restrictivo en su uso por parte de los menores, al contrario, se debe fomentar su uso de una manera segura. En la privacidad del menor es muy importante mentalizar al menor sobre qué datos son de especial relevancia para la familia y para sí mismo y que no debe revelar en ningún caso sin la autorización de sus padres. De igual manera, si el menor tiene una página web, un blog o similar es importante que esa mentalización se amplíe al respeto de dicho datos personales, incluyendo fotos y videos, porque si el menor, desconociendo la ley, hiciese un uso no autorizado de datos, imágenes o videos podría sufrir consecuencias legales importantes. (Germán Arango Forero - Xavier Bringué Sala - Charo Sádaba Chalezquer, 2010)

En la actualidad la privacidad está protegida por la ley de protección de datos, que prevé importantes consecuencias en el caso de la violación de la privacidad. En los últimos años se ha legislado mucho de manera directa o indirecta sobre los diferentes usos de Internet, la tecnología cambia a toda velocidad y, en ocasiones cuesta seguir el ritmo de los cambios tecnológicos y legales. A día de hoy, y en cuestiones que puedan afectar a menores de edad, las leyes más importantes respecto al uso de Internet son la ley de protección de datos y la ley de propiedad intelectual. *“La ley de protección de datos regula, entre otras muchas cosas, el uso que se hace de imágenes, datos personales o videos en la red, y estipula fuertes multas en el caso de que se invada la privacidad de una persona”*. INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, 2009)

Por otro lado, la ley de propiedad intelectual indica que los programas de ordenador (aplicaciones y juegos) pirateados son delito y prevé fuertes multas por ello, el software pirateado son aquellos programas no gratuitos que se utilizan sin haber pagado una licencia o habiéndose saltado la protección que tengan. De igual manera sucede con la televisión, los teléfonos celulares o en el caso de los videojuegos, por citar un ejemplo muchos de los juegos que se utilizan en las consolas son pirateados quedando así expuesto el menor a unas sanciones que rige la ley por compra de discos pirateados (derechos de autor) y que tiene sanción desde multa hasta la cárcel, la TV. Hoy en día es más fácil el piratear cable que igualmente va penado por ley, los programas son múltiples (variados) quedando el niño y adolescentes expuestos a sintonizar cualquier canal y a cualquier hora, los teléfonos celulares otra de las

tecnologías que conlleva a riesgos si no se los utiliza adecuadamente hoy en la actualidad con los famosos videos que se los sube a internet o que se bajan videos de internet con contenidos prohibidos que dañan la reputación de muchos adolescentes especialmente niñas afectando su entorno tanto social como psicológico. Es entonces cuando tomamos conciencia de la importancia de realizar estudios y tomar iniciativas con respecto a este tema que quizá por la ignorancia y falta de información muchos no sabemos a lo que estamos corriendo riesgo, pensamos quizá que tenemos la mejor tecnología al alcance de nuestras manos pero pocos nos preguntamos ¿a qué precio? (Pantallas Amigas, 2009).

Una de las potencialidades más notables que las TIC ofrecen en el acto didáctico es la posibilidad de trabajar en cualquier momento y desde distintos lugares... Es el caso del correo electrónico que desarrolla experiencias de colaboración, redacción de escritos, traducción de textos, resolución de problemas, etc. Los grupos web permiten al profesorado colgar sus apuntes, un debate abierto entre los padres, o que los propios alumnos puedan exponer sus trabajos. Los actuales weblog resultan un dinámico espacio abierto al debate y la argumentación sobre diferentes temas de ámbito escolar. La webquest permite a los alumnos investigar y seleccionar información en torno al tema que está siendo objeto de estudios de modo que los jóvenes se centran más en utilizar la información que buscarla. *“El tránsito tecnológico en el ámbito educativo obliga a repensar la didáctica de los contenidos, así como la globalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de medios digitales”*. (Bringué, X., 2008).

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

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. *“Conviene aclarar que la regulación es un tema sobre el que se trabaja ampliamente en la actualidad”*. Constitución de la República, (2008). Muchas de las investigaciones que se están desarrollando en torno a los jóvenes y los medios de comunicación, no tienen otro objetivo que el de adoptar medidas reguladoras en un futuro. La constitución establece que: En su Art. 16: Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a, el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. De igual manera en su Artículo 46 numeral 7 dispone que el Estado asegura a las niñas, niños y adolescentes la protección frente a la influencia de programas o mensajes difundidos a través de

cualquier medio que promuevan la violencia o discriminación racial o de género. (Jurado Romel, 2004)

La regulación estatal de las TIC se extiende a varios ámbitos adyacentes tales como el contenido, los derechos de autor, la privacidad, la cultura, las fusiones y la entrada en el mercado y la salida del mismo, lo que amplía el efecto de la reglamentación en la nueva economía/sociedad de la información. Un aspecto importante, que queda demostrado en el conjunto de herramientas, es que el propio fundamento de la reglamentación de las TIC ha seguido evolucionando. La liberalización de los mercados TIC ha estimulado una acumulación de innovaciones interactivas en materia de productos, servicios y tecnologías, y una convergencia general o una difuminación de las distinciones entre plataformas, productos y servicios en un mundo centrado en las redes. Estos adelantos exigen alguna forma de respuesta reglamentaria para promoverlos o frenarlos. Evidentemente las TIC pueden tener un efecto en nuestra vida diaria y en la actividad económica general, pero sus oportunidades sólo se materializan plenamente en la medida en que el marco de reglamentación, al ser aplicado, promueve y fomenta la inversión en las TIC y su difusión generalizada. A falta de estas condiciones, la promesa de las TIC no se concretiza. Las TIC ofrecen la posibilidad de avanzar rápidamente, pero si no se establecen las condiciones adecuadas el resultado puede ser una acentuación rápida de la brecha digital. Actualmente los aparatos telefónicos móviles tienen cámara digital, transmiten vídeo por Internet y son terminales de pago de música. En la revista "Billboard" se publica una lista de los 20 tonos de llamada más usados, un mercado que genera ingresos de miles de millones de dólares. Estas nuevas funcionalidades ofrecen incontables posibilidades. Las cámaras digitales facilitan el periodismo electrónico instantáneo y el espionaje industrial. Las capacidades de transmisión de música e imagen gracias a Internet los incorporan en el reino de los medios de comunicación, los derechos de autor y la gobernanza de Internet. *“Como componente del sistema bancario, la red móvil puede proporcionar servicios para compensar las debilidades de la red financiera, pero también existe el riesgo de que se cometan fechorías y fraudes bancarios. Actualmente este dispositivo popular de consumo electrónico abarca varias jurisdicciones reglamentarias y plantea nuevos desafíos al marco normativo a la hora de mantener las inversiones y promover una difusión generalizada protegiendo los intereses legítimos de todos los actores”.*(McCarthy, TMC, 2010)

Se espera que los organismos reguladores "independientes" sean supervisados por el gobierno y sometidos a un sistema de verificaciones y equilibrios. Para lograr una regulación eficaz que promueva una inversión sostenible, el regulador debe gozar de

cierta independencia con respecto a influencias políticas, sobre todo en sus actividades diarias o sus decisiones específicas. El organismo debe hacer cumplir de manera imparcial, transparente, objetiva y neutral, las políticas determinadas por el gobierno, en el marco de los estatutos de supervisión del regulador, sin influencias políticas transitorias. Asimismo, el organismo regulador debe ser independiente del sector industrial que suministra servicios TIC. Por lo general, en última instancia es el cliente el que paga los derechos del operador. Una manera de optimizar el bienestar del cliente y promover la competencia es imponer derechos que permitan al regulador recuperar los costes de la reglamentación. De este modo también se reducen al mínimo los costes de la reglamentación. (ITU, 2007)

El organismo regulador debe aplicar la política estatal y tomar únicamente las decisiones que caen dentro de su ámbito de competencia jurídica. No obstante, los reguladores necesitan cierto aislamiento con respecto a la intervención política, de modo que el proceso de reglamentación no se vea politizado y no se desacrediten sus decisiones, y para que se aplique la política del gobierno. Por consiguiente, se ha de dejar constancia de todas las normas y políticas reglamentarias, los principios para la adopción de futuras reglamentaciones y todos los acuerdos y decisiones reglamentarios. La reglamentación de las TIC es un importante aspecto de la política general y todos los ciudadanos deben estar informados acerca de dicha política para juzgar la actuación del gobierno. Un regulador eficaz también debe tener otros atributos. Los más importantes son la responsabilidad, la transparencia y la predecibilidad. Estas características deberían verse realizadas por una división clara de las responsabilidades entre el regulador de las TIC, los ministerios y otras entidades de reglamentación, tales como la autoridad encargada de la competencia o el organismo responsable de la gestión del espectro radioeléctrico, si procediera. (Tendencias en las Reformas de las Telecomunicaciones, 2006).

Se debe equilibrar la independencia del regulador con su responsabilidad. El organismo de reglamentación le otorga importantes facultades para redistribuir los ingresos entre los diferentes constituyentes de la economía. Por consiguiente, es necesario establecer salvaguardias para evitar la corrupción o ineficiencia del regulador. Los ciudadanos y las empresas sujetas a reglamentación deben saber quién es responsable de una decisión y el razonamiento que justifica dicha decisión. *“Las partes interesadas deben estar en condiciones de aportar su contribución a una decisión mediante un proceso de consulta y deben poder obtener una compensación de manera sencilla y rápida si el regulador es arbitrario o incompetente”.*(McCarthy, TMC, 2010, pág. 20)

En cuanto al ámbito de la regulación, en nuestro país no se han tomado suficientes medidas para regular ciertos contenidos de programación especialmente en lo que se refiere a la pantalla del televisor que es uno de los aparatos más utilizados por los niños en especial, sus contenidos no son regulados por ninguna institución de gobierno es así que se puede ver toda clase de programas tanto agresivos como peligrosos dejando en nuestra juventud toda clase de mensajes y confusión.

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

Según, Rodríguez San Julián, E; Ballesteros Guerra, JC; Mugías Quirós, I. (2010) “*es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan y para qué, y con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en su vida cotidiana*”. También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado etcétera.)

Las TIC han dado un impulso importante en nuestras vidas, han aparecido después de nacer nosotros pero no los más pequeños. El mundo es el mismo pero con un aspecto nuevo, eliminando barreras de tiempo y espacio. La vida digital ha triunfado por los enormes beneficios reales que trae consigo. Las TIC forman parte de nuestra vida diaria y también de los niños, por tanto los padres no pueden evitar que usen las mismas. Los padres y las madres que no se involucran en el acercamiento por parte de sus hijos e hijas a las nuevas tecnologías los convierten en huérfanos digitales. La familia es la institución educativa más importante y debe estar coordinada con el centro educativo. Existen dos posibles desventajas en la sociedad del conocimiento: Aquellos que nacen en un hogar sin valores coherentes, y aquellos que no tengan acceso a las TIC. (Llarena Berríos, María Rosa Buxarrais y Casas, F., 2002)

La revolución tecnológica ha sido tan rápida que las familias tienen que plantearse la formación en el uso de las TIC de manera precipitada y no siempre con demasiados conocimientos. Sin embargo, los niños las tienen integradas en todas las facetas de su vida. Los hijos, posiblemente tendrán más competencia técnica que los padres pero serán estos los que sepan cómo utilizar las TIC, para qué utilizarlas y qué hacer con ellas. En cuanto al Desarrollo social, el núcleo fundamental es la comunicación, cada día se desarrollan nuevas formas de interacción social (blog, wikis, microblogging...), es necesario conocer estas herramientas. En el apoyo al aprendizaje, las TIC e

Internet suponen una fuente de conocimiento importantísima hoy día tanto para padres como para hijos, las TIC cada día están más arraigadas en el ámbito laboral y por tanto es necesario su uso de manera competente. Ocio y desarrollo personal, son grandes posibilidades para el entretenimiento y diversión, a continuación marcamos algunas de las herramientas de la que casi todos los niños disponen hoy en día: Teléfono móvil, Videoconsola, Reproductor MP3 / MP4, Ordenador (internet), Cámara digital, Colección de DVD. No es conveniente que desde el principio los hijos utilicen las TIC de forma autónoma, es interesante que haya algún adulto cerca y que se comparta su uso. Si los padres creen que son una mera herramienta, hay que enseñarles que no es solo eso, sino que se han convertido en parte imprescindible de nuestra sociedad y gracias a ella en una herramienta importantísima para obtener la información. Es indiscutible que las TIC son una poderosa herramienta que facilita la información y la comunicación, con posibilidades desconocidas anteriormente. Las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un papel decisivo en el ámbito social. Se distingue la presencia de los espacios audiovisuales como nuevos espacios de socialización infantil que posibilitarían a los niños nuevos y mejores contactos sociales con grupo de pares cercanos y lejanos. Son herramientas fáciles de utilizar, usadas correctamente puede proporcionarle a la familia momentos de diversión, aprendizaje y reflexión, dado que pueden causar adicción lo mejor es establecer horarios específicos, donde se estipule un determinado tiempo para el uso de estas herramientas de la tecnología y la información. También es muy importante observar el comportamiento y el uso de estas en los niños, con un buen control de esto no será difícil manejar las TIC. (Protégeles, 2005).

Ahora bien, según Gabelas & Lazo, (2008) los padres y madres son una pieza clave en el seguimiento que sus hijos destinan al consumo multipantallas. El referente que los más pequeños tengan supone un aliciente para tender a unos modelos de consumo más o menos permisivo, restrictivo o equilibrado. No sólo son importantes los parámetros temporales que los progenitores o tutores concedan a sus hijos. Sólo el hecho de dejarles ver, jugar, utilizar o navegar menos o más horas no significa que sus usos sean más saludables. El factor principal gravita en la forma en la que se les orienta. *“Un consumo compartido, con las pautas necesarias para saber discriminar aquellos contenidos que no resultan aptos para su edad, la respuesta respecto a aquello que no llegan a comprender o el diálogo abierto de las interpretaciones que cada uno otorga a los mensajes; y también la planificación de tiempos para vivir con variedad, autonomía e inteligencia el ocio, sirven para enriquecer el uso que el niño o joven hace de cada pantalla”*. (Gabelas & Lazo, 2008, pág. 15).

Las nuevas estructuras sociales, sus modelos económicos, de producción y consumo, afectan a la manera en la que los padres se integran en el uso y consumo que sus hijos hacen de las pantallas. La disponibilidad de tiempo es uno de los “handicaps” más sobresalientes, esto unido a la falta de recursos por parte de los padres para manejar estrategias y procedimientos de intervención y negociación debido a sus escasas habilidades, conocimiento o preparación, suponen un obstáculo para que su mediación sea constructiva, derivando en normativas erróneas, enfrentamientos innecesarios, permisividad u omisiones. (UCA Silva., 2001)

Entonces, es necesario que los padres aprendan a utilizar el ordenador. De este modo y hasta cierta edad, se conectan con ellos y el niño aprende a disfrutar de Internet junto a sus padres; además conocer el ordenador ayuda a los padres a distinguir qué software utiliza y qué páginas visita el menor más fácilmente.

### **3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)**

El reconocimiento de un nuevo concepto de alfabetización, que se amplía a nuevos campos, como el de la comunicación mediada, multimedia en red, televisión a través de la red, redes sociales, etc. *“La alfabetización se reconoce ahora como un concepto complejo y cambiante en el tiempo, como un proceso de aprendizaje que dura toda la vida y cuyos dominios y aplicaciones están en constante revisión”*. ATEI (2010), el uso de las nuevas tecnologías del aprendizaje ha abierto oportunidades considerables para la alfabetización y la educación informal en los programas pedagógicos destinados a jóvenes y adultos. Las TIC pueden facilitar el desarrollo de competencias, estimular el uso de materiales creados por los alumnos, fomentar la sensibilidad y la motivación del estudiante, apoyar y capacitar a los alfabetizadores, facilitar la distribución y actualización de la información y el material didáctico a los centros de documentación y grupos de educandos. Hay muchos ejemplos de cómo las TIC pueden contribuir tanto a la creación de un contexto alfabetizado como al fomento de las oportunidades de alfabetización, *“la promoción de competencias en TIC contribuyen al fomento de un contexto alfabetizado”*. (J. M. Pérez Tornero, 2008)

Para la UNESCO,(2008) los nuevos medios de comunicación encierran un enorme potencial para crear ámbitos de aprendizaje, tales como los sitios web interactivos, las salas de diálogo (chat-rooms), las listas de distribución, los cursos impartidos por conducto de Internet y las bibliotecas en línea. Entonces podríamos decir que se presentan a las TIC como una herramienta para facilitar el acceso a la alfabetización y el rol que éstas deben jugar mejorando el aprendizaje, facilitando el acceso a la

alfabetización, facilitando la creación de contenido, el desarrollo profesional de los docentes y la creación de una cultura de aprendizaje. Síntoma de este avance es, sin duda, el que a Media Literacy se haya constituido en un área prioritaria de cooperación abierta -una nueva metodología, recién inaugurada-entre los estados y Comisión, precisamente a raíz de la adopción, por parte de Europa, de la carta de la Diversidad Cultural aprobada por la UNESCO. Este tipo de cooperación asegura que podrá haber, de ahora en adelante, estrategias concertadas entre los estados y la Comisión incluso en materias hasta ahora reservadas en exclusividad a los estados miembros. Sin embargo, recientemente, ha empezado a considerar la necesidad de referirse integralmente a todos los medios de comunicación mediante el concepto de “alfabetización mediática” (*media literacy*). “Como es evidente que todos los medios acabarán siendo en un futuro próximo, de un modo u otro, digitales, es bastante probable que la Comisión tratará de impulsar una convergencia conceptual entre los términos de alfabetización mediática y digital. (Pèrez, 2008)

También la Alianza de las Civilizaciones de la ONU ha impulsado el término de *media literacy* al que une lo mediático tradicional, con lo digital y con la educación. Está claro todo apunta hacia una convergencia conceptual. Tarde o temprano, vamos a reconocer todos que, le demos el nombre que le demos, estamos ante un mismo fenómeno, “*el conjunto de capacidades y competencias intelectuales y prácticas relacionadas con los medios de información y comunicación y sus lenguajes*”. ATEI, (2010) El teléfono, la radio, la televisión, el ordenador y la Internet pueden y deben ser parte de los esfuerzos encaminados a la alfabetización y la educación de base. Las TIC, tanto las tradicionales como las más modernas, ya encierran un vasto potencial para las zonas rurales y remotas. Queda, por tanto, fuera de toda duda que consolidar y promover estas capacidades y competencias constituye uno de los grandes objetivos de la educación y la cultura actual, máxime en un modo de vida, como el nuestro, en el que la información y la comunicación juegan un papel cada vez más decisivo. Dussel, I. y Southwell, M. (2006)

Los cambios sufridos por el alfabetismo no tienen precedentes en varios aspectos. En primer lugar están definidos por cambios regulares y continuos. Las nuevas competencias hoy requeridas, serán reemplazadas mañana por otras todavía más nuevas, a medida que continuamente sigan surgiendo nuevas TIC's. En segundo lugar, los cambios que sufre el alfabetismo tienen lugar a una velocidad pasmosa; ninguna otra de las tecnologías que requieren nuevas competencias ha entrado en los salones de clase tan rápidamente, incluidas las tecnologías de la televisión, los teléfonos, el papel, el lápiz o aun los libros. (María Eugenia González Cortés, 2009).

Según EDUTEKA, (2010) las TIC's en Red tales como Internet incorporan las capacidades más potentes de información y comunicación que se hayan visto, posibilitando el acceso a gente y a información de maneras y a velocidades que nunca antes se pensaron posibles. Dichos cambios tienen implicaciones importantes para la enseñanza, la evaluación y la investigación. La comunidad Alfabetista necesita dirigir su atención con rapidez hacia estos profundos cambios.

De acuerdo a las definiciones previas, un grado elevado de alfabetización mediática es indispensable para el desarrollo de una ciudadanía plena y activa y garantiza, además, la existencia de la sociedad del conocimiento; por el contrario, un nivel bajo de alfabetización significa dejar al individuo aislado, sin herramientas para interpretar los intereses políticos, económicos y culturales presentes en la creación y difusión de contenidos mediáticos.

## **4. METODOLOGÍA**

#### **4.1 Diseño de la Investigación.**

El estudio social, cultural y económico de la investigación fue realizado en el cantón Calvas ciudad Cariamanga y en el barrio Changaimina perteneciente al Cantón Gonzanamá, pertenecientes ambos cantones a la provincia de Loja.

El tipo de investigación que se utilizó para el estudio es mixta, es decir, es una investigación de tipo cuantitativa y cualitativa. Este tipo de investigación permite manejar la información de una manera óptima y eficiente, lo cual ayuda a organizar y sintetizar los datos que se han obtenido y se han generado a lo largo de la investigación.

#### **4.2 Participantes de la Investigación.**

Para la investigación previa obtener el título, la UTPL ha dispuesto que cada estudiante escoja tres instituciones educativas en las que se trabajará sobre los siguientes individuos:

Los alumnos encuestados en su totalidad fueron 42, así, los Niños y jóvenes del cantón Calvas ciudad Cariamanga, y también del barrio Changaimina perteneciente al Cantón Gonzanamá, son distribuidos en tres grupos diferentes: El primer grupo está constituido por 12 niños que cursan el Cuarto Año de Educación General Básica en la escuela Fiscal Mixta "Chile" de Cariamanga. El segundo grupo está compuesto por 14 niños de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela Fiscal Mixta Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga. El tercer grupo está constituido por 16 jóvenes que cursan el Primero de Bachillerato en el Colegio "San Felipe" de Changaimina.

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

##### **4.3.1 Técnicas**

Utilizando el Método Inductivo-Deductivo la investigación de campo requerirá el cálculo de una muestra representativa de la población a nivel cantonal, con la cual podremos saber cuán importante son las nuevas tecnologías en el desarrollo educativo de estos sectores.

Para el desarrollo de la investigación se utiliza información primaria y fuentes secundarias de las principales instituciones donde se realizara el estudio.

Con el fin de obtener este tipo de información se realizó una investigación de campo que ha permitido obtener datos esenciales, para lo cual se usó la técnica del muestreo.

### **4.3.2 Instrumentos**

Los instrumentos utilizados en este estudio fueron de recolección y medición como es la encuesta, se calcula la muestra, además se determina los lugares en dónde se aplica dicha encuesta. Para lo cual utilice y aplique los cuestionarios que nos proporciono la UTPL, a través del entorno virtual EVA, en el siguiente orden; el primer cuestionario dirigido a niños de 6-9 años con 31 preguntas, aplicado a 4to año de EGB (anexo No.4); segundo cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10-14 años con 126 preguntas aplicado a 7mo año de EGB ( anexo No.5), tercer cuestionario dirigido a jóvenes de 15-18 años con 126 preguntas aplicado a 1er año de Bachillerato ( anexo No. 5); y el cuarto cuestionario del ILFAM con 12 preguntas dirigido a niños y jóvenes de 10-18 años (anexo No.6)

### **4.4. Recursos:**

#### **4.4.1. Humanos:**

El recurso humano que se utilizo para la realización del presente trabajo es el siguiente; equipo planificador del programa nacional de investigación de Generaciones Interactivas en Ecuador; Directora, Coordinadora y Tutora del proyecto de investigación; directores, rector, profesores, alumnos de las tres Instituciones encuestadas; el tesista, quien se encargó de llevar a cabo cada una de las encuestas planificadas por la Universidad en los cursos de los centros educativos que fueron elegidos para este estudio.

#### **4.4.2 Institucionales:**

En los recursos institucionales están la Universidad Técnica Particular de Loja, las escuelas escogidas para realizar las encuestas como; la escuela Fiscal mixta “Chile”, ubicada en Cariamanga; la escuela Fiscal Mixta, “Anexa” al Instituto Tecnológico Cariamanga; el colegio Mixto “San Felipe” de Changaimina.

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

Los materiales utilizados en esta investigación fueron: la guía didáctica en la cual nos orientamos para realizar el presente trabajo, teléfono que nos sirvió como medio de comunicación con la Universidad para despejar cualquier inquietud del proyecto, los cuestionarios para ser aplicados a las tres instituciones antes mencionadas, computadora e internet para acceder a consultas y al entorno virtual EVA, una cámara digital, una flash memory que me sirvió para llevar guardando toda la información del proyecto, libros, esferos, lápices y copias.

#### 4.4.4. Económicos:

El presupuesto económico fue de \$550, gastos que son afrontados en su totalidad por el tesista, a continuación los detallamos así:

• Reproducción de cuestionarios.....	\$ 30,00
• Flash Memory.....	\$ 30,00
• Alquiler de internet.....	\$ 60,00
• Impresión del borrador del informe.....	\$ 50,00
• Reproducción del informe final.....	\$ 100,00
• Transporte.....	\$ 60,00
• Materiales de escritorio.....	\$ 70,00
• Otros varios.....	\$ <u>150,00</u>
• COSTO TOTAL.....	\$ 550,00

#### 4.5. Procedimiento.

La metodología que se empleó para la investigación fue de tipo Descriptivo, ya que, se realizó una investigación teórica, luego se procedió a realizar encuestas a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, séptimo año de Educación General Básica y primer año de Bachillerato de establecimientos de la localidad, y por último se tabuló y analizó la información recolectada; por medio del método Descriptivo, se ha obtenido información confiable y actualizada acerca de la situación que viven diariamente los niños y jóvenes frente a las pantallas.

De esta manera la investigación de campo estuvo dividida en dos momentos:

##### 4.5.1. Primer momento

Entrevista con el Director. Para solicitar la colaboración del Centro Educativo fue importante que nos entrevistemos con el directivo del mismo. Se presentó la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General, en la que se indica el objetivo de la visita y el trabajo a realizar, a más de dos documentos oficiales con la asignación del centro en el que investigará. Esta carta se la encontró en el Entorno Virtual de Aprendizaje – EVA.

Al presentar la solicitud al director también fue necesario aplicar y resaltarlos propósitos y el alcance de la investigación, las características de la institución

auspiciante (U.T.P.L.), los objetivos a lograr, la seriedad, los requerimientos de parte de la universidad, y el compromiso como egresado de entregar un reporte final con los resultados obtenidos en el centro educativo.

Inmediatamente se hizo una entrevista con el Inspector para solicitar el paralelo en el que trabajará y el listado de estudiantes, con la finalidad de conocer el número exacto de alumnos.

Luego se procedió a realizar una entrevista al Profesor de clase, para determinar el día y hora de la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes.

#### **4.5.2. Segundo momento**

Se acudió al establecimiento en la fecha y hora acordada con el Centro Educativo o con el Profesor de aula, para la aplicación de cuestionarios.

Finalmente se pudo aplicar el cuestionario a los niños y jóvenes. Los instrumentos de investigación fueron aplicados con rigurosidad metodológica, puesto que permitieron obtener los datos necesarios para luego hacer una descripción de la realidad encontrada.

Una vez terminada esta actividad, se procedió a tabular y se inició el análisis, interpretación y discusión de resultados que se procede a explicar a continuación.

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

## 5.1. Caracterización sociodemográfica

Se trabajará mediante tablas y nuestro punto de vista irá contrastado con la investigación del marco teórico. Cabe indicar que las preguntas irán regidas por su ubicación en la categorización.

### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

#### 5.1.1.1 Datos biológicos de los niños investigados

A continuación en las tablas siguientes podemos verificar los datos de los niños encuestados de 6 a 9 años de EGB en la escuela fiscal Mixta "Chile" de la ciudad de Cariamanga:

**TABLA 1**

P1 ¿A qué curso vas?		
Opción	f	%
4to de básica	12	100
TOTAL	12	100

**TABLA 2**

P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	f	%
7 años	4	33
8 años	8	67
TOTAL	12	100

**TABLA 3**

P3 Sexo		
Opción	f	%
Masculino	7	58
Femenino	5	42
TOTAL	12	100

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

El 100% de los niños encuestados pertenecen al 4to año de básica, también podemos observar que la edad de los niños encuestados oscila entre 7 (33%) a 8 (67%), finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 58% corresponden al sexo masculino y tan solo el 42% al sexo femenino.

Entonces podemos afirmar que los niños de 4to. AEGB en un 67% son de 8 años y de sexo masculino, dando cumplimiento a lo que manifiesta Juan Ponce (2010) que los indicadores en cuanto a educación han mejorado durante la década de los noventa y en la primera del nuevo milenio.

### 5.1.1.2. Situación familiar y personal de los niños encuestados.

En las siguientes tablas podemos observar los datos en que los niños encuestados nos muestran como está conformada la familia en sus hogares y cuáles son sus preferencias personales.

**TABLA 4**

P4 ¿Qué personas viven contigo? , sin contarte a ti mismo		
Opción	f	%
Padre	10	30
Madre	11	34
Un hermano o hermana	4	12
2 herm	5	15
Mi abuelo/la	2	6
Otras personas	1	3
TOTAL	33	100

**TABLA 5**

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	1	8
Navegar	3	25
Leer, estudiar	3	25
Hablar con mi familia	5	42
TOTAL	12	100

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

Se puede reflejar que la mayoría de los alumnos en un 64% viven con sus padres (mamá y papá) es decir, están bajo el cuidado de las dos cabezas principales del hogar manteniendo así la conformación de una familia completa, además podemos observar que en un 12% los alumnos/as viven con un hermano/a y un 15% con dos hermanos/as, un 6% viven con los abuelos y un 3% al cuidado de otras personas, todo esto se debe a que algunos padres tuvieron que salir fuera del país para poder tener una mejor solvencia económica y poder brindar mejores oportunidades de vida a sus hijos, datos que se puede verificar con lo expuesto por el INEC, (2010) en donde se expone lo siguiente *“Los hogares con mayor número de miembros están disminuyendo, los hogares unipersonales se están incrementando, así como el número de hogares donde existen menos de 5 miembros. Se puede mencionar que incluso en aquellas áreas rurales donde por razones culturales, el número de hijos que tenían era mayor que en las zonas urbanas, también se evidencia claramente esta disminución”*

En cuanto a la pregunta que más le gustaría hacer, encontramos que el 42% de los alumnos de cuarto año de Básica decide mantener dialogo con sus familiares después de cenar, frente al 25% que prefiere navegar o el otro 25% que decide leer y el 8% irse a su habitación esto nos indica que en la mayoría de los hogares los padres inculcan a los niños valores para su educación. Mantienen dialogo padre-hijo, pero también se denota una carencia en cuanto a bienes respecto a tecnología como se expone en el

marco teórico, que los chicos de la población con menores recursos no disponen de otro lugar, que no sea la escuela, para acceder a las TIC y sus beneficios Ecuador, 2010 (pag. 9-28) ya que en la mayoría de los hogares las familias no cuentan con suficientes recursos para poder utilizar algunas de las tecnologías que a sus hijos les pudiera servir de gran ayuda e información tanto para su desarrollo cultural como para su aprendizaje individual.

### 5.1.1.3. Equipamiento del computador en los hogares y su ubicación.

A través del estudio de estas tablas podemos verificar la influencia que tienen los ordenadores en los niños encuestados y la ubicación donde más habitualmente suelen tenerlos.

**TABLA 6**

P6 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	f	%
No	6	50
Si	6	50
TOTAL	12	100

**TABLA 7**

P7 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	6	50
En mi habitación	2	17
Habitación de un hermano	1	8
En la sala de estar	3	25
TOTAL	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los niños y niñas del cuarto año de Básica respondieron en un 50% que sí poseen ordenador en casa; esto se debe principalmente a una economía estable en sus hogares, frente a un 50% que no posee ordenadores en su casa, siendo la escuela el lugar propicio para la enseñanza de la computación como considera Prados y Solano, (2007).

Para el lugar donde está ubicado el computador tenemos con un 25% la ubicación más usual para utilizar el ordenador es la sala de estar, esto se debe que en algunos lugares cuentan con espacio suficiente para poder ubicar varios artefactos de tecnología entre ellos el computador, un 8% los tienen en la habitación de un hermano y un 17% en la habitación particular de cada niño/a, lo preocupante de este dato es que los niños entrevistados tengan un ordenador en su habitación, sin control alguno por parte de sus mayores, efectivamente es más difícil que los padres puedan estar al tanto de los contenidos a los que tienen acceso sus hijos, así como el uso que le dan a este aparato como lo hace entender el libro de las generaciones Interactivas México,

2010 donde se habla que los niños menores son los más vulnerables a estas tecnologías, por ultimo tenemos que el 50% no respondió debido a la falta de posibilidades económicas para poder tener un computador en casa.

#### 5.1.1.4. Conexión a internet, lugar de navegación y compañía.

Internet es la nueva tecnología que está creando día a día más adeptos en los hogares que tienen posibilidad de adquirirlo tal como lo demuestran las siguientes tablas:

**TABLA 8**

P8 ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	5	42
No	3	25
Si	4	33
<b>TOTAL</b>	12	100

**TABLA 9**

P11 ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	f	%
En casa	4	57
En casa de un familiar	3	43
<b>TOTAL</b>	7	100

**TABLA 10**

P12 La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...		
Opción	f	%
Solo	2	25
Con hermanos/as	6	75
<b>TOTAL</b>	8	100

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

Para la tabla ocho, tenemos un 33% de encuestados que respondieron que sí. Podemos hacer mención a los últimos datos del INEC, (2010) que nos demuestran el acceso a internet se incrementó tanto en los hogares de bajos ingresos como en los de ingresos altos. A mayor ingreso en el hogar mayor acceso a las nuevas tecnologías. Esto referente a los últimos años que la tecnología se ha ido incrementando de a poco, especialmente en los hogares de las zonas urbanas fronterizas de nuestro país. Siendo así, el internet se ha convertido en una necesidad, que cada día se va volviendo una necesidad básica. Además, podemos denotar que un 25% no tienen internet en casa y un 42% de los encuestados no contestaron debido a que ni siquiera poseen un ordenador, el acceso a la tecnología todavía en algunos lugares no es accesible especialmente por el factor económico de las familias.

En el caso del lugar de navegación, el 57% de los encuestados utilizan internet para navegar en su casa, en lo referente a la población que tiene acceso a Internet, el hogar es el lugar de entrada de las tecnologías y de los medios de comunicación. Además el 43% suelen utilizar internet en casa de un familiar esto se debe en que algunos lugares aun no tienen acceso a las tecnologías por diversos factores. Como ya lo había anotado Muñoz, (2009) la mayoría de los niños/as y adolescentes tienen

habilidades informáticas muy desarrolladas, conocen los diferentes soportes y cómo manejarlos sin manifestar desconocimiento, rechazo, o miedo a usar las “máquinas”, al contrario, son usuarios óptimos de ocio electrónico. Se mueven con soltura en espacios multipantalla.

Ahora bien, es importante que los niños puedan acceder al internet desde su propia casa, de esta manera los padres lograríamos ejercer un control más directo sobre los contenidos que los niños exploran en internet. Además, el acceso que los niños tienen del internet en su casa, les convierte a sus padres en los principales responsables de los contenidos que los niños revisan en la red. Les convierte en los principales responsables de las páginas web que los niños visitan al navegar, y por lo tanto les convierte en los principales responsables de la formación de los niños, y de la formación que las TIC’s ejercen sobre los niños.

Al observar la tabla 10 encontramos que los niños/as encuestados con un 25% respondieron que la mayoría de veces que utilizan internet suelen estar solos y un 75% que los encuestados señalaron que la mayoría de veces que utilizan internet suelen estar en compañía de hermanos/as ya que hay ciertas herramientas que no pueden manejar y necesitan asesoramiento de una persona mayor a ellos.

Lo que nos demuestra en su mayoría con un 75% el internet en un instrumento de gran ayuda para consultar datos interesantes, información que corresponda a su formación educativa, científica, y hasta ética pero a la hora de utilizarlo los pequeños siempre son los que más problemas presentan requiriendo la ayuda de algún adulto en este caso la de los hermanos, dando cumplimiento a lo que manifestaba Gabelas & Lazo,(2008) que el internet otorgan una especial importancia a su grupo de iguales (amigos o compañeros), dejarse llevar por lo que éstos proponen resulta muy tentador y alentador, su uso en la propia casa se convierten en objeto del deseo, consumo e interacción.

#### **5.1.1.5 Uso y adquisición del teléfono celular.**

El incremento de la telefonía celular es un hecho ampliamente confirmado. En los últimos años ha sido la tecnología que más rápidamente ha alcanzado un porcentaje significativo de la población y es un fenómeno que responde tanto en países desarrollados como en regiones en desarrollo. Según los datos arrojados por la encuesta, todavía hay diferencias significativas que permiten caracterizar al celular como una de las pantallas de gran impacto en su uso.

**Tabla 11**

P13 ¿Utilizas algún teléfono celular?		
Opción	f	%
No	7	58
Si, el mío	5	42
<b>TOTAL</b>	12	100

**Tabla 12**

P14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	f	%
No contesta	7	58
Pedí que me lo compraran	2	17
Fue un regalo	1	8
Me lo dieron mis padres	2	17
<b>TOTAL</b>	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Se puede constatar que el 42% de los encuestados responde que sí utiliza celular y propio, frente al 58% que no ya sea por causas económicas o simplemente no les atrae este aparato, en el caso de cómo lo consiguen se observa en un 42% lo obtienen a través de sus padres o regalos que les dan sus familiares cercanos con un 58% que no respondieron debido a que tienen preferencias por otras cosas.

Como es de conocimiento público en los últimos años la tecnología ha llegado a muchos lugares donde antaño nunca se podía imaginar que llegaría tal es el caso de las zonas urbanas y rurales, aunque aún falta mucho por conocer. Uno de los principales sistemas de comunicación llegó a ser más que un lujo, una necesidad para mucha gente, si contrastamos con lo anotado en el marco teórico nos damos cuenta que tiene mucha similitud con lo que pasa en los hogares o en la vida diaria de los niños, El celular es la tecnología más difundida entre los menores, configurándose como un elemento básico de identidad para niños y adolescentes. D. Iñiqui urdangarin La Generación Interactiva en el Colegio Vida nueva Ecuador, (2010)

### **5.1.2 Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del adolescente y del joven. (Grupos 2 y 3)**

#### **5.1.2.1. Datos biológicos de los adolescentes y jóvenes investigados.**

Las siguientes tablas nos muestran el estudio realizado mediante encuestas a dos grupos: grupo 2, adolescentes de 10-14 años de edad Escuela Fiscal Mixta Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga (7mo de EGB) y el grupo 3: jóvenes de 15-18 años de edad (1ero de Bachillerato) Colegio "San Felipe" de la parroquia Changaimina. Las mismas que serán analizadas a continuación.

### 5.1.2.1. Datos biológicos de los adolescentes y jóvenes investigados.

**Tabla 14**

P1				
¿En qué curso estás?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
6to. De primaria	14	100		
1ro. Bachillerat			1ro. Bachillerato	16
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 15**

P2				
¿Cuántos años tienes				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
11 años	13	93	0	0
12 años	1	7	0	0
15 años	0	0	12	75
16 años	0	0	3	19
17 años	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 16**

P3				
Sexo				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Masculino	10	71	9	56
Femenino	4	29	7	44
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

De acuerdo a lo observado en la tabla 14, en el grupo 2 tenemos que la mayoría, en un 100%, está en 7mo año de EGB, igualmente ocurre en el grupo 3 con un 100% se encuentra cursando actualmente el 1ro de bachillerato. Siguiendo con el análisis tenemos que la mayoría en un 93% tiene 11 años mientras el 7% tiene 12 en lo que se refiere al grupo 2, en tanto que el grupo 3 de jóvenes correspondiente al 1ro. De bachillerato el 75% tiene 15 años mientras el 19% 16 años y un mínimo de alumnos con un 6% tiene 17 años. Con respecto sexo encontramos que el grupo 2 de adolescentes que corresponde al 7mo de EGB, el 71% es masculino frente al 29% que es femenino, para el grupo 3, tenemos un 56% masculino y el 44% femenino.

Por lo que se puede afirmar que el grupo 2 de alumnos de 7mo. De básica en un 93% tiene 11 años, en tanto en el grupo 3 de jóvenes de 1ro. Bachillerato el 75% tienen 15 años, de igual manera, el sexo es determinante para el estudio que se está realizando,

pues para el caso del 7mo año, existe un pronunciado grupo masculino que accedió a la encuesta, mientras que en el caso de los de 1ro de bachillerato existe un equilibrio entre ambos sexos, Según Juan Ponce, (2010) los indicadores de educación han mejorado durante la década de los noventa y en la primera del nuevo milenio.

### 5.1.2.2 Situación familiar de los encuestados.

Para los encuestados la familia y sus profesiones son diversas, proporcionándonos datos que a continuación revisaremos.

**Tabla 17**

P4	Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo?			
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Mi padre	9	27	15	31
Mi madre	11	33	15	31
Un hermano/a	6	18	4	8
2 Hermanos/as	2	6	2	4
3 Hermanos/as	1	3	4	8
4 Hermanos/as	1	3	1	2
5 Hermanos/as o más	1	3	3	6
Mi abuelo/a	2	6	3	6
Otras personas	0	0,00	1	2
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,00</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

En el grupo 2, del 7mo año de educación básica de la escuela anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga un 60% conviven con sus padres frente a un 40% que viven con algún otro familiar cercano. El mismo caso presenta el grupo tres, donde un 63% de los jóvenes de 1ro de bachillerato del colegio San Felipe de Changaimina viven con sus padres y un 37% con algún familiar u otra persona.

Datos que ratifican como los adolescentes y jóvenes viven en su mayoría con una familia donde las dos cabezas principales del hogar (papá y mamá) están con ellos pues existen situaciones comunes en la organización familiar al tratarse de familias muy numerosas. Por otro lado, más son los jóvenes de bachillerato que los de educación básica quienes conviven con sus padres de familia debido a que en las zonas rurales aun los padres están ocupando y trabajando sus tierras antes de preferir emigrar a otros lados, según datos del INEC (2010), Los hogares con mayor número de miembros están disminuyendo, los hogares unipersonales se están incrementando, así como el número de hogares donde existen menos de 5 miembros. Se puede mencionar que incluso en aquellas áreas rurales donde por razones culturales, el número de hijos que tenían era mayor que en las zonas urbanas.

**Tabla 18**

<b>P5</b> <b>¿Cuál es la profesión de tu padre?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Está desempleado	3	22	1	7
Es jubilado	0	0	1	6
Trabaja en el hogar	2	14	8	50
Desempeña un oficio	9	64	5	31
Realiza un trabajo téc.			1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 19**

<b>P6</b> <b>¿Cuál es la profesión de tu madre?</b>				
	<b>Grupo 2: 10- 14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Está desempleada	1	7	1	6
Es jubilada	1	7	0	0
Trabaja en el hogar	10	72	15	94
Desempeña un oficio	2	14	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Encontramos que el grupo 2 de los alumnos del 7mo año de básica, un 64% de los padres realiza o desempeña un oficio, el 14% trabaja en el hogar y un 22% está desempleado en tanto para los jóvenes de 1ro. Bachillerato un 50% trabaja en el hogar, el 31% desempeña un oficio, a si mismo el 6% está jubilado el otro 6% realiza un trabajo técnico y un 7% está en el desempleo.

A si mismo tenemos que para la profesión de la madre los alumnos del grupo 2 de la escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga el 72% de la madres trabaja en el hogar, un 14% desempeña un oficio, el 7% ya se jubilo y el otro 7% no tiene trabajo, en tanto para el grupo 3 los jóvenes del Colegio San Felipe respondieron que el 94% trabaja en el hogar y un 6% está en el desempleo.

Lo que nos demuestra que en las zonas urbanas existe una mayor posibilidad de encontrar trabajo que en las zonas rurales datos que no son beneficiosos en las zonas rurales ya que si la economía es mínima en los hogares la familia se alejara de la posibilidad de adquirir el desarrollo de la tecnología, lo que confirmaría lo dicho por Hamadoun I. Touré (2006), quien señala que el crecimiento es mayor en las capitales y grandes urbes que en las ciudades del interior y de las zonas rurales, donde los que menos acceso tienen a las TIC son los habitantes de estas áreas.

### 5.1.2.3. Forma, Posesión y adquisición del celular.

El celular es uno de los aparatos preferidos por los encuestados tanto para adolescentes como para los jóvenes, con el tiempo ha ido mejorando la señal y actualmente con la tecnología podemos navegar a través de internet desde nuestro propio celular, a continuación verificaremos las siguientes tablas.

**Tabla 20**

<b>P54</b>				
<b>¿Tienes móvil propio?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No	13	<b>93</b>	8	<b>50</b>
Sí	1	<b>7</b>	7	<b>44</b>
No, uso de otras personas	0	<b>0</b>	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 21**

<b>P55</b>				
<b>¿A qué edad tuviste tu primer móvil propio?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>93</b>	8	<b>50</b>
A los 10 años	1	<b>7</b>	1	<b>6</b>
A los 12 años	0	<b>0</b>	2	<b>12</b>
A los 14 años	0	<b>0</b>	3	<b>19</b>
A los 15 años	0	<b>0</b>	2	<b>13</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	16	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 22**

<b>P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono celular?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	f	%	f	%
No contesta	13	<b>93</b>	8	<b>50</b>
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	0	<b>0</b>	1	<b>6</b>
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	<b>7</b>	0	<b>0</b>
Me los compraron otros familiares	0	<b>0</b>	4	<b>25</b>
Me lo compré yo mismo	0	<b>0</b>	1	<b>6</b>
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	0	<b>0</b>	1	<b>6</b>
Lo heredé de otra persona	0	<b>0</b>	1	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	16	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 20 podemos observar en el grupo 2, que el 93% de los adolescentes de 7mo de básica no tiene celular propio y un 7% si lo tiene. Por el contrario en el grupo 3, los jóvenes de 1ro de bachillerato sí tienen celular propio 44% frente a un 50% que no lo tiene, y un 6% que utiliza el de otras personas.

Mientras que el grupo 2, los adolescentes dicen tener su primer celular a la edad de 10 años con un 7% en tanto el 93% no respondió debido a que tienen atracción por otros aparatos. Para el grupo 3, el 19% lo obtuvo a los 14 años, un 13% a los 15 años, el siguiente 12% a los 12 años y un 6% a los 10 años, el 50% de los demás encuestados jóvenes no contestó ya que en las zonas rurales el acceso a la tecnología es muy poco accesible.

Para la tabla 22, tenemos que los adolescentes de 7mo.año de EGB, consiguieron su primer celular por pedido a sus padres en un 7% el resto en un 93% no dio respuesta a la encuesta. El grupo 3, de jóvenes del colegio San Felipe respondió que fue mediante un obsequio de un familiar que consiguió su primer celular esto en un 31%, en un 12% lo adquirió a través de su cumpleaños por medio de regalos, y un 7% lo

heredo de otra persona, esto frente al 50% que no contesto debido a la dificultad especialmente económica que significa un gasto alto en la familia.

Entonces tenemos que un 44% tienen celular propio, lo obtuvo a los 14 años y lo consiguió por medio de regalo de sus familiares, en consecuencia podríamos decir que los jóvenes actuales están más informados de lo que estábamos nosotros en nuestra época; Aguilar, (2006).

#### 5.1.2.4. Pauta de teléfono y gasto económico en el uso del celular.

El uso excesivo del celular genera gastos en la economía familiar, un uso descontrolado e irresponsable puede traer muchos perjuicios tanto para adolescentes como jóvenes, a continuación algunas tablas con datos interesantes.

**Tabla 23**

P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	93	8	50
Comprado nuevo	0	0	3	19
De segunda mano	1	7	5	31
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 24**

P58 Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	93	8	50
Yo mismo	0	0	7	44
Mis padres	1	7	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 23 el grupo 2, los adolescentes en un 7% respondieron que actualmente poseen un celular de segunda mano, y un 93% no contesto debido a que no lo tiene. En el grupo 3, los jóvenes dicen tener celular nuevo en un 19% y de segunda mano en un 31% lo que nos demuestra que los jóvenes tienen un interés especial por estos aparatos, frente al 50% que no lo tiene.

Si analizamos los resultados se puede dar cumplimiento a lo señalado por Muñoz F. (2009) al señalar que, a pesar de las condiciones en las que se vive en las comunidades rurales, los adolescentes que pueden conseguir un celular lo prefieren nuevo. Esto nos evidencia al celular como una necesidad, más que básica, social.

Al observar los datos de la tabla 24 en el grupo 2, un 7% de los adolescentes del 7mo año de EGB dicen que sus padres les pagan el gasto del celular con un 93% que no contesta ya que en sus hogares los gastos económicos son destinados a otro tipo de

actividades. En el grupo 3, el 44% de los jóvenes de 1ro de bachillerato indican que ellos mismos se pagan el gasto del celular, mientras que un 6% responden que sus padres, con un 50% que no contesto por lo tanto, se nota que algunos padres no están al tanto de lo que sus hijos hacen con el dinero, no tienen un control de ellos, en especial en el gasto de cuánto puede poner semanal o mensualmente la recarga al celular. Esto conlleva a un riesgo importante en la economía de la familia si no se la sabe utilizar.

**Tabla 25**

P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	13	93	8	50
Es de tarjeta	0	0	7	44
Es de contrato	0	0	0	0
No lo sé	1	7	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 26**

P60 Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	13	93	8	50
No lo sé	0	0	4	25
5 dólares o menos	1	7	2	13
Entre 5 a 10 dólares	0	0	1	6
Entre 10 y 20 dólares	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 25 grupo 2, el 7% de los adolescentes afirma no saber el tipo de medio de pago que tiene para el teléfono y el 93% no contesta a la pregunta. En el grupo 3, los jóvenes con un 44% afirman que es por medio de tarjeta, un 6% no lo sabe ya que ellos dependen de otras personas para sufragar gastos y el 50% no contesto.

En lo que se refiere al gasto mensual del celular en el grupo 2, los adolescentes dicen gastar menos de 5 dólares en un 7% frente al 93% que no respondió, lo que nos demuestra que el control de los padres es muy importante con respecto a los demás alumnos que a esta edad y en este curso no poseen este aparato. En el grupo 3, los jóvenes en su mayoría 25% no saben cuánto gastan, el 13% dice menos de 5 dólares, y el 12% restante responden entre 5 a 20 dólares al mes.

Esto nos refleja la importancia que tiene la guía y el control de los padres en el uso responsable que los adolescentes y jóvenes den al celular. Pues como vemos, cuando existe control por parte de los padres, el uso indiscriminado de este aparato se reduce considerablemente, mientras que cuando no existe ningún tipo de control, los adolescentes y los jóvenes no se preocupan del uso que dan a este tipo de aparatos.

Por lo que es fácil suponer que el gasto de dinero se incrementa ya que al no contar con un plan de servicio controlado, el joven no toma conciencia del gasto que hace y hasta dónde puede incurrir en el mismo, lo que se puede contrastar con lo anotado en el foro de generaciones interactivas, D. Iñaqui Urdangarin (20010) al informar que los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados.

Sin embargo, en la mayor parte de los casos, los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas, fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos.

### 5.1.2.5. Modos para adquirir los videojuegos.

La manera a conseguir los videojuegos tiene varias formas a continuación estudiaremos la siguiente tabla.

**Tabla 27**

P91 ¿Cómo los consigues?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Descargándolos de internet	0	0	0	0
Los grabo de un amigo	0	0	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0	0	0

Autor: Danilo Chicaiza

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

Como podemos observar la tabla 27 no genero datos acerca de cómo consigues los videojuegos ya que los alumnos tanto del segundo como del tercer grupo no dieron respuesta a esta opción.

### 5.1.2.6. Lugar de los televisores en el hogar.

Uno de los aparatos que más adeptos de consumo tiene especialmente en lo adolescentes y jóvenes, los encuestados respondieron las siguientes interrogantes.

**Tabla 28**

P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi habitación	2	12	4	25
En la habitación de un hermano/a.	2	13	1	6
En la habitación de mis padres	8	50	5	31
En la sala de estar	4	25	6	38
<b>TOTAL</b>	16	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 28 grupo 2, el 50% de los adolescentes respondieron en la habitación de mis padres frente al otro 50% que está repartido en los demás cuartos de sus casas. En cambio en el grupo 3, un 31% de los jóvenes (menor porcentaje respecto al otro grupo), respondieron en la habitación de mis padres, pero incrementan los datos en un 25% respecto a la opción de en mi habitación, el 38% dice tenerlo en la sala y un 6% en la habitación de un hermano/a.

Se puede notar unos datos altos que confirman la ubicación de los televisores en los cuartos de sus padres, lo que permite a estos últimos ser quienes controlan el uso de este aparato. Es necesario que los hábitos de un uso responsable de las TIC's se inculquen desde niños, pues cuando son niños, es más fácil el control por parte de los padres y más factible el ir creando hábitos de consumo, esto nos demuestra como dijo Muñoz, (2009) la Televisión, este poderoso medio ejerce una considerable influencia sobre la estructura familiar.

### 5.1.2.7. Tecnología en los hogares.

La tecnología cada día se presenta más actualizada pero la falta de economía en los hogares nos aleja de ciertos avances en la siguiente tabla observamos con que aparatos cuentan en sus casas los encuestados.

**Tabla 29**

<b>P115 ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	2	6	2	5
Impresora	3	9	4	10
Scanner	1	3	0	0
Webcam	0	0	1	3
USB o disco duro externo	0	0	4	10
Mp3/ Mp4/iPod	0	0	1	3
Cámara de fotos digital	5	15	3	8
Cámara de video digital	1	3	2	5
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	1	3	1	3
Equipo de música	7	21	7	18
Teléfono fijo	5	15	5	13
DVD	4	12	7	18
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	3	0	0
Ninguna de estas tengo otras.	3	9	3	8
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Las cosas que más se tienen en casa en un porcentaje del 21% con los que cuentan los encuestados del grupo 2 son el equipo de música, seguido en un 30% de la cámara digital y el teléfono fijo, un 21% tienen un PC completo, un 12% DVD, y el 9% que no tiene ninguna de estas.

Los jóvenes del grupo 3, específicamente los de 1ro de bachillerato, arrojan los siguientes datos: un 21% equipo de música completo, 18% DVD, 13 % teléfono fijo, 8% cámara digital y video, el 28% repartido entre disco duro externo, impresora,

ordenador portátil, webcam, el 3% tiene televisión pagada y un 8% no tiene ninguna de las opciones expuestas en la tabla.

Lo que nos da como resultado hogares con un alto porcentaje de tecnologías que son destinadas para varios recursos, entre ellos el entretenimiento, situación que vale contrastar con lo anotado en Protégeles (2005), para quien las tecnologías tienen grandes posibilidades para el entretenimiento y diversión y por lo tanto, esto nos demuestra que, a mayores ingresos económicos, mayor número de aparatos tecnológicos.

### 5.1.2.8. Formas de conseguir el dinero y su valoración.

Las necesidades de los adolescentes y jóvenes son muchas y la manera de conseguir dinero aumenta según vayan creciendo a continuación mediante el estudio de las siguientes tablas observaremos lo siguiente:

**Tabla 30**

<b>P116</b> <b>¿Cómo consigues tu propio dinero?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Paga semanal	2	12	1	5
Cuando necesito algo pido y me dan	7	41	6	27
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	2	12	2	9
Hago algún trabajo en casa.	3	17	5	23
Hago algún trabajo fuera de casa	1	6	7	32
No me dan dinero	2	12	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Tabla 31**

<b>P117</b> <b>¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato )</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	7
Tengo más dinero del que necesito	0	0	1	6
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	50	13	81
Tengo menos dinero del que necesito	7	50	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Para conseguir su propio dinero los encuestados de la escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga de 7mo año grupo 2, el 88% (al sumar las 5 primeras opciones), dicen recibir dinero de sus padres u otro familiar, mientras el 12% restante señalan no recibir dinero de parte de ellos. De manera casi igual sucede en el grupo 3, con los jóvenes de 1ro de bachillerato del colegio San Felipe donde el 96% (al sumar las 5 primeras opciones) recibe dinero de sus padres u otros familiares cercanos mientras que el 4% dice no recibir dinero.

En la tabla 31 grupo 2, el 50% de adolescentes respondió tener el dinero suficiente para sus necesidades, el otro 50% respondió tener menos dinero del que necesita. En el grupo 3, el 81% de los jóvenes de 1ro de bachillerato afirma tener dinero suficiente, un 6% tener más y otro 6% tener menos dinero del que necesita, y por último un 7% que no contesto.

Lo que nos demuestra que los padres mantienen una economía capaz de solventar la educación de sus hijos. Ahora bien, a través de estos datos se puede evidenciar el hecho que los adolescentes y jóvenes tienen acceso a internet fuera de sus casas, siempre y cuando el dinero les alcance para pagar los servicios de un café net. Pero, si en su defecto, los adolescentes y jóvenes no les alcanza el dinero, entonces, difícilmente van a poder acceder al internet fuera de sus casas. Con lo cual se confirma una vez más lo dicho por Ponce, (2010) la correlación entra la economía familiar y el acceso a las TIC'S.

## **5.2 Redes sociales y pantallas**

### **5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook,twinter,hi 5,skype,e-mail,etc.**

### 5.2.1.1. Manejo y utilización del internet en los niños encuestados (6-9 años)

Internet su manejo y uso por parte de los encuestados (6 -9 años) visitas, etc. En las siguientes tablas observamos datos importantes.

**Tabla 32**

<b>P9</b>		
<b>Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	5	42
Si	7	58
TOTAL	12	100

**Tabla 33**

<b>P10</b>		
<b>¿Para qué sueles utilizar Internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Pág. Web	3	30
Videos	1	10
E-mail	0	0
Descargas	3	30
Chatear	1	10
Red Social	2	20
TOTAL	10	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

La utilización de internet en casa para los niños, el 58% dice si utilizar internet en casa, frente a un 42% que respondió que no suelen utilizar internet.

Para la siguiente tabla sobre el uso de internet los niños de la escuela mixta Chile respondieron en un 80% que utilizan el internet para las siguientes funciones: páginas Web, descargas, y redes sociales, así mismo encontramos que los videos con un 10% y el chatear 10% no presentan mucha prioridad entre los alumnos más pequeños.

El uso del internet está muy de moda hoy en día y es una necesidad en nuestros hogares, debemos de tener más control con niños y adolescentes, ya que muchas de las páginas visitadas pueden dañar la visión de ver las cosas de nuestros niños como lo indican TESOURO, M y PUIGGALÍ. A. (2007). Es por ello que debemos de tener mayor atención para con nuestros niños en lo que se refiere al internet y sus páginas a visitar crear pautas de protección y enseñarles los peligros que puede traer consigo un mal manejo de la tecnología.

Es importante mencionar en esta parte del trabajo, que los profesores también tienen el deber y la responsabilidad de velar por la formación de los niños, es decir, los profesores tienen que enseñarles y guiarles a los niños en el correcto uso del internet.

## 5.2.2. Uso de las pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.

### 5.2.2.1. Adquisición de pantallas.

Las consolas están de moda y su tecnología cada día va mejorando, es así que niños son los que gozan más de este aparato para disfrute de los diferentes videojuegos que se encuentran en el mercado la siguiente tabla proporciona algunos datos respecto al tema.

**Tabla 34**

<b>P19</b>		
<b>¿Y cuál de ellas tienes?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
PlayStation2	2	40
PSP	2	40
Nintendo DS	1	20
TOTAL	5	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Podemos observar que el aparato que más juegan es el PlayStation 2 con un 40% y la PSP con un 40%, frente a la minoría que tiene Nintendo DS con un 20%.

Debemos anotar que los aparatos que cuentan los niños para divertirse tienen un costo elevado, razón por la cual no muchas familias se dan el lujo de comprar a sus hijos esta clase de tecnología, como ya lo dice BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2008) la batalla comercial entre las grandes marcas productoras de los soportes y contenidos de los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo, se ha convertido en una pugna económica y mediática.

Por lo tanto, los padres y la familia están en la obligación de ser mediadores en el tipo de juegos a los que los niños están expuestos.

### 5.2.2.2. Elección de pantallas

Sus favoritismos por las diferentes pantallas hacen que los niños se decidan por sus más preferidas, en la tabla siguiente que se ha unificado por su similitud a las preguntas, observamos:

**Tabla 35:** Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

P 27			P28		P29		P30		P31	
Opción	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Internet	3	25	5	42						
Televisión	7	58			6	50	6	50		
videojuegos					3	25			2	17
Teléfono celular			4	33			2	17	3	25
No lo sé	2	17	3	25	3	25	4	33	7	58
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

La tabla refleja los datos de elección, en la pregunta 27 con un 25% de los niños encuestados señalaron el internet, un 58% la televisión, y el 2% no se decidía por ninguna de las dos opciones anteriores. La pregunta 28 de los niños encuestados respondieron que el internet con el 42% es el preferido entre los estudiantes, un 33% señala al celular y un 25%, en cambio no se decide o no comparte las dos opciones anteriores. Para la pregunta 29, los encuestados se deciden por la televisión con el 50% frente a los videojuegos 25% y algunos estudiantes que no se deciden por ninguna de las dos opciones anteriores en un 25%. En la pregunta 30 tenemos que el 50% se decide por la TV, y el 17% por el celular, dejando un 33% indecisos en su respuesta. Finalmente en la pregunta 31 el 25% de los niños prefieren como opción a elegir el celular, un 17% se decanta por los videojuegos, frente a un elevado 58% que no se decide.

Como podemos observar la televisión sigue siendo una de las pautas de consumo más solicitadas por los pequeños la número uno y preferida frente a los menores de edad. En relación a esto se puede señalar lo registrado por Muñoz García (2009), quien apunta que la televisión, este poderoso medio ejerce una considerable influencia sobre la estructura familiar.

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

#### 5.2.3.1. Lugar de los televisores en casa

La gran demanda de estos aparatos hacen que las familias tengan más de un televisor en casa, la siguiente tabla nos invita a conocer su ubicación.

**Tabla 36**

<b>P22</b>		
<b>¿Dónde están?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Mi habitación	2	9
La habitación de un hermano	3	14
El salón o cuarto de estar	6	27
La habitación de mis padres	7	31
En un cuarto de juegos	2	9
Otros sitios	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

La ubicación del televisor tiene en su mayoría tres sitios estratégicos y que en la mayoría de hogares se oye mencionar que están ubicados, ya sea en la habitación propia, de un hermano o de los padres dándonos un porcentaje del 56%. Por otra parte, se observa que un 44% señaló otros lugares que no son muy habituales en la ubicación del televisor: cuarto de estar, cuarto de juegos u otros sitios.

Estos datos demuestran la enorme influencia que la televisión tiene sobre las personas, especialmente sobre los niños, lo que se puede contrastar con lo expuesto por Gabelas & Lazo, (2008) al considerar, que las pantallas en general y la televisión en particular construyen un imaginario colectivo que pivota en una serie de principios que modelan diferentes espacios de formación e influencia. Por tanto al estar ubicada en las habitaciones el contacto que se tiene con la televisión es mucho mayor, se puede prender en cualquier instante ya sea despertarse, al acostarse, etc.

### 5.2.3.2. Proporción económica de los encuestados

Los niños a temprana edad ya perciben alguna remuneración económica por parte de los padres lo que hace ver el poco valor del significado de ahorro, las tablas a continuación nos muestran lo siguiente:

**Tabla 37**

<b>P25</b>		
<b>¿Cómo consigues tu propio dinero?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Paga semanal	8	67
Cuando necesito algo pido y me dan	2	17
En cumpleaños, fiestas, Navidad	1	8
Hago algún trabajo fuera de casa	1	8
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**Tabla 38**

<b>P26</b>		
<b>¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Tengo más dinero del que necesito	2	17
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	33
Tengo menos dinero del que necesito	6	50
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Al sumar las tres primeras opciones de los niños de 4to. Básica de la escuela mixta Chile nos da que un 92% reciben dinero por parte de sus padres u otros miembros de la familia, y un 8% que realizan trabajos extras fuera de casa. A continuación la tabla 38 nos da los siguientes datos el 50% (al sumar las dos opciones similares) de estudiantes de 4to año de básica señala que el dinero que los padres les dan les resulta suficiente, el 50% restante responde que tiene menos dinero del que necesita por lo que algunos niños después de clases realizan trabajos extras.

Ahora bien, el hecho de que los niños tengan más o menos dinero del que necesitan, también determina el acceso que tienen a la tecnología fuera de sus casas, es decir, si los niños tienen más dinero del que necesitan, este dinero pueden utilizarlo en un café net, pero si los niños tienen menos dinero del que necesitan, no pueden tener acceso a internet fuera de su casa, como lo indica el INEC, (2010) la unión familiar sirve para superar adversidades o dificultades de índole económico, de vivienda, afectivo, de protección, etc.

## 5.2.4. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook,twiter,hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo (en los grupos 2 y 3)

### 5.2.4.1. Uso del computador e internet para el estudio de los encuestados

La globalización del internet esta cada vez más avanzando, las múltiples herramientas que ofrece a la hora de trabajar facilitan los problemas de estudio de muchas personas, en las siguientes tablas encontraremos datos acerca del tema.

**Tabla 39**

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	2	12
No	12	86	12	75
Si	2	14	2	13
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 40**

P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	0	0	2	100
CD interactivo	1	50	0	0
Enciclopedias digitales	0	0	0	0
Word, Power Point, Excel,et	1	50	0	0
<b>TOTAL</b>	2	100	2	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los adolescentes de 7mo año de EGB el 14% respondieron que sí se ayudan del internet u ordenador para realizar sus trabajos, y el 86% que no lo hacen. Por otra parte, el 13% de jóvenes de 1ro de bachillerato del grupo 3, respondió que sí, frente al 75% que dijo no, y un 12% que no contesto. Lo que evidencia el uso de tecnología aún no está al alcance de todos en especial en las zonas rurales y apartadas de las principales provincias.

En lo que se refiere al tipo de herramientas que utilizan el grupo 2, de adolescentes respondieron un 50% dice haber utilizado el CD interactivo para ayudarse a realizar sus tareas y el otro 50% afirma utilizar como herramientas de trabajo páginas informáticas con Word, PowerPoint, Excel. En el grupo 3, de jóvenes del colegio San Felipe, el 100% dice utilizar como herramienta buscadores y páginas web.

Esto se debe a que tienen acceso a tecnologías y están al alcance de su economía. Con respecto a esto podemos anotar lo que decía Ana Luisa Machado (2005), quien señalaba que el uso de Internet cada vez adquiere más adeptos lo que implica que la información es buscada y encontrada más rápido que dentro del colegio.

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

### 5.2.5.1. Comunicación y uso del celular de los encuestados con otras personas

En la presente época el celular se ha convertido en una de las pantallas favoritas de los adolescentes y jóvenes dando diversas utilidades al mismo, las tablas a continuación nos brindan información acerca del tema.

**Tabla 41**

<b>P61</b> El móvil te sirve principalmente para...				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Hablar	1	16	7	18
Enviar mensajes	1	16	8	20
Chatear	0	0	1	2
Navegar por	0	0	1	3
Jugar	1	17	0	0
Como reloj o como	0	0	4	10
Ver fotos y /o	1	17	2	5
Hacer fotos	0	0	1	3
Grabar vídeos	0	0	3	8
Como agenda	0	0	3	8
Como calculadora	1	17	4	10
Escuchar música o	1	17	4	10
Descargar (fotos,	0	0	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

**Tabla 42**

<b>P62</b> ¿Con que personas sueles comunicarte más con el celular?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Con mi padre	1	34	4	16
Con mi madre	1	33	4	17
Con mis hermanos/as	0	0	4	17
Con mis familiares	1	33	3	12
Con mis amigos/as	0	0	5	21
Con mi novio/a	0	0	4	17
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los niños de 7mo año de básica de la escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga en un 32% lo utilizan para hablar y enviar mensajes, el 68% lo usan en otras actividades como, jugar ver fotos, calculadora o escuchar música. En el grupo 3, los jóvenes del Colegio San Felipe de Changaimina encontramos, entre los datos más relevantes, que el 38% de los jóvenes utilizan el celular para hablar y enviar mensajes, mientras el 62% lo destinan a otras actividades como, chatear, navegar, como reloj, calculadora .etc. Se puede observar el manejo y uso que le dan los jóvenes a este aparato va enfocado más al consumo que a la diversión.

En la tabla 42 tenemos el grupo 2, donde el 67% de encuestados se comunica con sus padres mientras el 33% restante con sus familiares. Para el siguiente grupo, de jóvenes del colegio San Felipe, el 33% se comunica con sus padres, frente a un 77%

que lo hace con sus familiares cercanos y con sus amigos. Lo que nos indica, los jóvenes a esta edad tienen preferencia a comunicarse con distintas personas ajenas a sus padres.

Lo que nos demuestra que los adolescentes saben manejar este tipo de aparatos y lo utilizan en diversas formas. Así mismo los adolescentes prefieren más comunicarse con sus padres y los jóvenes lo utilizan más para hablar con sus amigos. Con respecto a esto podemos anotar lo dicho por Espinosa, M<sup>a</sup> A. y Ochaita, E. (2002), para quienes el tiempo destinado al consumo de pantallas completa gran parte de su tiempo libre. Estos medios requieren una pedagogía del consumo, es decir, un aprendizaje de pautas para llegar a aprovechar todas sus posibilidades de manera responsable, lo cual nos demuestra que el celular es una de las pantallas más apetecidas por los menores.

### 5.2.5.2. Tenencia y utilización de los diferentes videojuegos

En la actualidad la gran demanda de estos aparatos en el mercado para la diversión y el ocio son de gran aceptación especialmente por las familias que optan de recursos económicos estables en la tablas a continuación observaremos datos importantes.

**Tabla 43**

<b>P70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No	14	100	12	81
Si	0	0	3	19
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Al analizar estos datos podemos observar que el grupo 2, el 100% de adolescentes de 7mo año de EGB a la pregunta de si solían jugar videojuegos en el ordenador, respondió que no. Mientras que en el grupo 3, el 19% de jóvenes de 1ro de bachillerato dijo que sí y el 81% que no, con lo cual se nota un bajo porcentaje respecto al consumo de este aparato, cabe señalar que los jóvenes no pueden llegar a adquirir ciertos aparatos de consumo, entre estos los videojuegos, por su alto coste, sin embargo, como lo anuncio SÁDABA, C.; NAVAL, C. (2008) muchos de los adolescentes y jóvenes disfrutaban de los videojuegos en los centros de diversión o en casa de algún amigo donde la economía y el tiempo se los permite.

**Tabla 44**

<b>P71</b> De la siguiente lista selecciona la consola que tengas				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
PlayStation	0	0	1	34
PSP	0	0	1	33
Nintendo DS	0	0	1	33
<b>TOTAL</b>	0	0	3	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Para los adolescentes del grupo 2, de 7mo año de básica, no se decidieron a contestar ninguna de las opciones ya sea por cuestión de economía o simplemente no les interesa estos tipos de aparatos. Para el grupo 3, los jóvenes de 1ro de bachillerato en un 34% dicen poseer la playStation2, un 33% la PSP, y el otro 33% el Nintendo DS.

Poseer estos tipos de tecnología implica un gasto económico fuerte, así lo señalaban Bringué, X. y Sádaba, C. (2008) quienes nos decían que el panorama se completa con la batalla comercial entre las grandes marcas productoras de los soportes y contenidos de los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo, todo lo cual se ha convertido en una pugna económica y mediática de la que no están excluidos nuestros niños y adolescentes.

#### 5.2.5.2.1. Las consolas más utilizadas y sus respectivos videojuegos

Los gustos de los adolescentes y jóvenes son variados a la hora de elegir su consola favorita para poder divertirse las tablas siguientes nos reflejan el grado de aceptación a los diferentes aparatos en mención.

**Tabla 45**

<b>P72</b> ¿Juegas con la Playstation 2?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 46**

<b>P73</b> Play Station2 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
FIFA 09	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

El porcentaje de juego con la PlayStation2 los adolescentes del 7mo año de EGB. Indican que el 100% no contestó. En el grupo 3, los jóvenes del 1ro bachillerato el 6% respondieron que sí, y un 88% restante no dio contestación a la pregunta.

Para la tabla número 73, los adolescentes de la escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga del 7mo año de EGB. No contestaron en un 100% las opciones. Mientras que el grupo 3, del Colegio San Felipe de Changaimina 1ro. Bachillerato, dice tener el juego de Futbol FIFA 09 lo que corresponde al 100% ya que de todos los demás alumnos es el único que respondió la pregunta.

En la actualidad la playStation2 es una de las consolas más solicitadas por los niños ya a temprana edad, pero como dice Muñoz F. (2009) el costo de estos aparatos sigue siendo elevado, en especial para aquellas familias de escasos recursos.

**Tabla 47**

<b>P74</b>				
<b>¿Juegas con la PlayStation 3?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 48**

<b>P75</b>				
<b>PlayStation3 ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Pro Evolución Soccer 2009	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2, los adolescentes de 7mo año de básica no contestó a la pregunta planteada el 100% de los encuestados. El grupo 3, 1ro. De bachillerato, el 6% de los jóvenes respondió que sí, un 6% no y un 88% en su mayoría no contesto.

Respecto a la posesión en la siguiente tabla tenemos un porcentaje en cero, respecto al grupo 2, ya que ellos no utilizan estos aparatos. El grupo 3, de los jóvenes encuestados solamente uno (que equivale al 100%) afirma tener el juego Pro Evolution Soccer 2009 frente a los demás compañeros que no contestaron esta pregunta.

**Tabla 49**

P76 ¿Juegas con la XBOX 3600?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

Para el análisis de la siguiente consola XBOX 3600, los adolescentes del grupo 2 en un 100% no contestaron a la pregunta debido a que no tienen este tipo de consola. El grupo 3 de jóvenes el 6% afirma tener este tipo de consola, el otro 6% no y un 88% de compañeros que no contestaron.

En el caso de la obtención de los diferentes videojuegos del grupo 2, tenemos que los alumnos no contestaron a esta pregunta, originándose datos en cero. Del grupo 3 de jóvenes de 1ro de bachillerato, solamente uno contestó que tiene el juego de Pro Evolution Soccer 2009, esta única respuesta nos da un porcentaje del 100%, ya que los demás no contestaron a la pregunta.

Aunque es una muestra muy pequeña para dar una conclusión definitiva, sin embargo, esta de alguna manera evidencia la preferencia que los adolescentes tienen por los juegos de temática deportiva. Con lo cual se puede afirmar que los juegos de video, debido al alto costo de las consolas, están fuera del alcance de la economía de los hogares.

**Tabla 51**

P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

**Tabla 50**

P77 XBOX 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

**Tabla 52**

P79 Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Wii fit	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

El 100% de los adolescentes encuestados del grupo 2, no contesto. En cambio para el grupo 3, el 6% respondió que juega con la consola de Nintendo Wii, el otro 6% no, y el 88% no respondió.

En el caso de los juegos que corresponden a la consola Nintendo Wii en su totalidad los adolescentes del grupo 2, no contestaron la pregunta de poseer algunos de los juegos originando un porcentaje en cero. El grupo 3, el 100% de jóvenes de 1ro de bachillerato (que corresponde al único alumno que contestó la pregunta) afirmó que posee el juego Wii Fit.

**Tabla 53**

P80				
¿Juegas con la PSP?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	14	100	13	81
No	0	0	2	13
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 54**

P81				
PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Grand Theft Auto:	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

Al observar la tabla 53 grupo 2, se obtiene que los adolescentes de 7mo año de EGB. En un 100% no respondieron a la pregunta. Con respecto al grupo 3, el 6% de 1ro de bachillerato de los jóvenes asegura jugar con la PSP, el otro 6% no, frente al 81% que no contestaron.

De acuerdo al estudio de la tabla 54, el grupo 2 de adolescentes no contestó a esta pregunta generando datos en cero, mientras en el grupo 3, un solo alumno (quien conforma el 100%) contestó tener el juego de Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum.

**Tabla 55**

P82 ¿Juegas con la Nintendo DS?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 56**

P83				
Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
New Super Mario	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

En la tabla 55 grupo 2, todos los alumnos del 7mo año de EGB. En un 100% no respondieron. Con respecto al grupo 3, el 6% de los alumnos de 1ro de bachillerato respondió que sí, el otro 6% no, y el 88% que no contestó.

En la tabla 56 grupo 2, se observa que los estudiantes no contestaron esta pregunta en su totalidad, generando porcentajes en cero. Del grupo 3, solamente uno de los jóvenes de 1ro de bachillerato contestó que tiene el juego de New Súper Mario Bros, generando el 100% para este grupo.

**Tabla 57**

P84 ¿Juegas con los Gameboy?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	2	12
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 58**

P85 GameBoy: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0	0	0

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

En la tabla 57 grupo 2, nos damos cuenta que del total de estudiantes de 7mo año de AEGB ninguno contestó la pregunta en un 100%. En relación al grupo 3, el 12% de alumnos de 1ro bachillerato contestó que No, mientras la mayoría el 88% decidió no contestar. En la tabla 58, los grupos 2 y 3 no contestaron esta pregunta debido a que ninguno de los dos grupos tiene los tipos de juego que se presentan en las opciones, dejando datos en cero.

**Tabla 59**

P86 ¿Juegas con el ordenador?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	14	100	14	88
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 60**

P87 Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0	0	0

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

Para el grupo 2, observamos en un 100% que ninguno contestó la pregunta. El grupo 3, los jóvenes el 6% respondió, el otro 6% No y 88% que no respondió.

En la tabla siguiente de tenencia de juegos de computador el grupo 2 y el grupo 3, decidieron no contestar esta pregunta debido a que ninguno de los dos grupos tiene los tipos de juego que se presentan en las opciones.

En la actualidad los diferentes tipos de consolas y sus videojuegos son los más solicitadas por los niños ya a temprana edad, pero su costo sigue siendo elevado, en especial para aquellas familias de escasos recursos como lo manifiesta Muñoz. F, (2009) el alto costo de los juegos de estas consolas y videojuegos en el mercado supera en cierta parte a la economía del hogar es por ello que pocos son los privilegiados de la generación net, que tienen a su alcance estos juegos.

### 5.2.5.3. Preferencia de los diferentes aparatos tecnológicos

El mercado ofrece una infinidad de productos al consumidor es allí cuando tomamos preferencias entre uno y otro aparato tecnológico, en las siguientes tablas unificadas para el grupo 2 y 3 se anota lo siguiente.

**Tabla 61 unificada:** De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)																		
P 118, 119,120, 121,122 ,123 ,124 ,125 ,126																		
P118			P 119		P120		P121		P122		P123		P124		P125		P12	
Opción	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Internet	3	21	3	22	1	7												
Televisión	9	65					8	57	9	64								
Teléfono celular			3	21					1	7	5	35	0	0				
videojuego					7	50	4	29					9	65				
Mp3/ Mp4/ iPod											2	15						
PlayStation 3															7	50		
Nintendo DS																	7	50
No lo se	2	14	8	57	6	42	2	14	4	29	7	50	5	35	7	50	7	50
<b>TOTAL</b>	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 61, y de acuerdo a lo que podemos ver en el cuadro unificado del grupo 2, la televisión y los juegos de video (ambas con un 65%) siguen siendo las tecnologías

más solicitadas por los adolescentes, seguidas por el teléfono celular con un 35%. La mayoría de los estudiantes prefirieron estas opciones, lo que podemos contrastar con lo dicho por F. Muñoz García, (2009) para quien el escenario de la comunicación ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida proliferación de diversas “pantallas” como son el computador, Internet, los videojuegos o el celular. En este panorama cobran especial protagonismo los niños y los jóvenes como el público que mejor se adapta a estas novedades.

**Tabla 62 unificada:** De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de Bachillerato)																		
P 118, 119,120, 121,122 ,123 ,124 ,125 ,126																		
P118		P 119		P120		P121		P122		P123		P124		P125		P126		
Opción	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta													1	6,25				
Internet	8	50	7	43,7	9	56,2												
Televisión	4	25					10	62,5	5	31,2								
Teléfono móvil			6	37,5					9	56,2	11	68,7	12	75				
videojuegos					3	18,7	2	12,5					1	6,25				
Mp3/ Mp4/ iPod											3	18,7						
Wii														2	12,5			
PlayStation 3														3	18,7			
PSP																	2	12,5
Nintendo DS																	2	12,5
No lo se	4	25	3	18,7	4	25	4	25	2	12,5	2	12,5	2	12,5	11	68,7	12	75
<b>TOTAL</b>																		

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

En el cuadro del grupo 3, en la tabla 62 unificada podemos observar que el 68% se decide por el celular como una de las cosas que más les gusta, seguido por el 63% que dicen la televisión y el 56% del internet, datos que nos revelan que los jóvenes en su plena madurez prefieren estar comunicados con otras personas sin dejar de lado el ocio que presenta la televisión y el internet, lo que se puede contrastar con lo dicho por Marta Lazo. (2007), quien señala que la tendencia en el consumo de pantallas aleja cada vez más a la televisión de su anterior monopolio y le hace compartir con los nuevos soportes de tecnología avanzada el tiempo libre de los menores, especialmente en niños y adolescentes (6 a 18 años).

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

### 5.2.6.1. Preferencias después de cenar

Existen muchas opciones después de una cena, a continuación veremos lo que más les gusta hacer.

**Tabla 63**

<b>P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Irme a mi habitación a leer, navegar	1	7	2	13
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	1	7	1	6
Leer, estudiar, irme a dormir	4	29	5	31
Hablar con mi familia	8	57	8	50
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Al observar el cuadro de la tabla 63 el grupo 2, un 57% de los adolescentes al ser preguntados sobre qué es lo que más les gustaría hacer después de cenar, elige hablar con la familia, el 29% leer o irse a dormir, y el 14% entre navegar o leer.

En los hogares de los alumnos de 7mo de EGB son pocos los adolescentes que tienen acceso a las tecnologías, los chicos optan por realizar otras actividades que estén al alcance de sus posibilidades. Igual ocurre en el grupo 3, el 50% decide hablar con sus familiares, el 31% entre leer o irse a dormir, y el 19% restante entre ver TV. O leer en la habitación, esto se debe que el lugar de residencia la tecnología es limitada y los beneficiados son pocos.

Es importante que los padres puedan aprovechar este tiempo que los adolescentes y jóvenes quieren compartir con su familia, que les hablen del correcto uso de las TIC's, en los casos de las familias que tienen acceso a estas tecnologías. Esto se puede contrastar con lo que decía Sánchez Nestor, (2005).

### 5.2.6.2. Aficiones de lectura

El conocimiento a través de la lectura nos abre puertas a un conocimiento más amplio, un saber de las cosas con más claridad, en la tabla siguiente podemos observar las aficiones en lectura de los encuestados.

**Tabla 64**

<b>P8</b>				
<b>¿Qué lees?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicad o a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerat o)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sólo las lecturas obligatorias del	3	21	8	50
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	79	8	50
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

Tenemos que en el grupo 2, el 79% se dedica a la lectura de revistas de entretenimiento y ocio, mientras que el 21% está o se ve obligado a estudiar las lecturas del colegio. Respecto a los jóvenes del grupo 3, el 50% dice leer igualmente revistas o lecturas de entretenimiento y curiosidades en tanto que el 50% restante se decide por leer sólo aquellas lecturas obligatorias

Con lo cual evidenciamos que los alumnos de este grupo no se interesan por la investigación, alejándose de las magníficas posibilidades que la lectura puede ofrecer, como manifiesta Espinosa, M<sup>a</sup> A. y Ochaíta, E., (2002) es importante que se eduque a los menores, aprendan a leer de manera crítica y argumentada sus mensajes y no se dejen embaucar por voces o fuentes de contenidos que puedan ser dañinas para su desarrollo evolutivo.

### 5.2.6.3. Horario entre semana y fines de semana

El horario para realizar las tareas deberá ser lo principal a respetar, observemos lo que respondieron los encuestados a este tema.

**Tabla 65**

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
30 minutos	2	14	0	0
Entre 30 minutos y una hora	6	43	4	25
Entre una y dos horas	3	22	9	56
Entre dos y tres horas	0	0	2	13
Más de tres horas	3	21	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 66**

P10 Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
nada	0	0	1	7
30 minutos	1	7	1	6
Entre 30 minutos y una hora	2	15	5	31
Entre una y dos horas	8	57	7	44
Entre dos y tres horas	1	7	1	6
Más de tres horas	2	14	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

En las tablas 65, viendo al grupo 2, el 43% dice hacer la tarea entre 30 minutos y una hora, el resto del día destinándolo para poder realizar otras actividades, el 14% lo hace en media hora, el 22% entre una y dos horas y el restante 21% se tarda más de tres horas. Para el grupo 3, se tiene que un 56% realiza las tareas entre semana en una o dos horas, mientras el 25% lo hace en treinta minutos a una hora, el 13% en dos o tres horas y el 6% tarda más de tres horas.

Respecto a los fines de semana, los adolescentes del grupo 2, el 57% dice estudiar entre una y dos horas, el 15% treinta minutos a una hora, 14% de treinta minutos a tres horas y el otro 14% más de tres horas. El grupo 3 de jóvenes, en cambio, dedica el 44% a realizar las tareas entre una y dos horas, 37% en unos treinta minutos a una hora, el 12% demora de dos a más de tres horas dejando como dato mínimo el 7% que dice no hacer tareas el fin de semana.

Con respecto a los datos obtenidos se puede concluir que es importante que los padres controlen a los niños en sus tiempos libres, pues al utilizar de 30 minutos a 1 hora en los deberes, se tiene el resto del día para realizar otras actividades. Como manifestaba Fuensanta, (2000) Actualmente estamos viviendo en un mundo lleno de oportunidades que quien realmente las sepa aprovechar puede llegar muy lejos. Por lo

tanto, los padres tienen que estar pendientes que los adolescentes y jóvenes utilicen su tiempo libre de la mejor manera. Es decir, no serviría de nada que los jóvenes teniendo tiempo libre, se dediquen todo el día a navegar por internet, a ver la televisión, o a jugar videojuegos. Más bien, sería lo ideal que los jóvenes puedan interactuar con otras personas, es decir, que los jóvenes puedan reunirse con sus amigos, que tengan contacto con la naturaleza, que practiquen algún deporte, que practiquen algún arte.

#### 5.2.6.4. Ocio y diversión durante la semana.

Los videojuegos son uno de los tantos entretenimientos que tienen los adolescentes y jóvenes de hoy, a continuación observemos las siguientes tablas:

**Tabla 67**

P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	14	100	13	81
Menos de una hora	0	0	2	13
Entre una hora y dos	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 68**

P89 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas los videojuegos				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	14	100	13	81
Menos de una hora	0	0	0	0
Entre una hora y dos	0	0	3	19
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

Los adolescentes del grupo 2, de 7mo. AEGB el 100% no contestó la pregunta. En el grupo 3, de 1ro bachillerato el 81% no contestó, mientras que el 19% dicen utilizar diariamente los videojuegos entre menos de una hora y entre una hora y dos.

Para los fines de semana el tiempo de utilizar los juegos los adolescentes del 7mo AEGB el 100% no contestó. En cambio para los jóvenes de 1ro de bachillerato el 19% afirma lo hace entre una y dos horas, y el 81% que no con esto a ninguna de las opciones expuestas.

Está claro que el uso de las TIC's varían según la edad, pues como podemos ver, los jóvenes poseen más dominio de la tecnología y utilizan más tiempo los aparatos que los adolescentes, como lo publica SÁDABA, C.; NAVAL, C. (2008) esta presencia accesible a la infancia y jóvenes tiene ventajas como el disfrute de las posibilidades gráficas y estéticas del ocio digital.

### 5.2.6.5. Videojuegos copiados o pirateados

Todo lo que se refiere a lo pirateado es ilegal y puede terminar en delito, los adolescentes y jóvenes parecen saberlo así no lo demuestran en la siguiente tabla.

**Tabla 69**

<b>P90</b>				
<b>¿Tienes juegos pirateados?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15- 18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	14	87
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	0		2	13
Sí, tengo alguno	0		0	
Si, casi todos los que tengo	0		0	
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

En relación a la tabla 69, los resultados obtenidos son los siguientes: Los 14 estudiantes del grupo 2 no contestaron a la pregunta en un 100%.

De manera algo similar, de los 16 estudiantes encuestados del grupo 3, el 87 % no contestó a la pregunta, mientras que sólo un 13% contestó *no, ninguno*, lo que está en estrecha relación al nivel económico de las familias de los entrevistados, las que, como se ha constatado en el transcurso de este análisis, no cuentan con los recursos suficientes para comprar una consola para sus hijos.

### 5.2.6.6. Cantidad y funcionamiento de televisores en casa

La cantidad o número de televisores en casa cada vez es más habitual en las diferentes habitaciones de la familia, la siguiente tabla nos demuestra que cantidad de televisores poseen los encuestados.

**Tabla 70**

<b>P100</b> <b>¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> <b>(Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Ninguno	1	7	6	37
1	10	72	5	31
2	2	14	3	19
3	1	7	2	13
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	16	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-18 años)

La cantidad de televisores que existen en casa de los adolescentes de 7mo AEGB es, 72% poseen un televisor, 21% entre dos y tres y un 7% ninguno. En el caso de los jóvenes de 1ro bachillerato, el 31% dice posee un televisor, el 19% dos y el 13% tres, con un 37% que afirma no tiene ninguno.

Como podemos observar la poca tecnología en las zonas rurales es más notoria que en las zonas urbanas ya sea por falta de economía en los hogares o por falta de servicios básicos en ciertas zonas, como lo decía Touré, (2006) En cuanto a los proyectos sobre el acceso a las TIC, tienen por objetivo, el mejorar la calidad de vida, y sobre todo de comunicación en las zonas urbanas y apartadas.

### 5.3 Redes sociales y mediación familiar

#### 5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

##### 5.3.1.1. Deleite familiar frente a la TV

El disfrutar la televisión en familia parece ser el deleite más grande a esta edad según nos demuestran los encuestados en la siguiente tabla.

**Tabla 71**

<b>P23</b>		
<b>Cuando ves la tele, sueles estar con</b>		
...		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Solo	2	9
Mi padre	4	18
Mi madre	7	32
Algún hermano/a	7	32
Otro familiar	1	4
Otras personas	1	5
<b>TOTAL</b>	22	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Podemos observar que en la tabla 71, un 50% de los niños aceptan ver televisión en compañía de sus padres, un 32% con algún hermano/a en, un 9%, con otras personas cercanas a ellos, y un 9% prefiere estar solo, con lo cual se demuestra que en el momento de ver la televisión la mayoría de ellos lo hacen junto a su familia. Cabe resaltar algo que va quedando en evidencia y es que conforme va creciendo el niño va aumentando el deseo de ver televisión solo, datos que se confirman en el Informe de La Generación Interactiva en el Colegio Vida nueva Ecuador, (2010) donde se apunta que al avanzar la edad de los niños, el momento de ver la televisión tiende a convertirse en una actividad solitaria. Por lo tanto, es necesario que a esta edad los padres guíen a sus hijos en los tipos de contenidos que pueden ver en la televisión. Es necesario que los padres enseñen a discernir a sus hijos entre la programación que les ayuda a su formación como seres humanos, y aquella que sólo los alienta y no contribuye para nada en su formación integral. Sólo de esta forma los niños aprenderán luego de un tiempo a ver la televisión en solitario, pero eligiendo programas que tengan algún tipo de contenido interesante. Por lo tanto, si queremos jóvenes que sean responsables en el consumo de los programas de televisión, tienen que ser educados desde pequeños.

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

#### 5.3.2.1. Diversión en el uso de consolas

El uso de las diferentes consolas y la cantidad de novedades que poseen hacen que el niño tome un interés grande por adquirirlas, los resultados están a la vista.

**Tabla 72**

<b>P18</b>		
<b>¿Con qué aparatos juegas?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
PlayStation2	2	40
Wii	1	20
PSP	2	40
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

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

Dos de los aparatos de consumo más atractivos para los estudiantes del 4to año de básica (con un 80%) son la PlayStation2 y el PSP, y un 20% la Wii, aparatos que tienen hoy en la actualidad gran demanda en el mercado, pero que por su alto costo no son accesibles a todos.

El acceso a las tecnologías, en este caso a los videojuegos, está determinado por los ingresos económicos que percibe la familia. Como lo contrastado por Gros, (B.2005) quien afirma que los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo, se han convertido en una pugna económica y mediática, así como pautas de consumo en los hogares de las familias con acceso a las tecnologías.

Por lo tanto, a más del internet, los videojuegos cada vez se vuelven más importantes para la vida de los niños, y por lo tanto se convierten en aparatos de consumo inmediato, aparatos que casi todos los hogares comienzan a tener.

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

#### 5.3.3.1. Ocio en el computador

El computador a más de ser una herramienta de trabajo se ha convertido en un medio de diversión para los niños, como lo veremos a continuación.

**Tabla 73**

<b>P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No	7	58
Si	5	42
<b>TOTAL</b>	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

De acuerdo a lo observado en el cuadro (tabla 73) el 42% ha jugado con video juegos, y el 58% dice No, tal como lo mencionan BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2008), han desarrollado productos fijos unidos al ordenador o el televisor, y otros objetos portátiles de pequeño tamaño que muchos niños y niñas, así como numerosos jóvenes llevan siempre encima.

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

#### 5.3.4.1. Número de televisores en los hogares de los encuestados

En los hogares de las familias hoy en día se aprecia la demanda por adquirir estos aparatos y poder disfrutarlos en distintas partes del hogar, los encuestados nos responden cuantos televisores tienen.

**Tabla 74**

<b>P21 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Uno	6	50
Dos	3	25
Tres	0	0
Cuatro	3	25
<b>TOTAL</b>	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 74 podemos observar que el 50% de los niños de 4to año de básica posee un solo televisor por familia, frente al 50% restante de alumnos que poseen de dos a más televisores en el hogar. Como lo manifestaba McCarthy, TMC, (2010) esto se debe al poder adquisitivo económico de cada familia, las que mientras más dinero poseen más tecnología adquiere. Hay que considerar que la tecnología es un símbolo de status y mientras más actualizada, mayor evidencia de la sofisticación de la familia.

### 5.3.5. Relación de las tecnologías con el entorno familiar. (Grupo 2 y 3)

#### 5.3.5.1. Apoyo para ejecutar las tareas en casa

A la hora de realizar los trabajos escolares el apoyo de uno de los familiares siempre ayuda para entender mejor, las tablas siguientes nos informan acerca del tema.

**Tabla 75**

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No	0	0	1	6
No	3	21	6	38
Si	11	79	9	56
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 76**

P12 ¿De parte de quién recibes ayuda a la hora de hacer la tarea?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Me ayudan mis hermanos/as	6	50	10	84
Me ayuda mi padre	1	8	1	8
Me ayuda mi madre	5	42	1	8
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

**Tabla 77**

P13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	F	%
En mi habitación	5	36	13	82
En la habitación	1	7	1	6
En una sala de	6	43	1	6
En la sala de	0	0	1	6
En la cocina	2	14	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El 79% de adolescentes respondió que Sí recibe algún tipo de ayuda frente al 21% que no recibe ayuda, lo que demuestra que los adolescentes todavía buscan ayuda de sus familiares al momento de hacer la tarea, lo que evidencia el apego familiar existente todavía en los sectores urbanos como rurales.

Con respecto al grupo 3, el 56% de los jóvenes afirman recibir ayuda el 38% que no lo hace, y un 6% que no contesto. Es interesante constatar que los jóvenes encuestados, en su mayoría todavía evidencian pertenecer a familias tradicionales donde se puede esperar que los padres ejerzan guía y control sobre las actividades que realizan los hijos.

En lo que respecta a la tabla 76, el 100% de adolescentes señaló recibir ayuda de la propia familia en el momento de hacer las tareas, es decir, que todavía son los propios familiares, papá, mamá, hermanos, quienes les prestan ayuda a la hora de realizar sus deberes.

Por su lado, el 84% del grupo 3, indicó que la ayuda es recibida por los hermanos, frente al 16%, que indicó sus padres. Como puede observarse la mayoría de jóvenes recurren a sus hermanos para realizar las tareas ya que sus padres pasan desempeñando algún oficio o trabajan fuera de casa.

Al observar los datos en la tabla 77 del grupo 2, el 43% respondió que en la sala de estudio es el lugar más habitual para realizar sus tareas en casa, el otro 43% la hacen en las habitaciones y el 14% en la cocina.

El grupo 3, en un 82% responde que en su habitación es el lugar más habitual para realizar sus tareas escolares, mientras que el 18% realizan sus deberes en el resto de habitaciones de la casa. El lugar en el que se realiza la tarea nos lleva nuevamente a plantear el problema del acceso a las TIC's, pues depende del lugar en el que el adolescente o joven realice la tarea, para que sea el lugar en el que va a navegar en internet. Entonces, del lugar en el que los adolescentes o jóvenes realicen la tarea depende la guía y el control que los padres pueden ejercer sobre el contenido al que los adolescentes y jóvenes están expuestos en el internet en caso de obtenerlo.

### 5.3.5.2. Lugar de ubicación del computador en la casa

La ubicación del computador en la casa debe siempre depender del criterio de los mayores. Así podremos saber que contenidos manejan los adolescentes y jóvenes, las tablas a continuación sirven para el estudio de este tema.

**Tabla 79**

<b>¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato )</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	11	79	11	69
En mi habitación	1	7	3	19
En la habitación de un hermano/a	1	7	0	0
En la habitación de mis padres	1	7	0	0
Es portátil	0	0	2	12
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 79, el 7% de los adolescentes del grupo 2, dicen tenerlo en la habitación de sus padres frente al 14% que lo disfrutaron en otros lugares propios de la casa, y un 79% que no contestaron.

Para el caso del grupo 3, el 19% de los jóvenes deciden tener el ordenador en su propia habitación para poder disfrutar a solas de su ocio, el 12% tiene portátil mientras que el 69% no contesto. Lo que confirmaría lo dicho por TESOURO, M y PUIGGALÍ. A. (2007), para quienes el ordenador es un instrumento tecnológico de uso muy frecuente por parte de niños y adolescentes.

Ahora bien, depende del lugar en el que se encuentre el ordenador, para que los padres puedan o no ejercer algún tipo de control sobre los contenidos de los jóvenes que tienen acceso en el internet.

### 5.3.5.3. Intervención de los padres por el uso del TV.

La mediación de los padres frente a este tipo de pantalla siempre será importante para el control de las horas de ocio que les permitan tener así lo demuestran las siguientes tablas.

**Tabla 80**

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No cont	1	7	7	44
No	13	93	2	13
Si	0	0	7	44
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 81**

P108 ¿Por qué motivos?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que paso viendo la	0	0	6	75
Por el momento del día en el veo	0	0	1	12
Por los programas que veo	0	0	1	13
<b>TOTAL</b>	0	0	8	100

**Tabla 82**

P109 ¿Te castigan o premian con la tele?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No cont	1	7	6	38
No	10	71	5	31
Si	3	21	5	31
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Del grupo dos de los adolescentes de 7mo año de EGB el 93% dice no discutir con sus padres por el uso que hace de la televisión, el 7% no contesto. En cambio en lo que respecta al grupo 3, el 44% los jóvenes de 1ro de bachillerato contestaron que sí, el 13% No, y el 44% restante no decidió contestar, esto se debe que el uso de la pantalla que tienen es excesivo en especial a la hora de realizar sus tareas razón por la cual sus padres se enojan y llegan a discutir con sus hijos por estos principales motivos.

Los motivos por los cuales los castigan los adolecentes de 7mo AEGB no decidieron contestar generando así datos en cero. En cambio para los jóvenes de 1ro bachillerato, el 75% los castigan por el tiempo que pasan en la TV, el 25% restante por el momento y los programas de TV que pasan frente a ella.

En la tabla 82, el grupo 2 de los adolescentes respondió que no en un 71% frente a un 21% que sí les castigan o premian por el consumo que hacen de la televisión. Con respecto al grupo 3, los jóvenes afirman en un 31% que no frente al 31% que si les castigan y un 38% que no contesta.

La televisión es un importante aparato en mucho de los casos que produce adicción en los menores razón por la cual los padres deben hacer frente a esta situación mediar el tiempo que sus hijos pueden ver la tele y que contenidos, lo que se puede contrastar con lo dicho por Jurado Romel, (2004) en donde manifiesta que estado asegura a las niñas, niños y adolescentes la protección frente a la influencia de programas o mensajes difundidos a través de cualquier medio que promuevan la violencia o discriminación racial o de género.

#### 5.3.5.4. Control y mediación de los padres a la hora de ver TV

La mediación de la familia en el caso de los adolescentes y jóvenes depende estrictamente del buen control de parte de los adultos, a continuación las siguientes tablas.

**Tabla 83**

<b>P110</b> <b>Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerat</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Yo mismo	1	7	6	38
Mis hermanos/as	2	14	3	19
Mi padre	3	21	3	19
Mi madre	4	29	4	25
Entre todos, lo negociamos	4	29	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Tabla 84**

P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No	1	7	6	38
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	7	50	7	44
Si hay programas que no me dejan ver	6	43	3	19
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 85**

P113 ¿De qué tipo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Películas	3	38	1	33
Dibujos	1	13	0	0
Deportes	1	13	0	0
Series	0	0	1	33
Concursos	1	13	0	0
Documentos	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Programas	2	25	0	0
Reality	0	0	1	34
<b>TOTAL</b>	8	100	3	100

Cuando es la hora de ver TV junto a la familia quien decide que programa mirar, los encuestados respondieron así, los adolescentes del 7mo AEGB el 50% deciden los padres, 19% lo negocian entre todos, un 14% deciden los hermanos, y un 7% ellos. Para l grupo de jóvenes de 1ro bachillerato, el 38% deciden los encuestados, el 63% lo deciden entre la familia papá, mamá, hermanos.

En la tabla 84 tenemos que el 50% de los encuestados del segundo grupo señaló que le dejan ver todos los programas frente al 43% que le prohíben ver algunos programas y el 7% que no contestaron. En el tercer grupo los jóvenes encuestados contestaron el 44% los dejan ver todos los programas, un 19% que si hay programas que no los dejan ver, y un 38% que no contestaron.

Los programas que les prohíben los padres tenemos en la tabla 85 que los adolescentes del grupo 2, respondieron el 38% películas, 25% programas del corazón, 13% concursos, 13% deportes y un ultimo 13% dibujos. Mientras el grupo 3, les prohíben un 34% ver Reality Shows, el 33% series y el otro 33% películas.

Estos datos nos llevan a las siguientes reflexiones: Los padres tratan de controlar las películas que sus hijos ven para lo cual bien pueden valerse de la información que los propios canales de televisión ofrecen antes de cada película, en las que señalan la edad recomendada para la película que se va a presentar; sin embargo, no siempre esta información está disponible pues muchas veces la película está comenzada. Aquí es cuando se vuelve irremplazable la manera cómo los padres aborden las

situaciones y escenas que se presenten, es decir, siempre el padre será quien cumpla la función principal en el control de lo contemplado. En lo que respecta a los programas de noticias de la farándula, muchos padres están conscientes de lo pernicioso e insustancial que es la información que se maneja en dichos programas pero aun así ellos son los primeros en observarlos.

Esta situación puede ser confrontada con lo dicho por Julio Cabero Almenara (2007), quien señala que estas pautas de consumo indican claramente que muchos menores ven programas inadecuados para su edad, pero también que dedican poco tiempo al sueño y al descanso, lo que también puede mermar el rendimiento escolar. Gran parte de los adolescentes, ve mucha televisión fuera de los horarios apropiados para ellos, lo que implica también el consumo de programas inadecuados que están fuera de los horarios de protección establecidos.

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

#### 5.3.6.1. Seguridad, antivirus, protección de internet.

Las posibles amenazas que se filtran a través de la red nos obligan a proteger nuestros computadores, los encuestados en su mayoría desconocen del tema como podemos observar.

**Tabla 86**

<b>P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección Cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos) ?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sí, tengo un antivirus	1	100	1	100
<b>TOTAL</b>	1	100	1	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Solamente un estudiante de 7mo de AEGB respondió que si, lo que nos indica que conforma el 100% en esta tabla. De igual manera los alumnos de 1ro bachillerato un alumno contesto que si dejando como dato el 100% en la tabla.

En la actualidad son muchas las amenazas que se filtran en la red y el peligro frente a un ordenador por parte de los menores aumenta son pocos los hogares que cuentan con protección de antivirus o filtros para su sistema quedando la mayoría rezagados ante estos cuidados, como lo manifestaba Germán Arango Forero - Xavier Bingué Sala - Charo Sádaba Chalezquer, (2010) la red también es un lugar donde el menor puede encontrar información no adecuada y en ocasiones, se producen abusos.

### 5.3.6.2. Manejo de internet en casa

El internet en la actualidad es un herramienta que nos ayuda en múltiples tareas, tenerlo en casa es todo un privilegio del que pocos gozan, el manejo de internet para los encuestados no lo reflejan en la siguiente tabla.

**Tabla 87**

<b>P22</b> <b>Tengas o no internet en casa</b> <b>¿sueles utilizarlo?</b>				
	<b>Grupo2:</b> <b>10-14</b> <b>años</b> <b>(Aplicado</b> <b>a 7mo.de</b> <b>EGB)</b>		<b>Grupo 3:</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a</b> <b>1ro de</b> <b>Bachillerat</b> <b>o)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No	14	100	5	31
Si	0	0	11	69
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Como podemos observar, el grupo 2, un 100% respondió que no lo suele utilizar o no lo tienen. En el grupo 3, el 69% responde que si, ya que en el colegio cuentan con internet, frente al 31% que respondió que No.

La utilización de internet en casa es limitada ya que en algunos hogares la economía no se los permite además del lugar donde viven en donde la tecnología aun es limitada, los jóvenes del sector rural estudiantes del Colegio San Felipe de Changaimina aprovechan en el colegio el internet ya sea para realizar tareas o alguna otra actividad ya que en sus hogares el acceso es mínimo a internet, lo que podríamos contrastar lo dicho por Bringué & Sábada, (2008) el consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación.

### 5.3.6.3. Evaluaciones acerca del uso que tienen los encuestados por el manejo de internet

Existen múltiples opciones a la hora de evaluar a los alumnos sobre que uso le dan al internet, la tabla siguiente nos da muestra de lo que respondieron.

**Tabla 88**

<b>P44</b> <b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	0	0	4	27
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	0	0	2	13
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	0	0	2	13
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	3	20
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	1	7
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	1	7
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0	2	13
<b>TOTAL</b>	0	0	15	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

De lo que se puede observar en la tabla 88, el grupo 2 de adolescentes no respondió a la pregunta, dejando en cero los datos de la tabla. Con respecto al grupo tres, el 27% de los jóvenes contestó ponerse nervioso o enfadado cuando no puede o no lo dejan navegar, 26% creen poder poner fotos o videos sin peligro alguno de lo que les suceda en la red, el 20% cree estar de acuerdo en que no hay problema que desconocidos sepan de su vida personal, el 14% no le importa agregar a desconocidos o hablar con ellos, y el 13% no está de acuerdo con ninguna de las opciones.

Lo que evidencia una deficiente mediación en el manejo de las TIC. Esto es resultante de no haber ejercido a tiempo un control del uso de las TIC's lo que ha creado en los jóvenes una dependencia hasta cierto punto preocupante.

### 5.3.6.4. Mediación familiar

#### 5.3.6.4.1 Problemas en la familia por el uso de internet.

El control de los padres por el tiempo de uso y manejo que le dan a internet los hijos los pone en situaciones incómodas llegando a las discusiones entre familiares de un mismo hogar, las tablas expuestas nos revelan algunos porcentajes del tema.

**Tabla 90**

**Tabla 89**

P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	14	100	7	44
No	0	0	6	37
Si	0	0	3	19
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

P46 ¿Porqué motivos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	F	%	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	0	0	2	100
<b>TOTAL</b>	0	0	2	100

**Tabla 91**

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	F	%	F	%
No contesta	14	100	5	31
No	0	0	9	56
Si	0	0	2	13
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 89, el grupo 2 de adolescentes en un 100% no contestó a esta pregunta. Al observar el cuadro del grupo 3, el 19% dice discutir con los padres por el uso del internet frente a un 37% que no lo hace y un 44% no contesto, es decir, los dejan navegar libremente por la red.

Los motivos por los que discuten en el grupo 2, los adolescentes el 100% no contesto. Mientras que en el grupo 3, el 100% de los jóvenes asegura *que por el tiempo que pasa conectado/a*, con respecto a lo cual podemos anotar que al tener internet en casa no se dan las normas correctas para su utilización, sino que se les deja a los jóvenes

que se encarguen de todo, dejando a los aparatos a su entera disposición. Por ello cuando más tarde se pretende negociar con los hijos resulta demasiado tarde.

La tabla 90, nos muestra que los adolescentes del 7mo AEGB grupo 2 no respondió a la pregunta el 100%. En lo que respecta al grupo 3, el 56% asegura que no lo premian o lo castigan por estar usando el internet frente al 13% que sí lo hace y se encuentran con padres que desean un mejor control de las tecnologías para con sus hijos. Además del 31% que no respondió.

Como vemos, solo un reducido grupo de jóvenes discuten con sus padres por el uso del internet, y otro número un poco más grande no tienen ningún tipo de control sobre el uso del internet. Tenemos que mencionar que es importante que los padres controlen a los jóvenes sobre el uso que estos hacen del internet, así como lo hacen con el uso de la televisión.

#### 5.3.6.4.2. Control de los padres ante el uso de internet.

Tabla 92

<b>P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Me preguntan qué hago	0	0	9	39
Echan un vistazo	0	0	1	4
Me ayudan, se sientan conmigo	0	0	1	4
Están en la misma habitación	0	0	3	13
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	1	4
Miran mi correo electrónico	0	0	4	17
Me recomienda sitios para	0	0	1	4
No hace nada	0	0	3	13
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2 no contestó a la pregunta planteada, por lo que genero datos en cero la tabla. Según se observa en la tabla. Con respecto al grupo 3, el 39% de los jóvenes contestó que la pregunta que más le hacen es 'qué está haciendo', un 30% dicen que sus padres están en la habitación a la hora de usar internet y le vigilan su correo electrónico, el 16% lo aconsejan y están cerca de él, y un 13% dicen que sus padres no hacen nada.

A lo que se cumplimiento de lo que mencionaba Sánchez Néstor, (2005) Estos medios requieren una pedagogía del consumo, es decir, un aprendizaje de pautas para llegar a aprovechar todas sus posibilidades de manera responsable, sin llegar a adicciones insanas, Ello evidencia una preocupación de los padres cuando los hijos están navegando, porque pueden estar expuestos a adquirir productos o servicios que no requieren y que los padres terminarían cancelando, situación muy probable de que ocurra debido a la gran oferta de productos que se da en la red.

#### 5.3.6.4.3. Cuidados y control ante el manejo del internet

A la hora de navegar, la red está abierta a cualquier situación si no sabemos controlarnos o no sabemos manejarla, a continuación datos sobre algunas adicciones a internet.

**Tabla 93**

<b>P49 Cuándo navegas por internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Comprar algo	0	0	2	9
Chatear o usar el Messenger	0	0	2	9
Dar información personal	0	0	6	27
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	0	0	1	5
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo MySpace)	0	0	2	9
Ver videos o fotos	0	0	2	9
Colgar videos o fotos	0	0	2	9
Enviar mensajes a teléfonos móviles	0	0	2	9
Enviar correos electrónicos	0	0	2	9
No me prohíben nada	0	0	1	5
<b>TOTAL</b>	0	0	22	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2 no contestó la pregunta en la tabla 93, dejando los datos en cero para la misma. Con respecto al grupo 3, el 27% respondió que le prohíben dar información personal debido a que en internet circulan muchas personas que con sólo dar los datos de las personas pueden llegarla a perjudicar de diversas maneras tanto en lo moral como en lo económico, el 18% les prohíben chatear y comprar por internet, el

45% se reparte entre la prohibición al acceso de una red, ver y colgar videos, enviar correos electrónicos o enviar mensajes a teléfonos, un 5% no los dejan inscribirse a boletines y el 5% último no le prohíben nada.

El uso correcto de internet es de gran utilidad para el joven lo que podemos contrastar con lo dicho por el INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, 2009), que señala que sólo entendiendo la utilización que los menores hacen de las TIC se pueden plantear acciones dirigidas a minimizar los riesgos y poder brindar protección a los niños y adolescentes en el entorno de las TIC's. De esta manera evitar tantos peligros que circulan por la red.

### 5.3.6.5. Compañía a la hora de ver la tele

**Tabla 94**

P104 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? .....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi habitación	4	31	4	37
En la habitación de un hermano/a.	1	8	1	9
En la habitación de mis padres.	5	38	2	18
En la sala de estar	3	23	4	36
<b>TOTAL</b>	13	100	11	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los estudiantes del 7mo AEGB, el 38% suele ver televisión en la habitación de sus padres frente al 72% que dice que lo hace en compañía de sus hermanos/as y en diferentes lugares de la casa. Los jóvenes del 1ro bachillerato, con un 37% dice hacerlo en su habitación, 36% en la sala de estar, el 18% en la habitación de sus padres, y el 9% en la habitación de algún hermano/a.

Como vemos los adolescentes tienen un poco más de compañía en sus padres, que los jóvenes, pues estos al tener la televisión en su habitación suelen verla sin compañía de un adulto, lo que puede ocasionar que el joven tenga acceso a todo tipo de programa y que no tenga la oportunidad de reflexionar sobre lo visto con alguien con mayor preparación.

### 5.3.7. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

#### 5.3.7.1. Las pantallas como prioridad al resto de actividades

El uso y disfrute de las diferentes pantallas hacen que los alumnos se alejen de otras actividades que eran sus preferidas, las tablas siguientes lo demuestran.

**Tabla 95**

P28 ¿A qué les has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Familia	0	0	2	8
Amigos/as	0	0	4	16
Estudios	0	0	4	16
Deporte	0	0	5	20
Lectura	0	0	1	4
Televisión	0	0	3	12
Videojuegos	0	0	1	4
Hablar por teléfono	0	0	3	12
A nada	0	0	2	8
<b>TOTAL</b>	0	0	25	100

**Tabla 96**

P98 ¿A que le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Familia	0	0	1	14
Amigos/as	0	0	1	14
Estudios	0	0	2	29
Deporte	0	0	2	29
Televisión	0	0	1	14
<b>TOTAL</b>	0	0	7	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Encontramos que el grupo 2 no contestó a la pregunta de la tabla 95 dejando datos en cero para la correspondiente tabla. En el grupo 3, el 20% afirma que le ha quitado el tiempo a realizar deportes frente al 34% a la familia y amigos, un 20% a lo relacionado con los estudios y la lectura, el 16% a otras pantallas como la TV y Videojuegos, 12% dice que ya no tiene tiempo de hablar por teléfono y el 8% a nada.

Con respecto a la pregunta de la tabla 94 ¿a qué le has quitado tiempo desde que utilizas los videojuegos?, el grupo dos no contestó, generando datos en cero. Con respecto al grupo 3, el 58% de jóvenes de 1ro de bachillerato dice haberse alejado del deporte y los estudios por dedicar más tiempo a los videojuegos mientras que en menor porcentaje (con el 28%) a la familia y amigos, y un 14% a la TV. Hay que tener en cuenta que los jóvenes deben tener cuidado de no caer en la adicción de los juegos, por lo que estar en compañía de un adulto es una oportunidad para ser encaminados correctamente en la práctica de este entretenimiento. Se trata de que la práctica de los videojuegos nunca se salga de sus cauces y no pase a convertirse en una actividad obsesiva.

Estos datos nos dan una pauta de cómo los menores han dejado a un lado sus actividades favoritas y diversas, por estar enganchados en la red, hay que tomar en cuenta que los padres deben regir pautas de consumo para con sus hijos, así lo mencionaba Gabriel Alconchel Morales, (2011) el niño debe darse tiempo para mantenerse tanto en lo deportivo como en lo social ya que si solo pasa enganchado al consumo de las pantallas se estaría perjudicando hasta en lo biológico.

### 5.3.7.2. Actividades que realizan mientras está encendida la televisión

La compañía al momento de ver la televisión es más notorio en los menores mientras las actividades que realizan es preocupante mientras las realizan teniendo encendida la tele en ese instante, a continuación las tablas nos revelan esos datos.

**Tabla 97**

P105 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?....				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Solo	1	7	7	28
Con mi padre	1	7	3	12
Con mi madre	2	14	3	12
Con algún hermano/a	10	72	6	24
Con otro familiar	0	0	2	8
Con un amigo/a	0	0	4	16
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Tabla 98**

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	4	31	6	33
Comer	2	15	5	28
Navegar por internet	0	0	1	6
Hablar por teléfono	0	0	3	17
Leer	3	23	1	6
Dormir	1	8	0	0
Charlar con mi familia	2	15	0	0
Jugar	1	8	2	11
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

La compañía a la hora de ver la televisión nos dicen los encuestados del grupo 2, en un 72% que lo hacen con sus hermanos, el 21% en compañía de sus padres y un 7% lo hace solo. En el grupo 3, el 28% lo hacen solos sin nadie quien los vigile ni les aconseje que ver, 48% lo hace en familia con hermanos y con los padres, el 16% con algún amigo y un 8% con otro familiar.

Al observar la tabla 98 se observa que el 31% de los encuestados del segundo grupo contestaron que estudiar o hacer la tarea es la actividad que más realiza mientras están viendo la tele, el 30% entre comer y charlar con la familia, el 23% lee, un 8%

duerme y otro 8% juega mientras ven televisión. En el caso del grupo 3, es similar al de los adolescentes que con un 33% eligen estudiar o hacer la tarea mientras ven la televisión frente a un 28% que come, un 23% navega y habla por teléfono, y el 17% dice jugar o leer con la televisión encendida.

La adicción por esta pantalla cada día crece. Creando así una adicción a esta pantalla y dejando a lado la concentración en sus tareas, esto lo podemos contrastar con lo dicho por Orozco, G. (1996) quien señala que los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas, fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos.

### 5.3.8. Relación de “poder adquisitivo “de la tecnología en la familia

#### 5.3.8.1. Adquisición de tecnología en casa computador-internet

La tecnología informática no está al alcance de todos, lo podemos constatar en las siguientes tablas.

**Tabla 99**

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta			1	6
No	11	79	10	63
Si	3	21	5	31
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 100**

P20 ¿Tienes internet en tu casa?				
	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	11	79	11	69
No	2	14	4	25
Si	1	7	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los adolescentes del grupo 2, dicen no poseer un computador en un 79%, mientras el restante 21% dice que si lo tienen. Lo contrario pasa con el grupo 3, que dice el 63% No tenerlo, un 31% dice que si y el 6% no contesta.

Respecto a si tienes internet, el grupo 2, sólo el 7% posee internet en casa, mientras el 14% No y un 79% no contesta. Igual ocurre en el grupo 3, un porcentaje bajo -un 6%- dice tener internet, 25% No y un 69% que no contesto.

Esto se debe a que en las zonas urbano-rurales fronterizas, la tecnología es un poco limitada y carece de facilidad para su acceso, pues las familias no presentan los medios económicos necesarios para afrontar los gastos de instalación y mantenimiento, además de adquisición para su complementación.

#### 5.4. Redes sociales y ámbito escolar

##### 5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar (grupos 2 y 3).

###### 5.4.1.1. Materias aprobadas

Los encuestados afirman no haber tenido problema en aprobar las materias que les correspondían la última vez que las rindieron lo que podemos verificar, en la tabla.

**Tabla 101**

<b>P16</b> La última vez que te dieron las notas, ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15- 18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato )</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Todas	14	100	16	100
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 97 se constata que tanto en el grupo 2 de los adolescentes, así como en el grupo 3 de los jóvenes, un 100% dicen haber aprobado todos/as las asignaturas.

### 5.4.1.2. Aprendizaje personal

Una de las preguntas más importantes que se ha formulado en la encuesta es acerca de cómo ha aprendido a manejar el internet, las respuestas son determinantes para valorar la relación de la escuela con las Tecnologías de la Educación y Comunicación.

**Tabla 102**

<b>P27</b>				
<b>¿Quién te ha enseñado a manejar internet?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 año (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Nadie, he aprendido yo solo	0	0	4	33
Algún hermano/a	0	0	2	17
Mi novio/a	0	0	0	0
Algún amigo	0	0	2	17
Algún profesor/a del colegio	0	0	4	33
<b>TOTAL</b>	0	0	12	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la pregunta formulada en la tabla 102 el grupo dos de los adolescentes no contestó, como resultado tenemos datos en cero. En lo que respecta al grupo tres de los jóvenes, el 33% afirmó no haber utilizado ayuda alguna, frente al 33% que le ayudó un profesor del colegio, 17% algún hermano y 17% algún amigo.

Lo que tenemos en la presente tabla son datos que nos indican que la mitad de los alumnos tiene el conocimiento de cómo manejar internet correctamente ya que fueron guiados por un profesor mientras que los otros alumnos no tienen el conocimiento adecuado de cómo poder dar uso correcto al internet.

Por tanto, como considera Prados y Solano, (2007) no se trata de interrogarnos si internet ayuda a los niños a aprender. Lo importante es que se sepan las pautas de cómo utilizarlo correctamente.

### 5.4.1.3. Visitas a páginas web

El internet está abierto a cualquier peligro de información no deseada los encuestados dicen disfrutar libremente de cualquier dirección electrónica como vemos a continuación.

**Tabla 103**

<b>P99</b> <b>Quando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerat</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Deportes	0	0	1	4
Software e informática	0	0	1	4
Noticias	0	0	2	8
Educativos	0	0	5	20
Culturales	0	0	1	4
Juegos	0	0	3	12
Música	0	0	8	32
Humor	0	0	1	4
Concursos	0	0	2	8
Adultos	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	0	0	25	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los encuestados del grupo 2, se puede observar que los adolescentes no contestaron a esta pregunta por lo que los datos generados quedaron en cero. En el caso del grupo 3, el 32% prefiere la música frente al 20% que prefiere lo educativo, 12% prefiere visitar juegos, un 20% se reparte entre visitas a páginas de lo cultural, humor, concurso, adultos y un 16% repartido entre noticias software y páginas deportivas.

Cabe señalar que al momento que los jóvenes ingresan a visitar páginas web lo hacen en compañía de un adulto ya que ciertas páginas son dañinas para los jóvenes así lo contrastamos con lo dicho por TESOURO, M y PUIGGALÍ. A. (2007), quienes apuntan que con el uso del internet -que está muy de moda hoy en día y que es una necesidad en nuestros hogares- debemos de tener más control con niños y adolescentes, ya que muchas de las páginas visitadas pueden dañar la manera de ver las cosas de nuestros niños.

#### 5.4.1.4. Construcción de páginas Web

El internet nos sirve para realizar un sinnúmero de trabajos con lo cual podemos crear nuestras propias páginas, las tablas siguientes contienen los resultados obtenidos.

**Tabla 104**

<b>P41</b>				
<b>¿Has hecho alguna página web o algún blog?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 año (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	5	31
No	0	0	10	63
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Tabla 105**

<b>P42</b>				
<b>¿Con qué contenido?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 año (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Deportes	0	0	1	34
Educativos	0	0	1	33
Culturales	0	0	1	33
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo de adolescentes no contestó la pregunta. Con respecto al grupo 3 de los jóvenes el 6% dice sí, frente al 63% que nunca lo ha hecho y un 31% que no contestó. Lo que nos evidencia un hecho bastante preocupante, el hecho de que los adolescentes asumen una posición pasiva frente al internet, es decir, que sólo se sirven de lo que está creado y, en cambio, desaprovechan todas las oportunidades tecnológicas y comunicacionales que la web ofrece.

Con respecto a la tabla 105 se puede extraer la siguiente información: el único estudiante que dijo haber realizado un blog es el alumno del grupo 3, quien dividió su respuesta en las tres opciones dadas por la pregunta, señalando a deportes, educativos y culturales las temáticas abordadas en su blog.

**Tabla 106**

<b>P43</b>				
<b>¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 año (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Compartir información con conocidos	0	0	1	100
<b>TOTAL</b>	0	0	1	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2, no respondió a la pregunta dejando datos en cero. En el grupo tres encontramos a un solo joven (100%) que escogió la opción “*compartir información con conocidos*”. Se evidencia de alguna manera el empeño del estudiante quien tiende a generar información desde el espacio virtual, lo cual desarrolla algunas habilidades en el manejo de las TICs. Como lo explica CASTELLS Manuel, (2007) estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

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

##### **5.4.2.1. Conocimiento de internet por parte de los docentes**

Los maestros y su forma de enseñar el internet en el aula. La tabla nos explica si los encuestados aprenden internet por medio de sus maestros.

**Tabla 107**

<b>P17</b>				
<b>¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No, ninguno	14	100	8	50
Si, algunos (menos de la mitad)	0	0	8	50
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El 100% de los adolescentes del 7mo año de EGB respondieron que ninguno de sus docentes emplea el internet para impartir sus clases, dejando datos en cero para la tabla, lo que evidencia la falta de interés de parte de la institución en adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las nuevas tecnologías de la información,

creándose con ello una brecha entre la realidad y la manera cómo esa realidad es transmitida a los estudiantes. Además se nota en dicha institución la falta de una capacitación a los maestros en el uso de las TIC's. Lo expuesto puede ser contrastado con lo expuesto por el MEC (1993), que señala que para desarrollar en plenitud un cambio en cuanto a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula se deben introducir estas en el currículo. Ello implica la planificación por parte del docente teniendo en cuenta las distintas herramientas informáticas y su utilización. Para ello, además, se precisa una formación continua.

Por otro lado, un 50% del grupo 3, jóvenes de 1ro bachillerato a la misma pregunta respondió que “sí, algunos menos de la mitad” frente al 50% que afirma que “no, ninguno” lo que, aunque en menor medida que los maestros de los más pequeños, nos demuestra que falta la capacitación adecuada al maestro en cuanto al uso y manejo de algunas tecnologías.

#### 5.4.2.2. Sitios donde navegar y ¿con quién?

La conexión a internet se la puede realizar en lugares donde existe el servicio de red, cyber, escuela, colegio, en casa o de algún compañero, etc. La tabla a continuación indica los siguientes datos.

**Tabla 109**

**Tabla 108**

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi casa	0	0	1	6
En el colegio	0	0	5	31
En un ciber	0	0	3	19
En un lugar público	0	0	2	13
En casa de un amigo	0	0	5	31
<b>TOTAL</b>	0	0	16	100

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Sólo	0	0	4	22
Con amigos	0	0	5	28
Con hermanos	0	0	4	22
Con mi padre	0	0	1	6
Con mi madre	0	0	2	11
Con un profesor/a	0	0	2	11
<b>TOTAL</b>	0	0	18	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2 de los adolescentes no contestó a la pregunta originando como resultado datos en cero. En el grupo 3, un 94% de los jóvenes dicen que el lugar preferido por ellos a la hora de navegar es fuera de casa ya que así pueden realizar múltiples tareas y visitar varias páginas sin la supervisión de un adulto cerca, frente al 6% que lo prefiere hacer en casa.

En la tabla 109 se puede apreciar que el grupo 2 no contestó la pregunta igual que en la tabla anterior dejando datos en cero. En el grupo tres de los jóvenes, el 28% suele estar con amigos frente al 44% que dice estar solo o con hermanos, y el 28% repartido entre los padres y un profesor acompañados lo que nos demuestra que los amigos son indispensables a la hora de navegar ya sea para realizar tareas en grupos o para investigar y navegar a través de la red.

#### 5.4.2.3. Utilización de servicios en la red

Internet sirve para prestar diferentes servicios a los usuarios como vemos en la tabla siguiente.

**Tabla 110**

P29 ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Para visitar páginas web	0	0	3	12
Envío de SMS	0	0	4	15
Compartir videos, fotos, Presentaciones, etcétera	0	0	2	8
Para usar el correo electrónica (e-mail)	0	0	9	35
Para usar programas	0	0	3	12
Para descargar música, películas o programas	0	0	4	15
Hablar por teléfono	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	0	0	26	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En el grupo 2, no contestaron esta pregunta, por lo que los datos quedaron en cero. Para el grupo 3, el 35% señalaron *para usar el correo electrónico (e-mail)* frente al 15% que apuntó *para descargar música o programas*, el otro 15% envía mensajes, un 32% visita páginas comparte videos y usa programas, y un 4% para hablar por teléfono. Con respecto a esto cabe señalar lo expuesto por Castells (2007), quien apunta que el uso que los niños y jóvenes hacen de la tecnología, pone en evidencia la penetración que las Tics tienen en la vida de estas generaciones.

#### 5.4.2.4 Medios para comunicarse por la red (internet)

Existen diversas maneras de poder comunicarse en la red, en la siguiente tabla los estudiantes muestran los resultados.

**Tabla 111**

<b>P31</b> <b>¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> <b>(Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	5	31
Con chat	0	0	3	19
Con Messenger	0	0	3	19
Con las dos anteriores	0	0	1	6
Con ninguna de las anteriores	0	0	4	25
<b>TOTAL</b>	14	0	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En lo que respecta al grupo 2, no se dio respuesta a la pregunta ya que de los 14 alumnos del 7mo AEGB de la escuela Anexa al Instituto Tecnológico Cariamanga no contestaron registrándose datos en cero. Para el grupo 3, el 38% responde que se comunica en su mayoría por el chat o por medio del Messenger, ello significa que tienen un servidor web en el correo electrónico Hotmail, el mismo que tiene un dispositivo que al abrir el correo permite saber inmediatamente qué contactos están habilitados para este tipo de comunicación virtual, el 6% siguiente dice con las dos anteriores y un 25% con ninguna de las anteriores, dejando al 31% que no contestaron a ninguna de las opciones dadas.

Pese a esta situación, la mayoría no están involucrados dentro de este sistema de comunicación, el mismo que se ha vuelto no sólo popular sino habitual en el sector de atención por internet.

### 5.4.2.5. Usos a los Servicios de internet

El chat y el Messenger son las herramientas que más utilizan los adolescentes y jóvenes en la red, observemos los datos que generaron.

**Tabla 112**

<b>P32</b> Mientras chateas o estás en el Messenger....				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	9	56
Siempre me muestro como soy	0	0	6	38
A veces finjo ser otra persona	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 113**

<b>P33</b> Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas webcam?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	9	56
Nunca	0	0	5	31
A veces	0	0	2	13
Siempre	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 114**

<b>P34</b> Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Con mis amigos	0	0	5	41
Con mi familia	0	0	5	42
Con amigos virtuales	0	0	2	17
<b>TOTAL</b>	0	0	12	100

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

En la tabla 112, tenemos que el grupo 2, de adolescentes el 100% no contestó a las preguntas planteadas. En el grupo 3, de jóvenes el 38% dicen mostrarse cómo es mientras chatea frente al 6% que dice fingir ser otro y un 56% no dio contestación.

Para saber si utilizan webcam los adolescentes del grupo 2, 7mo AEGB el 100% no contesto a la pregunta. Mientras el grupo 3, de 1ro bachillerato respondió 31% nunca, 13% a veces y un 56% no contesto.

A la respuesta de con quién sueles hablar mientras chatean o están en el Messenger los alumnos de 7mo AEGB no respondieron la pregunta generando datos en cero. En cambio los jóvenes de 1ro bachillerato un 42% dicen hablar con su familia, 41% con amigos y 17% con amigos virtuales.

Como podemos observar los adolescentes y jóvenes utilizan estos medios de comunicación como son el Messenger y el chat y en pocos porcentajes la webcam, el dominio de la tecnología cada día se lo va consiguiendo pero son pocas las personas en poseer esta tecnología como lo mencionaba Sánchez, (2006) el uso que los niños y jóvenes hacen de la tecnología, pone en evidencia la penetración que las TIC tienen en la vida de estas generaciones, en la actualidad dicha tecnología aún no está al alcance de las manos para todos.

#### 5.4.2.6. Amistad en la red

Tras preguntar acerca de sus amigos, virtuales, se pudo verificar algunas respuestas bastante llamativas pues en algunos casos han llegado inclusive a conocer a estos cibernautas.

**Tabla 115**

<b>P35</b> <b>¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> <b>(Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	9	56
No tengo ninguno	0	0	1	6
Tengo, pero no los conozco	0	0	2	13
Tengo y he conocido alguno	0	0	4	25
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

A los estudiantes que se les preguntó si es que conocen o no a los amigos que han hecho virtualmente, el grupo 2 no genera datos ya que no contestaron la pregunta el 100%. Para el grupo 3, los jóvenes el 25% respondieron que sí lo han hecho, 13% tienen pero no los conocen, 6% no tiene ningún amigo en la red y 56% que no contesto.

Esto nos demuestra que de alguna forma los estudiantes confirman la eficiencia de las redes sociales, pues a través de ellas hacen amigos y con ello las redes sociales cumplen las expectativas por las que son utilizadas, estas, las de ser un medio idóneo para hacer amistades. A lo que podemos contrastar con lo expuesto por (Cabero, J. y Gisbert, M. (2005), el tránsito tecnológico en el ámbito educativo obliga a repensar la didáctica de los contenidos, así como la globalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de medios digitales. (Cabero, J. y Gisbert, M. 2005).

#### 5.4.2.7. Ocio en la red

Existen diferentes juegos en internet y en algunos muchos de los casos son fáciles de jugar, la tabla siguiente nos demuestra porcentajes de juego.

**Tabla 116**

<b>P36</b>				
<b>¿Sueles usar internet para jugar en red?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	5	31
No	0	0	7	44
Si	0	0	4	25
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2, de adolescentes no contesto a esta pregunta por lo que tenemos datos en cero. Para el grupo 3, de jóvenes el 25% afirma usar internet para jugar frente al 44% que no lo hace y un 31% que no contesto. Este 25% dice mucho del comportamiento virtual del estudiante, pues muchas veces, más allá del común afán por jugar, el estudiante mantiene comunicaciones de corte virtual con cyber jugadores de otros lugares del mundo. De alguna manera, el juego que puede no ser visto como herramienta de comunicación, en estos casos de convierte en un medio de comunicación que implica un tipo de comunicación bastante artificial, pero que podrían estar llenando los vacíos afectivos de la generación contemporánea. Significa de alguna manera el manejo paralelo de su imagen virtual no únicamente orientada a satisfacer el ego y la apariencia interior sino otros valores que se pueden medir en la habilidad del jugador.

#### 5.4.2.8. Predilección por los juegos en red

La mayoría de estudiantes tiene su juego favorito antes de seleccionar cualquier otro, así lo podemos observar en la tabla.

**Tabla 117**

<b>P37</b> <b>¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerat o)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	0	0	3	75
A ninguno	0	0	1	25
<b>TOTAL</b>	0	0	4	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los alumnos de 7mo AEGB no respondieron a la pregunta cómo podemos apreciar dejando en cero los datos. En el grupo 3, los estudiantes del Colegio San Felipe con un 75% han jugado últimamente juegos de deporte FIFA 2008 y el 25% ningún juego.

Existe una inclinación mayor por el juego virtual de Deporte, tal es el caso del fútbol. En este caso, el abuso de tiempo por parte del estudiante podría estar afectando sus propias habilidades y aptitudes dentro de la práctica deportiva del educando. Es decir, en alguna medida, el estudiante estaría optando, en lugar de jugar fútbol con sus propios pies, dedicando horas al teclado o los controles que poco o nada contribuyen para el desarrollo físico y de su propia salud. Como lo mencionaba SÁDABA, C.; NAVAL, C. (2008) los videojuegos presentan inconvenientes que están en el uso que se haga de ellos.

En el particular caso de quien no practica ninguno de este tipo de los juegos enunciados, queda la incógnita que lleva a plantear algún tipo de juego nocivo incluso para su salud mental, como podría ser el caso de la pornografía u otros juegos afines.

#### 5.4.2.9. Interacción de juegos con otros cyber jugadores

Encontrar amigos a través de la red es muy fácil y qué más da si se lo hace a través de invitaciones a por medio de los juegos, podemos observar la siguiente tabla que los encuestados algunos tienen preferencia por esta actividad.

**Tabla 118**

<b>P38</b> <b>Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través de internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases:</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15- 18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	0	0	2	<b>50</b>
Jugar en red te permite hacer amigos	0	0	1	<b>25</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0	1	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	0	0	4	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El grupo 2, no dio contestación a la pregunta dejando la frecuencia y porcentaje en cero. En el grupo 3, tenemos que el 50% respondió que juega en red con el grupo de amigos, el 25% dice que jugar en la red te permite hacer amigos y el otro 25% dice no estar de acuerdo con las dos opciones anteriores.

A lo que podemos hacer referencia lo dicho por Gros, B. (2005) cuando resaltan que esta presencia accesible a la infancia y jóvenes tiene ventajas como el disfrute de las posibilidades gráficas y estéticas del ocio digital, desarrollan habilidades cognitivas, rapidez de reflejos y en las últimas versiones necesitan aplicar funciones de trabajo en equipo.

#### 5.4.2.10. Aplicación de redes sociales en la red

Los estudiantes suelen utilizar este tipo de redes para poder comunicarse con facilidad, las tablas siguientes nos indican que redes son las más solicitadas por ellos.

**Tabla 119**

<b>P39</b> ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	5	31
No	0	0	3	19
Si	0	0	8	50
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 120**

<b>P40</b> ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Facebook	0	0	8	57
Hi5	0	0	1	7
Tuenti	0	0	1	7
MySpace	0	0	1	7
WindowsLiv	0	0	3	22
<b>TOTAL</b>	0	0	14	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la utilización de redes por parte de los encuestados los alumnos de 7mo AEGB no contestaron dejando datos en cero para esta pregunta. Para el grupo de jóvenes de 1ro bachillerato el 50% afirma utilizar redes sociales, 19% No y el 31% no contesta.

Los jóvenes utilizan diariamente estas páginas ya que son muy apetecidas por toda la generación de internautas entre las que destacan una más que otras con el Facebook y Tuenti entre otras muchas más como lo podemos contrastar lo escrito en el marco teórico en el cual los autores TESOURO, M y PUIGGALÍ. A. (2007) nos recuerdan que en Facebook, cada usuario puede tener las aplicaciones que prefiera bajo una base común, estas mejoras pueden permitir, por ejemplo, crear y compartir documentos en línea.

En la utilización de las redes sociales El grupo 2, no contestó la pregunta formulada en la tabla 120 por lo que nos da unos registros en cero. Con respecto al grupo 3, el 57% asegura utilizar más la red social facebook frente a un 22% que utiliza WindowsLiveSpace, y un 23% que utiliza otras redes sociales como hi5, Tuenti y MySpace. Realmente el fenómeno del Facebook se ha extendido tanto que es determinante en la generación de identidad de los jóvenes de hoy en día, tal es el caso que incluso podría afectar su estado anímico la falta de atención de parte de sus amigos así como la falta de visitas de los mismos.

#### 5.4.2.11. Evaluación de conocimiento sobre el manejo de internet

Los estudiantes presentan niveles bajos sobre el uso de internet frente a otras personas, la tabla a continuación nos devela su nivel.

**Tabla 121**

<b>P50</b>				
<b>Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 año (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	5	31
Un principiante	0	0	2	13
Tengo un nivel medio	0	0	8	50
Mi nivel es avanzado	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Al observar la tabla 117, encontramos que los adolescentes del grupo 2no contestaron esta pregunta los 14 alumnos lo que nos da como resultado datos del 100% no contestados. Con respecto al grupo 3, tenemos en un 50% que los jóvenes dicen tener un nivel medio frente a la gente que está a su alrededor, 13% se considera un principiante, 6% dice tener nivel avanzado y 31% que no quiso dar su respuesta.

Esto se debe a que en la escuela o en el hogar, a temprana edad, los jóvenes ya cuentan con el uso de esta tecnología y según pasan los años se van especializando. Como lo mencionaba Muños, (2009) Lo que anteriormente hubiese sido bastante inusual sobre el manejo de conocimientos sobre Internet a nivel medio, hoy en día más que un manejo de conocimientos se considera una habilidad pues las generaciones interactivas no únicamente se desenvuelven a nivel de simples exploradores sino en categorías mucho más avanzadas que permitan no sólo el uso de la tecnología sino también su programación y por qué no, su producción.

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

#### 5.4.3.1. Utilización de internet durante toda la semana

¿Qué tiempo están enganchados a la red durante la semana? A continuación datos de los encuestados en la tabla que se ha unificado por su similitud a las preguntas, observamos:

**Tabla 122**

¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?								
P23		Lunes a Viernes			P24		Sábado y Domingo	
Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)			Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f.	%	f	%	f.	%
No contesta	14	100	5	31	14	100	5	31
Menos de una hora	0	0	5	31	0	0	0	0
Entre una y dos horas	0	0	1	6	0	0	3	19
Más de dos horas	0	0	3	19	0	0	1	6
Nada	0	0	0	0	0	0	5	31
No lo sé	0	0	2	13	0	0	2	13
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Como podemos observar en la tabla anterior, el grupo 2 de los adolescentes no contestó a las preguntas 23 y 24, originando datos en cero. Con respecto al grupo 3 de jóvenes, el 31% dice utilizar internet de lunes a viernes menos de una hora, 25% entre una hora a más de dos horas, 13% no ha tomado tiempo de cuanto utiliza y 31% no contesta. Frente al 31% que dice no utilizar internet los fines de semana, de igual manera 25% entre una hora a más de dos, 13% no lo sabe y 31% no contesta. Por lo que se evidencia que dedican esos días para realizar otras actividades.

El uso de internet para la formación, por otro lado ha sido promovido y avalado por organismos internacionales como la UNESCO, (2008) la misma que opina que los nuevos medios de comunicación encierran un enorme potencial para crear ámbitos de aprendizaje, tales como los sitios web interactivos, las salas de diálogo (chat-rooms), las listas de distribución, los cursos impartidos por conducto de Internet y las bibliotecas en línea. Es más el mundo futuro se avizora que las comunicaciones serán únicamente a través de este medio. Finalmente, la misma UTPL en su modalidad a

distancia, con el entorno EVA, se muestra como ejemplo de este tipo de comunicación que permite la formación profesional sin tener que incurrir en el sacrificio económico que supone dejar el trabajo para poder estudiar pudiéndolo hacer paralelamente a un entorno virtual en el cual el estudiante dedica su propio tiempo a su formación académica teniendo el respaldo académico de una entidad superior de aprendizaje.

#### 5.4.3.2. Consumo de TV toda la semana

El consumo de TV es uno de los temas más estudiados ya que el principal aparato que acarrea adeptos en grandes cantidades es la TV, los encuestados nos dicen el tiempo que pasan de consumo durante toda la semana frente a la televisión.

**Tabla 123**

¿Cuánto tiempo utilizas la televisión en casa?								
P102 Lunes a Viernes					P103 Sábado y Domingo			
Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)			Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)		Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f.	%	f	%	f.	%
No contesta	1	7	6	38	1	7	6	38
Menos de una hora	4	29	3	19	4	29	3	19
Entre una hora y dos	4	29	2	13	3	21	2	13
Más de dos horas	1	7	4	25	2	14	4	25
No lo se	3	21	1	6	3	21	0	0
Nada	1	7	0	0	1	7	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

El tiempo que utilizan los adolescentes del 7mo AEGB en ver TV en casa es, 28% dice ver televisión de lunes a viernes entre una y dos horas después de salir de clase, otro 29% menos de una hora, 7% más de dos, 21% no lo sabe, un 7% nada y otro 7% no contesta. Y los fines de semana, un 29% afirman ver televisión menos de una hora, 35% entre una y más de dos, 21% no lo sabe, 7% nada y un 7% que no contesta. En lo que respecta al grupo 3 de los jóvenes de 1ro de bachillerato, el 19% contesta ver televisión menos de una hora de lunes a viernes, 38% entre una y más de dos horas, 65 no lo sabe y 38% no contesta. En el caso de los sábados y domingos el 19%, de igual manera, menos de una hora, 38% entre una y más de dos horas, 6% nada, y un 38% no dio contestación a la pregunta. Recordemos que según Muñoz, (2009) en el

análisis de las relaciones entre televisión y proceso de socialización es necesario superar el enfoque más comúnmente aceptado, según el cual la televisión es responsable de las desviaciones morales de los niños y jóvenes por el contenido de los programas que transmite, pero también pueden ser aprovechados para una etapa formativa y quizá hasta de convivencia familiar.

## 5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

### 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

#### 5.5.1.1. Uso del celular

Una manera de comunicarse eficaz y rápida ha sido en la última década el celular además que brinda diferentes opciones para disfrutarlo, así lo demuestran los alumnos encuestados.

**Tabla 124**

<b>P15</b> <b>Con el celular sueles</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Hablar	1	15
Enviar mensajes	1	14
Jugar	4	57
Otras cosas	1	14
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

**Tabla 125**

<b>P16</b> <b>¿Con quién sueles comunicarte?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Con mi madre	2	20
Con mi padre	1	10
Con mis hermanos/a	4	40
Con otros familiares	1	10
Con los amigos/as	2	20
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

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

Los niños de 4to año de básica con el celular el 57% lo utiliza para jugar, 15% habla con otras personas, 14% lo usan para enviar mensajes y un 14% restante lo ocupan en otras cosas, datos que contrastan con lo dicho en el marco teórico por (Marta Lazo, 2007) en lo que manifiesta en cuanto al uso de las TIC, gran parte de su tiempo de ocio se destina a estos medios de comunicación con un doble uso prioritario, jugar o convivir, para los niños a esta temprana edad lo que más les llama la atención es el uso y disfrute de la pantalla. Como vemos, el celular, al menos en los niños, pasa de ser un aparato que facilita la comunicación, a ser un aparato enajenante, pues según los datos que nos da esta tabla, los niños no utilizan el celular para comunicarse, sino principalmente para los juegos, y como sabemos, los juegos que poseen los celulares, dependen del celular que se tenga.

Para saber con quién se comunican los alumnos de 4to AEGB el 80% se suelen comunicar con mayor frecuencia con sus familiares más cercanos, y solo un 20% lo hace con los amigos. Como ya lo dijo Julio Cabero Almenara, (2007) Las tecnologías de la información y las comunicaciones tienen, día a día, una mayor presencia en todos los aspectos de nuestra vida diaria. En esta edad los niños tienen un mayor apego y confianza en sus padres y hermanos, y necesitan del cuidado de los mismos para sentirse seguros, por lo que el uso de la tecnología es cada vez mas aceptado por chicos y grandes.

## 5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

### 5.5.2.1. Diversión y ocio con familiares y amigos

El disfrute de los videojuegos es compartido con familiares o amigos a esta edad donde necesitan de la compañía de alguien como lo demuestran en la tabla siguiente.

**Tabla 126**

<b>P20</b>		
<b>¿Con quién sueles jugar?</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Con mis hermanos	5	100
<b>TOTAL</b>	5	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Al elegir con quien jugar los niños de 4to AEGB el momento de utilizar los aparatos de los videojuegos lo prefieren hacer con sus hermanos, en un 100%, especialmente si estos no les sobrepasan en edad, por lo que la mayoría de niños no tienen control ni supervisión por parte de sus adultos en cuanto al funcionamiento de estos aparatos. Así nos explica el Foro de Generaciones interactivas, (2010) es importante también señalar que los padres deben pactar con los adolescentes unas normas para la utilización de las (TIC).

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

#### 5.5.3.1. Tecnología en casa

Son pocos los aparatos de tecnología que se cuenta en casa, los encuestados así lo demuestran en la tabla siguiente.

**Tabla 127**

<b>P24</b> <b>De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	3	14
Impresora	1	5
Scanner	2	9
Cámara de fotos digital	2	9
Televisión de pago	4	19
Equipo de música	2	10
Teléfono fijo	6	29
DVD	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Encontramos varias opciones que los niños de 4to de básica tienen en sus hogares entre las que predominan el teléfono fijo 29% con la televisión 19% entre los aparatos que la mayoría de niños poseen en sus hogares, el ordenador con sus implementos scanner, impresora se está adentrando cada día más en los hogares con un 28%, la cámara digital en un 9%, equipo de música 10% y el DVD con el 5%.

Cabe recordar lo dicho por CASTELLS Manuel (2007) estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. Se debe señalar que la "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. El número de aparatos tecnológicos a los que una familia tiene acceso, está determinado por la cantidad de ingresos que una familia percibe, es decir, entre más ingresos mayores aparatos tecnológicos.

## 5.5.4. Regulación y uso de las tecnologías (grupo 2 y 3)

### 5.5.4.1. Importancia del internet en la actualidad

Internet es un medio de comunicación que se lo valora y a la vez se lo cuestiona a continuación los encuestados eligen lo que piensan acerca de la importancia que tiene internet.

**Tabla 128**

Qué tan de acuerdo estás, de acuerdo con la siguientes frases												
P51 Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación					P52 Internet puede hacer que alguien se enganche				P53 Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares			
G2:			G3:		G2:		G3:		G2:		G3:	
Opción	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nada	4	29	0	0	3	21	2	13	6	43	2	13
Poco	5	36	4	25	4	29	4	25	4	29	5	31
Bastante	3	21	10	63	4	29	7	44	2	14	5	31
Mucho	2	14	2	12	3	21	3	19	2	14	4	25
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100	14	100	16	100	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En el grupo 2, tabla unificada, el 36% dice estar poco de acuerdo con que internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, un 29% nada, el 21% dice estar de acuerdo bastante que le ahorra tiempo, y un 14% mucho. Para el grupo 3, el 63% anuncia que internet le es útil ahorra tiempo y les facilita la comunicación, 12% mucho y un 25% afirma que poco.

Frente al 29% de los estudiantes de 7mo AEGB que responden que internet puede hacer que alguien se enganche bastante, otro 29% responde en cambio que poco hace que se enganchen, un 21% mucho y el último 21% restante opina que nada. Los jóvenes de 1ro bachillerato, nos dicen el 44% que internet puede hacer que alguien se enganche, ante el 25% que dice poco y el 19% que opina en cambio que mucho.

Respecto a si internet puede hacer que se aisle de sus familiares y amigos, el grupo 2, responde que el 43% nada, un 29% poco y un 38% entre mucho y poco. En cambio en

el grupo 3, tenemos que el 87% responde entre poco, bastante y mucho que internet aísla y aleja de los amigos, frente al 13% que contesto Nada.

Al parecer el estigma de que Internet puede ser nocivo para el estudiante ha sido bastante superado, sin embargo, lo que más interesa en este caso es el fin para qué lo utilizan y es claro que la mayoría está de acuerdo con que es una herramienta optimizadora de trabajo y en su otro extremo un medio para socializar, conocer más del mundo y complacerse con sus propios gustos lo cual podría convertirse en algo bastante nocivo como lo explica Snell. N, (995) puede volverse adictivo, en países muy desarrollados se conoce es más empiezan a aparecer terapeutas especializados para tratar trastornos relacionados al manejo de videojuegos e Internet.

#### 5.5.4.2. Importancia del celular en la vida de las personas

El celular se ha convertido en la herramienta inseparable de las personas tanto así que algunas de ellas les podría cambiar la vida si se quedaran sin su celular, los estudiantes opinaron así:

**Tabla 129**

<b>P63</b>				
<b>Si me quedara dos semanas sin celular .....</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>93</b>	8	<b>50</b>
Mi vida cambiaría a mejor	0	<b>0</b>	2	<b>12</b>
Mi vida cambiaría a peor	0	<b>0</b>	2	<b>13</b>
No pasaría nada	1	<b>7</b>	4	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	16	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

La pérdida del celular por un tiempo prolongado genera diversas reacciones en los adolescentes de 7mo AEGB a lo que responden el 7% que no pasaría nada, frente al 93% que no contesta. Por el contrario el grupo 3, de jóvenes 1ro bachillerato 25% no pasaría nada, 13% que su vida cambiaría a peor, 12% cambiaría a mejor y en su mayoría 50% no contesto.

Por lo que podemos observar existe una minoría especialmente en el grupo de jóvenes que piensan que su vida cambiaría a peor 13% estos significa que la tecnología crea adictos como lo manifestaba, Rodríguez San Julián, E; Ballesteros Guerra, JC; Mugías Quirós, I. (2010) que es necesario conocer y comprender en

profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan y para qué, y con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en su vida cotidiana. De esta manera los padres tienen una gran responsabilidad de poder manejar esta situación, que puede comprometer en ciertos casos hasta la salud de sus hijos.

#### 5.5.4.3. Función del celular durante las 48 horas

Es difícil alejarse de la tecnología cuando ya contamos con ella, esto sucede con el uso del celular especialmente en los jóvenes quien ni en clases lo apagan, la tabla a continuación lo demuestra.

**Tabla 130**

<b>P67</b>				
<b>¿En cuál de estas situaciones apagas el celular?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo. de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cuando estoy en clase	1	100	6	46
Cuando estoy estudiando	0	0	2	16
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo televisión	0	0	1	8
Cuando estoy durmiendo	0	0	2	15
No lo apago nunca	0	0	2	15
<b>TOTAL</b>	1	100	13	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los estudiantes del 7mo AEGB dicen apagar el celular en las siguientes situaciones, 100% cuando están en clases datos de un solo estudiante que respondió la pregunta. En el caso del grupo 3, de 1ro bachillerato, el 46% en clases, 16% al estudiar, 8% cuando está presente su familia, 15% al dormir para no ser molestado, y 15% no lo apaga nunca celular prendido las 24 horas al día.

Entendiendo en este caso que el celular se ha convertido en una de las pantallas con más adicción junto al televisor, preferido por los jóvenes especialmente, de esta manera como lo explicaba Gabriel Alconchel Morales, (2011) dentro de los riesgos uno importante dentro de las TIC, es el celular en clase. Muchos niños y adolescentes reconocen tenerlo apagado, aun sabiendo que existen cada vez más reglamentos de centros educativos que prohíben esta práctica.

#### 5.5.4.4. Control en los videojuegos pautas y consumo

El ocio de los videojuegos esta cada día en auge especialmente con la salida al mercado de nuevas consolas, las siguientes tablas dan muestra de cómo los encuestados manejan esta situación.

**Tabla 131**

<b>P95</b>				
<b>Te premian o te castigan con los videojuegos?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	13	81
No	0	0	2	13
Si	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 132**

<b>P96</b>				
<b>¿Sabes tus papas de qué van los videojuegos con los que juegas?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	13	82
No	0	0	1	6
Si	0	0	1	6
No lo se	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	100	100	100	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

**Tabla 133**

<b>P97</b>				
<b>Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	13	81
Con algunos sí, con otros no	0	0	2	13
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0	1	6
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Los alumnos de 7mo AEGB el 100% no contestaron la pregunta. Los jóvenes de 1ro bachillerato el 13% dicen no premiarlos ni castigarlos por el uso de los videojuegos, 6% si los premian o castigan y el 81% ni contestaron.

Para el estudio de la tabla 132 los adolescentes del 7mo AEGB no contestaron en un 100% el grupo de 14 alumnos. En cambio en el grupo de jóvenes 1ro bachillerato 6% dicen que sus papas no saben de qué van los video juegos con los que suelen jugar, otro 6% si lo saben, 6% no saben si sus padres están enterados y el 82% no contesto.

En tanto en la tabla 133, los adolescentes del grupo 2, respecto a la pregunta si sus padres los dejarían jugar si supieran que juegos tienen el 100% no contesto. En el grupo 3, tenemos un 13% que dicen con algunos sí con otros video juegos no, 6% no los dejarían jugar si supieran los padres y el 81 que no dio contestación a la pregunta.

La mayoría de encuestados que utilizan video juegos prefiere no responder ante las preguntas de si jugarían con sus padres sus juegos preferidos, es más ellos mismos frente a la censura que podrían tener sus padres, optarían por seleccionar ciertos juegos nada más, así lo manifiestan los encuestados. No obstante, es menor el caso del estudiante que sostiene que nunca jugaría con sus padres pues le prohibirían por completo los juegos que tienen. En este sentido, existiría una especie de descuido por parte de los padres de familia al no estar enterados del tipo de juegos electrónicos que prefieren sus hijos. Es importante que los padres de familia se involucren en la vida de sus hijos del mismo modo que podrían aconsejar sobre aquello que podría ocurrirles en la calle con aquello que podría a través de las pantallas. Pues de no hacerlo se trataría de una actitud irresponsable de los progenitores y/o responsables de estos niños pues estarían adquiriendo sin una guía que sepa orientar los antivalores como xenofobia, racismo, trivialización de la violencia, todos ellos perjudiciales para su propia formación.

Dando como cumplimiento a lo mencionado por Llereza Berríos, María Rosa Buxarrais y Casas, F., (2002) las TIC forman parte de nuestra vida diaria y también de los niños, por tanto los padres no pueden evitar que usen las mismas. Los padres y las madres que no se involucran en el acercamiento por parte de sus hijos e hijas a las nuevas tecnologías los convierten en huérfanos digitales.

### 5.5.4.5. Elecciones de uso en los videojuegos

Como casi en todas las tecnologías especialmente de pantallas los videojuegos pueden crear adicción siendo los menores el más vulnerable ante esta situación, la tabla siguiente nos demuestra que tan enganchados están los estudiantes ante los videojuegos.

**Tabla 134**

P99 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	0	0	1	34
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	0	0	1	33
No estoy de acuerdo con ninguna.	0	0	1	33
<b>TOTAL</b>	0	0	3	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

Como podemos observar el grupo 2, no genero ningún dato quedando la tabla en cero. El grupo 3, en un 34% respondió estar de acuerdo con la opción de que los videos juegos pueden volverlo violento, es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a, 33% Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real, y 33% No está de acuerdo con ninguna de las opciones.

Los videojuegos son una tecnología hecha para el ocio de los mas menores pero que en compañía de los mayores resultase su educación más sana y se evitaría tantos riesgos y peligros como lo es la adicción a este tipo de aparatos, algo similar encontramos en lo anotado por Protégeles, (2005) que expone , las TIC, son herramientas fáciles de utilizar, usadas correctamente puede proporcionarle a la familia momentos de diversión, aprendizaje y reflexión, dado que pueden causar adicción lo mejor es establecer horarios específicos , donde se estipule un determinado tiempo para el uso de estas herramientas de la tecnología y la información.

### 5.5.4.6. Consumo de programas en la pantalla

Los diferentes programas que se ve a diario en la televisión hace que el espectador tenga diversos gustos a la hora de elegir un canal, los encuestados nos demuestran por cual opción se decidieron.

**Tabla 135**

<b>P111</b>				
<b>¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Películas	6	26	8	25
Dibujos animados	10	44	2	6
Deportes	2	9	6	18
Series	0	0	2	6
Concursos	1	4	3	9
Documentales	1	4	2	6
Noticias	3	13	3	9
Programas del corazón	0	0	4	12
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes,etcétera.)	0	0	3	9
<b>TOTAL</b>	23	100	33	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

A la hora de elegir el programa los adolescentes del 7mo AEGB se decidieron, 44% dibujos animados, 26% películas, el 13% opto por la opción de las noticias, 9% está con los deportes, y el 8% se lo dividen entre los programas de concursos y documentales.

Los alumnos del 1ro bachillerato, 25% prefieren las películas, 18% se queda con los deportes, 12% dice gustarles los programas de las tardes del corazón, 9% concursos y otro 9% noticias, los Reality Shows también les interesa ver en un 9% y un 18% restante en minoría se reparten entre dibujos animados series y documentales.

Es de esta manera que la televisión engancha a su público en especial a los mas menores con la cantidad de programación a veces cultural en ciertos canales y a veces con contenidos muy impropios para niños en otros, como lo anotaba Gabelas & Lazo, (2008) los padres y madres son una pieza clave en el seguimiento que sus hijos destinan al consumo multipantallas.

## 5.5.5. Mediación familiar en relación a la tecnología.

### 5.5.5.1. Control del celular por parte de los padres

A la hora de controlar el gasto o consumo que hacen los menores con este aparato, las discusiones empiezan y se abre un debate de preguntas, así como le vemos.

**Tabla 136**

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del celular?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No cont	13	93	8	50
No	1	7	1	6
Si	0	0	7	44
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 137**

P65 ¿Porqué motivos?				
Opción	Grupo2: 7mo.de EGB)		Grupo 3: 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que lo uso	0	0	3	43
Por el momento del día que uso	0	0	2	28
Por el gasto que hago	0	0	2	29
<b>TOTAL</b>	0	0	7	100

**Tabla 138**

P66 ¿Te castigan o te premian con el uso del celular?				
Opción	Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	13	93	8	50
No	1	7	4	25
Si	0	0	4	25
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En la tabla 136, tenemos que el grupo 2, de adolescentes el 7% dice no discutir con su papá y el 93% no contesto a las opciones planteadas. En el grupo 3, de jóvenes el 44% dice si discutir con sus padres por el uso del celular, el 6% no discute y un 50% no contesta a la pregunta.

Los motivos de la discusión, tenemos a los adolescentes del grupo 2, 7mo AEGB que no contestaron dejando datos en cero. Mientras el grupo 3, de 1ro bachillerato respondió el 43% por el tiempo que lo usa, 29% por el gasto que hace, 28% por el momento del día que usa.

Te castigan o premien con el uso que le das al celular, los alumnos de 7mo AEGB responden, el 7% No, no pasa nada y el 93% que no contesto. En cambio los jóvenes de 1ro bachillerato un 25 dice que si lo premian o castigan por el uso del celular y otro 25% No, quedando un 50% restante que no respondió.

Como podemos observar los adolescentes y jóvenes utilizan este medio de comunicación como lo es el celular, al igual que la televisión cada día atrae más adeptos a su consumo diario, creando conflictos familiares si no se controla el gasto que se hace del mismo, es por ello que los padres son los principales responsables del uso que los hijos realicen de este aparato como lo podemos verificar en lo anunciado por UCA Silva., (2001) las nuevas estructuras sociales, sus modelos económicos, de producción y consumo, afectan a la manera en la que los padres se integran en el uso y consumo que sus hijos hacen de las pantallas.

### 5.5.5.2. Sociedad a la hora de la diversión

A la hora de divertirse se la pasa siempre mejor en compañía amigos, familia o solo lo importante es divertirse, la tabla adjunta nos muestra datos respecto al tema.

**Tabla 139**

P92 ¿Con quién sueles jugar?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Juego solo	0	0	2	33
Con mi padre	0	0	1	17
Con mis hermanos/as	0	0	2	33
Con los amigos/as	0	0	1	17
<b>TOTAL</b>	0	0	6	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

El ocio de los videojuegos suele ser divertido si se toma las medidas pertinentes los más pequeños gozan de la compañía de los adultos a la hora de jugar pero se va notando que según van creciendo el adolescente busca otras personas con quien disfrutar y los jóvenes cada vez prefieren estar solos ante este tipo de pantallas, si se les permite usarlas diariamente estarán expuestos a la adicción sin siquiera ellos saberlo. Contrastado en lo expuesto por Protégeles, (2005) no es conveniente que desde el principio los hijos utilicen las TIC de forma autónoma, es interesante que haya algún adulto cerca y que se comparta su uso.

### 5.5.5.3. Control por parte de los padres en el uso de los videojuegos

La adicción a este tipo de aparatos crea conflictos familiares, discusiones por el tiempo utilizado o por malas notas en los estudios debido al uso de estos, las tablas siguientes reflejan lo expuesto.

**Tabla 140**

<b>P93</b> ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	14	100	13	81
No	0	0	1	6
Si	0	0	2	13
<b>TOTAL</b>	14	100	16	100

**Tabla 141**

<b>P94</b> ¿Por qué motivos?				
	<b>Grupo2: 10-14 años</b> (Aplicado a 7mo.de EGB)		<b>Grupo 3: 15-18 años</b> (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que paso jugando	0	0	1	50
Por el momento en el que juego	0	0	1	50
<b>TOTAL</b>	0	0	2	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

La discusión por el uso que los adolescentes hacen por jugar videojuegos es, en el grupo 2, no contestaron en un 100% los 14 alumnos. El grupo 3, 13% si discute, 6% No y 81% no contesto.

Los motivos de la discusión que se genera por el uso de los videojuegos los adolescentes de 7mo AEGB no decidieron contestar originando en la tabla datos en cero. Para los jóvenes de 1ro bachillerato, 50% dicen que el motivo es por el tiempo que paso jugando y el otro 50% por el momento en el que juego.

De esta manera cómo podemos verificar las discusiones con los padres comienzan por el tiempo de consumo que le dedican los jóvenes a este tipo de consolas, dejando de lado otras actividades importantes tanto en lo personal como en su salud. No sólo son importantes los parámetros temporales que los progenitores o tutores concedan a sus hijos. Así lo podemos contrastar lo dicho por Gabelas & Lazo, (2008) al expresar sólo el hecho de dejarles ver, jugar, utilizar o navegar menos o más horas no significa que sus usos sean más saludables.

## 5.5.6. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

### 5.5.6.1. Consumo de pantallas todo el día, celular

Quizá es una de los aparatos con quien nos levantamos y acostamos siempre a nuestro lado todo el día, el celular se ha convertido en algo indispensable en nuestras vidas, a continuación los adolescentes exponen su criterio.

**Tabla 142**

<b>P68</b> <b>¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?</b>				
	<b>Grupo2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	13	93	8	50
Nunca	0	0	2	12
Algunos días	1	7	4	25
Casi todos los días	0	0	2	13
Todos los días	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

Se puede señalar que existe un único caso para los estudiantes del grupo 2, que en algunas ocasiones reciben llamadas muy tarde en un 7% algunos días, y un 93% que no contesta a la pregunta. Sin embargo, con el pasar de los años, la situación se vuelve más común, pues el grupo 3, un 25% de los jóvenes encuestados manifiesta que si recibe llamadas cuando está en la cama, 13% casi todos los días, otro 12% que dice nunca y el 50% que no quiso contestar.

En la era de las telecomunicaciones una de las cosas más incómodas es tener que atender a deshoras llamadas telefónicas como es el caso arriba expuesto, sin embargo en épocas de enamoramiento, está situación podría convertirse en algo placentero. En cuanto a la utilización de la telefonía celular, se conoce al menos de una cuarta parte de los estudiantes que le brinda mal uso a este aparato. Lo manifestado por Santillana, (2011) decía que el consumo comenzó siendo un medio para lograr un fin, pero ahora, para ciertos sectores de la población, se ha convertido en un fin en sí mismo. Llama la atención que el momento de clases o al realizar las tareas los jóvenes estén con el celular prendido generando molestias para sus maestros y adicción cuando están en el hogar sin supervisión de sus mayores.

### 5.5.6.2. Cuidado y protección del celular

El celular es un medio de comunicación personal y de gran cuidado el uso y manejo depende de lo que se nos enseñe, a continuación la tabla refleja algunos datos del tema.

**Tabla 143**

<b>P69</b>				
<b>¿Estás de acuerdo con alguno de las siguientes frases?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0	1	12
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	0	0	1	12
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	1	13
No estoy de acuerdo con ninguna	1	100	5	63
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Autor: Danilo Chicaiza

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

El 100% que está conformado por un solo estudiante que contesto de los encuestados adolescentes del grupo 2, este responde no estar de acuerdo con ninguna de las opciones mencionadas. En cambio en el grupo 3, en menor cantidad pero casi igual al otro grupo dice no estar de acuerdo con ninguna de las opciones, 13% ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas, 12% Conoce a alguna persona que está enganchando al móvil, y el 12% restante ha utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien. Ello nos lleva a comentar nuevamente esta situación en relación a los datos de audiencia de Sofres de la última década, los cuales nos confirman que las nuevas generaciones mantienen una estrecha relación diaria con las pantallas en especial con el teléfono celular, Marta Lazo, (2007) hacia referencia que gran parte de su tiempo de ocio se destina a este medio de comunicación con un doble uso prioritario, jugar o convivir, si bien la televisión sigue siendo el medio con el que más tiempo comparten los menores su tiempo de ocio, la tendencia en los jóvenes que se está produciendo en los últimos años es una transferencia al entretenimiento con nuevas pantallas como los teléfonos de alta tecnología que no sólo incluye dispositivos de entretenimiento como música y fotografía sino que incluso permiten el acceso a Internet. Desde este pequeño aparato

el estudiante estaría accediendo, de alguna manera, a todas las pantallas que hemos tenido la oportunidad de estudiar.

### 5.5.6.3. Uso y consumo de la TV

La televisión el uso y consumo desmedido de esta nos podría llevar a una serie de problemas tanto de salud como adicción, en la siguiente tabla se encuentran algunos datos del consumo de la TV:

**Tabla 144**

P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Veo más tele de la que debería	1	7	6	40
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	2	14	2	13
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0	1	7
Me aburre la televisión	0	0	3	20
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	22	2	13
Me encanta hacer zapping	0	0	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	1	7
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	7	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	50	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	15	100

Autor: Danilo Chicaiza

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

En el grupo 2, de los adolescentes el 50% dice no estar de acuerdo con ninguna de estas opciones y en menor cantidad el 21% dice elegir el programa antes de encender la tele, 14% le gusta ver la tele acompañado, 7% llega a la casa y lo primero que enciende es la televisión, y el 7% restante dice ver más televisión que la que debería. Para el grupo 3, de jóvenes tenemos que el 40% dice ver más tele de la que debe, 20% le aburre la TV, 13% le gusta ver acompañado que solo, 13% elige el programa antes de encender la televisión, 7% envía sms a concursos, y 7% ve programas prohibidos que los padres no les dejan ver.

Por lo tanto, la pregunta de si la televisión promueve o restringe las oportunidades educativas, depende de que estos elementos tan conocidos en el aula y la vida social puedan aplicarse bien o mal: que en comparación con las alternativas que existen, tienen ventajas y limitaciones; y que lo esencial es saber cómo, quién y con qué fines se los usa. Recordemos que según Prado, Solano y Sánchez (2007) Más bien se trata de reflexionar pedagógicamente sobre la diversidad de cambios que éstas están creando en los procesos educativos, en los estilos de vida, y en las dinámicas de interacción socio-familiares. Sin embargo, muchas de las respuestas que se han encontrado en la tabla responden plenamente a una suerte de lamentación por parte de los educandos pues señalan ver más TV de la que deberían, es decir, están conscientes, en alguna medida de que los programas que eligen como sus favoritos son poco educativos.

## **5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)**

### **1. Aspectos Generales:**

**1.1 Edad:** Los encuestados corresponden a las edades comprendidas entre 11 y 18 años, siendo: Cuatro de 11-12 años; tres de 14-15 años, tres de 17-18 años

**1.2 Sexo:** los encuestados participantes son 6 de sexo (M) y 4 de sexo (F).

### **1.3. Lugar donde vive con su familia:**

Referente a esta pregunta los encuestados respondieron que los 10 viven en la provincia de Loja, cantón Calvas, ciudad Carimanga.

### **1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:**

Respondieron de la siguiente manera: ocho estudian en institución Fiscal Mixta, dos estudian en institución Particular religiosa.

## **2. ASPECTOS FAMILIARES.**

### **2.1. ¿Con quién vives?**

Los encuestados respondieron de la siguiente manera: tres con la mamá y hermanos, dos con papá y mamá, cinco con papá mamá y hermanos

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

La mayoría respondió: Con padre madre e hijos

### **2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?**

Para los encuestados las relaciones familiares son excelentes en su mayoría dando prioridad a la relación entre madre e hijos (8), lo que podemos anotar que los niños y adolescentes tienen un apego especial a la madre desde temprana edad con respecto a toda la demás familia.

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

Para los encuestados ver la televisión está entre sus prioridades principales (7), la televisión está entre una de las pantallas de mayor consumo en el mundo entero, no sólo los pequeños y adolescentes disfrutan sus tiempos libres frente a una pantalla sino también lo hacen los mayores especialmente los fines de

semana dejando de lado otras actividades también muy importantes como las labores del hogar (5), las fiestas familiares (2), etc.

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

Lo que más les afecta a los encuestados en cuanto a su estabilidad familiar son los factores de migración (4), y la remuneración baja(3) datos que los podemos observar especialmente en zonas urbanas fronterizas ya que en los años '90 en la provincia de Loja hubo bastante migración de personas al exterior quedando de esta manera familias separadas por la necesidad de un empleo y por mejorar su situación económica razón por la cual mucha gente de zonas rurales emigro a las urbes más cercanas en busca de empleo pero hasta la actualidad sus ingresos económicos no son suficientes como para mantener una familia con todos los aspectos básicos y necesarios que se merecen.

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

Para los encuestados todos los valores en su mayoría son de gran importancia para la vivencia familiar y la armonía del hogar, por lo tanto creen que una familia se logra con el trabajo diario de estos valores y la responsabilidad de saber mantenerlos.

## **2.7. Respecto al aborto qué opinión tienes:**

Los encuestados en número de 10 respondieron: “En ningún caso se debe aplicar”.

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

Respondieron de la siguiente manera: tres se decidieron por el tema referente a Familia y educación en valores; otros tres por el tema de Relación padres e hijos; y cuatro encuestados les gustaría una orientación de los temas Familia y educación en valores, relación padres e hijos y dificultades en la adolescencia.

Los encuestados a través de este cuestionario nos dan una idea de cómo está conformada la estructura familiar en sus hogares, a través de estos datos que nos brindaron nos podemos dar cuenta que en muchos hogares falta la atención

de los padres para con sus hijos, ya sea por falta de migración o por falta de tiempo, también nos damos cuenta que la televisión sigue reinando y siendo prioridad en los hogares de nuestro Cantón, que la familia ideal tanto para niños como para adolescentes está conformada por padre madre e hijos, y que la base para una buena vivencia familiar son los valores que tenemos que practicar más en los hogares; en cuanto al aborto todos están de acuerdo que en ningún caso se lo debe aplicar, así como desearían escuchar charlas acerca de la familia, en un mundo de avance tecnológico nos estamos alejando cada vez más de la familia es por ello que todos debemos contribuir para que nuestros niños no se sientan solos, sino, dedicarles más el tiempo, ocuparnos más de las cosas que hacen y la única manera de hacerlo es mejorando nosotros mismos y educando mejor a nuestros hijos.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **6.1. Conclusiones**

### **6.1.1. Redes sociales y pantallas**

- Entre los niños se ha podido determinar que la televisión sigue ocupando el primer puesto entre las pantallas, y, por ende, ejerciendo una considerable influencia sobre la estructura familiar y el comportamiento de los más pequeños. Lamentablemente, la programación a la que son expuestos es poco educativa y, muchas veces, de pobrísima calidad, caracterizándose por ofrecer un espectáculo gratuito de violencia y mediocridad. Esta situación se ve agrandada cuando se suma el problema de la migración, pues aquellos niños que no cuentan con una guía paterna con la que “digerir” la información obtenida por la televisión, están mayormente expuestos a sufrir una alienación cultural
- Los jóvenes en su plena madurez prefieren estar comunicados con otras personas sin dejar de lado el ocio que presenta la televisión y el internet, situación que se contrasta con otras investigaciones, las que señalan que la tendencia en el consumo de pantallas aleja cada vez más a la televisión de su anterior monopolio y le hace compartir con los nuevos soportes de tecnología avanzada el tiempo libre de los menores, especialmente en niños y adolescentes

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

- Un hallazgo interesante que se pudo obtener durante esta investigación es que los más pequeños todavía manifiestan cierto interés en jugar videojuegos o ver televisión acompañados de sus mayores, de un hermano o familiar, Sin embargo, con el pasar del tiempo y una vez que los niños crecen comienzan a manifestar un interés por utilizar las TIC's en solitario, situación que se vuelve conflictiva pues es en la adolescencia donde comienzan a aparecer los problemas y donde es mucho más difícil que exista algún tipo de control sobre los contenidos a los que están expuestos.
- Los adolescentes, aunque en algunos casos posean internet en sus domicilios, prefieren usarlo fuera de casa, en un ciber café o lugar con servicio de banda ancha, pues con ello evitan el control de sus padres sobre las páginas que

visitan, el tiempo que ocupan y las relaciones y amistades que hacen a través de la web.

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

- La mayoría de adolescentes no tiene interés por el estudio, la investigación, y lo que leen son revistas de entretenimiento. Por otra parte, los adolescentes ocupan en su mayoría la televisión mientras realizan las tareas o estudian las lecciones.
- Se detectó que en su totalidad, los docentes de los adolescentes y jóvenes encuestados no hacen uso del internet o de las nuevas tecnologías para transmitir sus conocimientos, lo que crea una brecha entre los intereses de los estudiantes y las concepciones educativas de los docentes.

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

- El celular, también en los más pequeños, pasa de ser un aparato que facilita la comunicación, a convertirse en un instrumento enajenante, pues según los datos obtenidos en esta investigación, los niños no emplean el celular para efectuar o recibir llamadas, sino principalmente por los juegos que estos incluyen, lo que conlleva, por lo general, a que se abstraigan de la realidad y pierdan aquellas destrezas necesarias para la comunicación.
- Acaso, el mayor riesgo a que se exponen los niños, adolescentes y jóvenes en su uso diario de las redes sociales es ser acechados por individuos inescrupulosos o pederastas.

## **6.2. Recomendaciones**

### **6.2.1. Redes sociales y pantallas**

- Se recomienda a los padres de familia establecer un horario para el visionado de la televisión y, en lo posible, compartir con sus hijos la programación que estos miran. Vale agregar que dicho visionado debe ser activo, crítico y propositivo.
- Se recomienda a los padres de familia, así como a los docentes y autoridades de los centros educativos efectuar charlas educativas sobre el uso adecuado y educativo de las pantallas, para lo cual fuera interesante poner en conocimiento de los estudiantes aquellas páginas o blogs que ofrecen una gama de información desconocida para los estudiantes.

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

- Los padres de familia deben en lo posible aprender a manejar los video juegos o artefactos tecnológicos empleados por sus hijos para así saber cómo enfrentar o resolver las situaciones a que sus hijos se enfrentan y tener una visión más cercana del problema. Se recomienda a los padres de familia capacitarse, dentro de sus posibilidades, en las nuevas tecnologías y redes sociales con el fin de mediar entre sus hijos y aquellas. Para ello existen páginas en la misma web donde se prepara a los padres de familia para asumir de una manera cabal los riesgos y las bondades a las que la 'generación interactiva' se enfrenta a diario.
- Se recomienda a los padres de familia otorgar la confianza necesaria a sus hijos para que estos no busquen lugares lejanos al domicilio desde los cuales acceder a sus páginas web habituales. De esta manera se puede ejercer un control sobre lo que sus hijos ven o comparten.

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

- Se recomienda hacer uso de las redes sociales dentro del ámbito escolar creando blogs o páginas web, Facebook, h5's, etc. que se enfoquen en los contenidos importantes de las materias, presentación de deberes para, de este

modo, aprovechar estos medios en función de la formación de los mismos estudiantes.

- Las Instituciones educativas deben promover el uso de internet utilizando los controles proporcionados por los proveedores de servicios del Internet y otros programas comerciales de computación para bloquear y filtrar el contenido con la finalidad de abrir nuevas posibilidades informáticas en su formación académica, así como desarrollar destrezas y habilidades que la generación interactiva hoy en día demanda.

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

- Regular el uso del teléfono celular desde la infancia pues al estar al servicio del entretenimiento estaría eludiendo responsabilidades de los padres de familia. Este aparato es más, se sugiere no ser objeto de pertenencia de los niños sino cuando ya tengan una edad, pasada la adolescencia, para tener responsabilidades mayores y necesidades de comunicación.
- Se sugiere crear una escuela para padres orientada a la prevención y seguimiento de los peligros que suponen las redes sociales para evitar que sean víctimas de acoso u otros abusos.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- 1) Aguilar, M. (2005). *Un nuevo sujeto para la Sociedad de la información*. Madrid: Netbiblo.
- 2) Bras, J., & Emili, J. (2005). *Pediatría en atención primaria*. México D.F.: MASSON.
- 3) Clavería, G. (2002). *Filología en Internet*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- 4) FORO GENERACIONES INTERACTIVAS. (2010). *FORO GENERACIONES INTERACTIVAS*. Recuperado el 2011, de <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//Ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20espa%C3%B1oles%20ante%20las%20pantallas.pdf>
- 5) FUNDACIÓN PIEB. (2004). *Jóvenes vs. Jóvenes: Tendencias de investigación de la Tercera Convocatoria Nacional para Investigadores(a)*. La Paz: FUNDACIÓN PIEB.
- 6) Gabelas, J., & Lazo, C. (2008). *Consumo y mediaciones de familias y pantallas*. Zaragoza: Gobierno de Aragón.
- 7) García, Víctor, & Medina, R. (1987). *Organización y Gobierno de Centros Educativos*. Madrid: Ediciones RIALP.
- 8) McCarthy, TMC. (2010). *Ict Regulation Toolkit*. Obtenido de [www.ictregulationtoolkit.org/en/Document.3929.pdf](http://www.ictregulationtoolkit.org/en/Document.3929.pdf)
- 9) Ochaita, E., Espinosa, M. d., & Gutierrez, H. (2011). Las necesidades adolescentes y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de Estudios de Juventud*, 87 - 110.
- 10) Pèrez, J. (2008). *wordpress*. Recuperado el 2011, de <http://jmtornero.wordpress.com/2008/10/>
- 11) Prados, M., Solano, I., & Sánchez, E. (2007). *EDUCARED*. Recuperado el 2011, de [http://www.educared.org/global/congresoiv/docs/COMUNICACIONES/Comunidad%20educativa/ComunidadEducativa\\_Comunicacion.pdf](http://www.educared.org/global/congresoiv/docs/COMUNICACIONES/Comunidad%20educativa/ComunidadEducativa_Comunicacion.pdf)
- 12) Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. (2006). *Memorias de la Semana de Divulgación y Video Científico UJAT 2006*. Tabasco: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

## **8. ANEXOS**

Anexo # 1



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 Daniela Chacura Soto, 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,

MARCELA AGUIRRE BURNEO

Mg. Marja Estora Aguirre Burneo.

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



ACEPTADA. PRESENTE.  
DETILION

25-05-2011  
MAYOR E. P. Soto



Anexo # 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
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 Daniela Chicaiza Salo, 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 Estora Aguirre Bumeo*

Mg. María Estora Aguirre Bumeo.

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



Con la finalidad  
que exista una investigación  
diversificada en beneficio  
de una mejor educación  
Autorizo se realice la  
investigación en este plantel  
Loja, 16 de mayo de 2011



*[Handwritten signature]*

Anexo # 3



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 Damián Chiciza Soto, 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.

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

Atentamente,

MARÍA ESTER AGUIRRE BURNEO

Mg. María Ester Aguirre Burneo.

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



*Autorizo al Sr. Damián Chiciza Soto para que realice la actividad en mención.*

*[Handwritten signature]*

UESVP  
COLEGIO "SAN FELIPE"  
RECTOR



**Universidad Técnica Particular de Loja**  
*La Universidad Católica de Loja*

## CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS

### Cuestionario 2º - 5º de Educación Básica

1. **¿A qué curso vas?**
  - 2º de Educación Básica
  - 3º de Educación Básica
  - 4º de Educación Básica
  - 5º de Educación Básica
  
2. **¿Cuántos años tienes?**
  - 6 años o menos
  - 7 años
  - 8 años
  - 9 años o más
  
3. **Sexo**
  - Masculino
  - Femenino
  
4. **¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)**
  - Mi padre
  - Mi madre
  - Un hermano o hermana
  - 2 hermanos o/y hermanas
  - 3hermanos o/y hermanas
  - 4 hermanos o/y hermanas
  - 5hermanos 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 "cyber café"
  - En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
  - En casa de un amigo
  - En casa de un familiar
- 12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
- Solo
  - Con amigos y/o amigas
  - Con hermanos y/o hermanas
  - Con mi padre
  - Con mi madre
  - Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
  - Con un profesor o profesora
- 13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?**
- No (pasa a la pregunta 17)
  - Sí, el mío
  - Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)
- 14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**
- Pedí que me lo compraran
  - Fue un regalo
  - Me lo dieron mis padres

- 15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)**
- Hablar
  - Enviar mensajes
  - Jugar
  - Navegar en Internet
  - Otras cosas
- 16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)**
- Con mi madre
  - Con mi padre
  - Con mis hermanos y/o hermanas
  - Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
  - Con los amigos y/o amigas
- 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**
- No (pasa a la pregunta 21)
  - Sí
- 18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)**
- PlayStation 2
  - PlayStation 3
  - Xbox 360
  - Wii
  - PSP
  - Nintendo DS
  - Game Boy
  - Ordenador
- 19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
- PlayStation 2
  - PlayStation 3
  - Xbox 360
  - Wii
  - PSP
  - Nintendo DS
  - Game Boy
  - Ninguna de las anteriores
- 20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**
- Solo
  - Con mi madre
  - Con mi padre
  - Con mis hermanos y/o hermanas
  - Con los amigos y/o amigas
  - Con otras personas distintas
- 21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**
- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
  - Uno
  - Dos
  - Tres
  - Cuatro o más

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé



**CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES DE 10 A 18 AÑOS**

**CUESTIONARIO 6to. DE BÁSICA EN ADELANTE (10-18 años)**

**1. ¿En qué curso estás?**

- 1. 5to. Básica
- 2. 6to. Básica
- 3. 7mo. De Básica
- 4. 8vo. De Básica
- 5. 9no. De Básica
- 6. 10mo. De Básica
- 7. 1ro. De bachillerato
- 8. 2do. Bachillerato
- 9. 1ro. de Formación profesional de grado medio
- 10. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

- 1. Masculino
- 2. Femenino

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

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

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

- 1. Está desempleado
- 2. Es jubilado
- 3. Trabaja en el hogar
-

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

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

- 1. Está desempleada
- 2. Es jubilada
- 3. Trabaja en el hogar
- 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
- 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
- 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
- 7. No lo sé/otro

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

- 1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
- 3. Leer, estudiar, irme a dormir
- 4. Hablar con mi familia

**8. ¿Qué lees?**

- 1. Nada
- 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
- 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

- 1. Nada
- 2. 30 minutos
- 3. Entre 30 minutos y una hora
- 4. Entre una y dos horas
- 5. Entre dos y tres horas
- 6. Más de tres horas

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

- 1. Nada
- 2. 30 minutos
- 3. Entre 30 minutos y una hora
- 4. Entre una y dos horas
- 5. Entre dos y tres horas
- 6. Más de tres horas

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

- 1. No (pasa a la pregunta 13)
- 2. Si

**12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

- 1. Voy a una academia

- 2. Tengo un profesor particular
- 3. Me ayudan mis hermanos/as
- 4. Me ayuda mi padre
- 5. Me ayuda mi madre

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

- 1. En mi habitación
- 2. En la habitación de un hermano/a
- 3. En una sala de estudio
- 4. En la sala de estar
- 5. En la cocina

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

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

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

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

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

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

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

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

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

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

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

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

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

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

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

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

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

**24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

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

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

- 1. En mi casa
- 2. En el colegio
- 3. En un ciber
- 4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
- 5. En casa de un amigo
- 6. En casa de un familiar

**26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

- 1. Sólo
- 2. Con amigos
- 3. Con hermanos
- 4. Con mi padre
- 5. Con mi madre
- 6. Con mi novio/a
- 7. Con un profesor/a

**27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**

- 1. Nadie, he aprendido yo solo
- 2. Algún hermano/a
- 3. Mi novio/a
- 4. Algún amigo
- 5. Mi padre
- 6. Mi madre
- 7. Algún profesor/a del colegio

**28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**

- 1. Familia
- 
-

- 2. Amigos/as
- 3. Estudios
- 4. Deporte
- 5. Lectura
- 6. Televisión
- 7. Videojuegos
- 8. Hablar por teléfono
- 9. A nada

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

- 1. Para visitar páginas web
- 2. Envío de SMS
- 3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
- 4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
- 5. Televisión digital
- 6. Radio digital
- 7. Para usar programas (Word, Excel)
- 8. Para descargar música, películas o programas
- 9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
- 10. Foros o listas de correo
- 11. Blogs
- 12. Fotologs
- 13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

- 1. Deportes
- 2. Software e informática
- 3. Programación de televisión
- 4. Noticias
- 5. Educativos
- 6. Culturales
- 7. Juegos
- 8. Música
- 9. Humor
- 10. Concursos
- 11. Adultos

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

- 1. Con chat
- 2. Con Messenger
- 3. Con las dos anteriores
- 4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

- 1. Siempre me muestro como soy
- 2. A veces finjo ser otra persona
- 3. Siempre finjo ser otra persona

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

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

**34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**

- 1. Con mis amigos
- 2. Con mi familia
- 3. Con amigos virtuales

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

- 1. No tengo ninguno
- 2. Tengo, pero no los conozco
- 3. Tengo y he conocido alguno

**36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

- 1. No (pase a la pregunta 39)
- 2. Si

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

- 1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
- 2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
- 3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
- 4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
- 5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
- 6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
- 7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
- 8. A ninguno

**38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

- 1. Juego en red con mi grupo de amigos
- 2. Jugar en red te permite hacer amigos
- 3. No estoy de acuerdo con ninguna

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

- 1. No (pase a la pregunta 41)
- 2. Si

**40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

- 1. Facebook
- 2. Orkut
- 3. Hi5
- 4. Tuenti
- 5. MySpace
- 6. WindowsLiveSpace
- 7. LinkedIn
- 8. Sonico
- 9. Otras redes sociales

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

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

**42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

- 1. Deportes

- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

- 2. Software e informática
- 3. Programación de televisión
- 4. Noticias
- 5. Educativos
- 6. Culturales
- 7. Juegos
- 8. Música
- 9. Humor
- 10. Concursos
- 11. Adultos
- 12. Historia personal

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

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

**44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

- 1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
- 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
- 3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
- 4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
- 5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
- 6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
- 7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
- 8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
- 9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

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

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

- 1. No
- 2. Si

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

- 1. Me preguntan qué hago
- 2. Echan un vistazo
- 3. Me ayudan, se sientan conmigo
- 4. Están en la misma habitación

- 5. Comprueban después por dónde he navegado
- 6. Miran mi correo electrónico
- 7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
- 8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
- 9. No hace nada

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**54. ¿Tienes móvil propio?**

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

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

- 1. A los 8 años o menos
- 2. A los 9 años
- 3. A los 10 años
- 4. A los 11 años
- 5. A los 12 años
- 6. A los 13 años
- 7. A los 14 años
- 8. A los 15 años
- 9. Con más de 15 años

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

- 1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
- 2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
- 3. Me los compraron otros familiares
- 4. Me lo compré yo mismo
- 5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
- 6. Lo heredé de otra persona

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

- 1. Comprado nuevo
- 2. De segunda mano

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

- 1. Yo mismo
- 2. Mis padres
- 3. Otros

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

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

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

- 1. No lo sé
- 2. 5 dólares o menos
- 3. Entre 5 a 10 dólares
- 4. Entre 10 y 20 dólares
- 5. Entre 20 y 30 dólares
- 6. Más de 30 dólares

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

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

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

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

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

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

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

- 1. No (pasa a la pregunta 66)
- 2. Sí

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

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

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

- 1. No
- 2. Sí

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

- 1. No (pasa a la pregunta 74)
- 2. Sí

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

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

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

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

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

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

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

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

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

- 1. Grand Theft Auto IV
- 2. Gears of war classics
- 3. Halo 3
- 4. Pro Evolution Soccer 2009

- 5. FIFA 08
- 6. Call of duty: modern warfare
- 7. Assasin's creed
- 8. Lost Odyssey
- 9. Soul Calibur IV
- 10. Ninja Gaiden II
- 11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

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

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

- 1. Wii Paly
- 2. Mario Kart
- 3. Wii Fit
- 4. Super Mario galaxy
- 5. Super smash bros brawl
- 6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
- 7. Big Brain academy
- 8. Triiviial
- 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 Platinumium
- 4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
- 5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
- 6. Final Fantasy VII: Crisis Core
- 7. FIFA 09
- 8. Los Simpsom – el videojuego
- 9. God of war: Chains of Olympus
- 10. Buzz! Concurso de bolsillo
- 11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

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

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

- 1. New Super Mario Bross
- 2. Cocina conmigo
- 3. Magia en acción
- 4. 42 juegos de siempre
- 5. Brain Training del Dr. Kawashima
- 6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
- 7. Mario Kart DS
- 8. Más Brain Training

- 9. Guitar Hero: On Tour
- 10. Imagina ser mamá
- 11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

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

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

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

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

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

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

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

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

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

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

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

- 1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
- 
-

2. Sí, tengo alguno
3. Si, casi todos los que tengo

**91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

- 1. Descargándolos de internet
- 2. Los grabo de un amigo
- 3. Los compro en una tienda o en la calle

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

- 1. Juego solo
- 2. Con mi madre
- 3. Con mi padre
- 4. Con mis hermanos/as
- 5. Con los amigos/as

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

- 1. No (pasa a la pregunta 95)
- 2. Sí

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

- 1. Por el tiempo que paso jugando
- 2. Por el momento en el que juego
- 3. Por el tipo de juegos

**95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**

- 1. No
- 2. Si

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

- 1. No
- 2. Si
- 3. No lo sé

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

- 1. Si con todos
- 2. Con algunos sí, con otros no
- 3. No me dejarían jugar con casi ninguno

**98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

- 1. Familia
- 2. Amigos/as
- 3. Estudios
- 4. Deporte
- 5. Lectura
- 6. Televisión
- 7. Hablar por teléfono
- 8. A nada

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

- 1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
- 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a

- 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
- 4. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

- 1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
- 2. 1
- 3. 2
- 4. 3
- 5. Más de tres 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. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

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

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

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

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

- 1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
- 2. Comer
- 3. Navegar por internet
- 
- 
-

- 4. Hablar por teléfono
- 5. Leer
- 6. Dormir
- 7. Charlar con mi familia
- 8. Jugar

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

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

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

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

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

- 1. No
- 2. Si

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1. Veo más tele de la que debería
- 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
- 3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver

- 4. Me aburre la televisión
- 5. Elijo el programa antes de encender la televisión
- 6. Me encanta hacer zapping
- 7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
- 8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
- 9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
- 10. No estoy de acuerdo con ninguna.

**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, 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

**Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

**Cuestionario sobre familia**

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

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

**Instrucciones:**

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

**I. ASPECTOS GENERALES:**

**I.1 Edad:**

II. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

**1.2 Sexo:** M ( ) F ( )

**1.3 Lugar donde usted vive con su familia:**

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

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

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

## II. ASPECTOS FAMILIARES

### II.1 ¿Con quién vives?

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

### II.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:.....

### II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

### II.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos:				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nada
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					

## II.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	Categorías:				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
Factor económico: Desempleo					
Pobreza					
Remuneración baja					
Factor social: Inseguridad					
Falta de atención en salud y educación.					
Problemas comunitarios					
Migración					
Factor intrafamiliar: Violencia familiar: (física )					
Violencia familiar: (Psicológica)					
Alcoholismo					
Drogadicción					
Infidelidad					
Embarazos en la adolescencia					

**II.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					

**II.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 ( )

**II.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**

## Fotos



**ESCUELA FISCAL MIXTA “CHILE” DE CARIAMANGA.**

**Se encuesta a niños de 4to AEGB**



**ESCUELA ANEXA AL INSTITUTO TECNOLÓGICO CARIAMANGA.**  
**Se encuestó a adolescentes de 7mo AEGB**



**COLEGIO "SAN FELIPE" DE CHANGAIMINA**  
**Se encuesta a jóvenes de 1ro Bachillerato.**