



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“GENERACIONES INTERACTIVAS; ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL MIXTA ÁNGEL ISAAC CHIRIBOGA, ESCUELA FRANCISCO JAVIER SALAZAR, Y COLEGIO PARTICULAR JIM IRWIN DE LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA EN EL AÑO 2011”

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

AUTOR:
Rosero Rueda Rosa Isabel

MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Dra. Sara María Avilés Pacha

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO-VILLAFLORA

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

CERTIFICACIÓN

DRA. SARA MARÍA AVILÉS PACHA

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

CERTIFICA:

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

(f).....

Quito, Diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Rosa Isabel Rosero Rueda, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____
CI 170730565-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

AUTORÍA:

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

(f) _____
Rosa Isabel Rosero Rueda
C.I. 170730565-0

DEDICATORIA

**Dedico este trabajo a todas las personas
que de una u otra forma supieron entenderme
al no brindarles el tiempo necesario
Galito, Carol, Sebastián, Dayanna, Blanca,...
espero sepan perdonarme, pero todo fue por
un ideal y un sueño, el mismo que se cumplió
con la terminación de este proyecto**

Con cariño:

Isabel Rosero

AGRADECIMIENTO

Agradezco por todo el apoyo brindado durante el periodo de estudios a todos mis profesores que supieron guiarme a la distancia.

A la Universidad Técnica Particular de Loja por haber abierto las puertas para que sea una más de sus alumnos y así poder culminar mis estudios.

A Dios por que siempre ha estado junto a mí, dándome las fuerzas necesarias para seguir adelante y así poder cumplir mi sueño de ser mejor cada día, creciendo en ciencia y sabiduría.

ÍNDICE CONTENIDOS

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1. Caracterización Sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	5
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	7
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.	8
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	11
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre niños y adolescentes de 6 a 18 años...	12
3.2.2. Los riesgos que plantea las TIC´s.	18
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.	22
3.3. Estudio e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.	27
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	29
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	32
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s.	35
4. METODOLOGÍA	39
4.1. Diseño de la investigación.....	39
4.2. Participantes de la investigación.....	40

4.3.	Técnicas e instrumentos de investigación.....	41
4.3.1.	Técnicas.....	41
4.3.2.	Instrumentos.....	42
4.4.	Recursos.....	42
4.4.1.	Humanos.....	42
4.4.2.	Institucionales.....	42
4.4.3.	Materiales.....	42
4.4.4.	Económicos.....	42
4.5.	Procedimiento.....	43
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS		
INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS.		
5.A.	CUESTIONARIO 1.....	44
GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD (2DO A 5TO DE EGB).		
5.1.A.	Caracterización sociodemográfica.....	44
5.1.1.A	Contexto sociocultural y biológico del niño.	44
5.2.A.	Redes sociales y pantallas.....	47
5.2.1.A.	Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi5,skype, e-mail,etc.) y consumo.....	48
5.2.2.A.	Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.	49
5.2.3.A	Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	51
5.3.A.	Redes sociales y mediación familiar.	54
5.3.1.A.	Relación de la tecnología con el entorno familiar.....	55
5.3.2.A.	Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno familiar.....	56
5.3.3.A.	Tiempo dedicado a la tecnología en relación a la familia.....	57
5.3.4.A.	Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.....	57
5.4.A.	Redes sociales y ámbito escolar.....	58

5.4.1.A. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito	
Escolar y familiar.....	58
5.4.2.A. Uso de las tecnología en relación al ámbito escolar y	
familiar.....	58
5.4.3.A. Tiempo dedicado a la tecnología en el ámbito escolar	
y familiar.....	59
5.5. A. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	60
5.5.1.A. Regulación y uso de las tecnologías.	60
5.5.2.A. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	61
5.5.3.A. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad...	63
5.B. CUESTIONARIO 2.....	64

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

5.1.B. Caracterización sociodemográfica.....	64
5.1.1.B. Contexto sociocultural y biológico del adolescente	
y del joven.	64
5.2.B. Redes sociales y pantallas.....	69
5.2.1.B. Uso de redes sociales relacionados con la internet	
(facebook,twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo...	69
5.2.2.B. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador)	
y pautas de consumo.....	72
5.2.3.B. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo)	
en el ámbito familiar y escolar.....	78
5.3.B. Redes sociales y mediación familiar.....	80
5.3.1.B. Relación de la tecnología con el entorno familiar.....	80
5.3.2.B. Pautas de consumo relacionadas con las	
tecnologías en el entorno familiar.....	82
5.3.3.B. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.	84
5.3.4.B. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la	
familia.	86

5.4.B. Redes sociales y ámbito escolar.....	88
5.4.1.B. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	89
5.4.2.B. Uso de las tecnologías en el al ámbito escolar y familiar.	91
5.4.3.B. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.	93
5.5.B. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	94
5.5.1.B. Regulación y uso de las tecnologías.....	94
5.5.2.B. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	97
5.5.3.B. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad...	99
5.6. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA	
5.6.1. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar Cuestionario ILFAM.....	102
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones.....	107
6.2. Recomendaciones.....	108
7. BIBLIOGRAFÍA	111
8. ANEXOS.....	112

1. RESUMEN

Esta investigación, pretende conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e internet, transmitiendo a la escuela y la familia y así crear una base sólida para obtener una educación mejor.

La población que participó en esta investigación es de 79 estudiantes de la ciudad de Quito-Ecuador, distribuidos en tres instituciones educativas así: 34 estudiantes de quinto año de EGB de la escuela Fiscal Ángel Isaac Chiriboga, 30 estudiantes de Séptimo año de EGB de la escuela Francisco Javier Salazar y 15 estudiantes de primero de bachillerato del Colegio Jim Irwin.

Con el propósito de recolectar la información se utilizó la técnica de la encuesta, para lo cual se sacó las debidas autorizaciones en cada plantel educativo, se procedió a dar las instrucciones respectivas para que los estudiantes llenen de la mejor manera las preguntas, el mismo que posteriormente se tabuló y analizó.

Se conoció la situación familiar de los investigados, la misma que es de un nivel medio, en cuanto a las pautas de consumo se observó que son los jóvenes del bachillerato quienes utilizan más esta tecnología, en todos los hogares existe por lo menos una televisión, la misma que se encuentra en mayor porcentaje en la habitación de los padres o la sala de estar, casi todos tienen computadora y en su mayoría cuentan con internet el mismo que lo utilizan para hacer consultas, deberes y en pequeño porcentaje para jugar y chatear, también la mayoría de los estudiantes tienen teléfono móvil el mismo que lo utilizan más, para comunicarse con su familia y en el caso de los jóvenes de bachillerato también para comunicarse con sus amigos.

Al utilizar esta tecnología algunos estudiantes corren el riesgo de pasar largas horas en los mismos, creando así una adicción, pero también existen niños y jóvenes que lo utilizan moderadamente y bajo control, en especial de su familia, ya que es allí donde más se utilizan los mismos, a muchos niños les enseñaron a utilizar los aparatos electrónicos sus padres o hermanos y en los jóvenes algunos aprendieron solos.

2. INTRODUCCIÓN

El estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas, pretende conocer la relación que existe entre estos medios, en especial con: la televisión, computadoras, videojuegos, celulares, e internet, y el impacto que tienen estos en la escuela y la familia y así tener una base sólida de una mejor educación.

No se puede cerrar los ojos ante la nueva tecnología, las mismas que traen consecuencias positivas y negativas, es así que se ha iniciado un avance de investigación en algunas instituciones educativas, del Ecuador, lo que ha impulsado con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 – 18 años en nuestro país, ya que en los últimos años asistimos a una nueva generación más tecnificada, el impacto de estos es muy alto, pero hay un grupo de edad donde esta influencia es patente y manifiesta, de modo que a los adultos nos cuesta entender.

El alcance de la presente investigación en nuestro país será aproximadamente en 800 colegios de todo el territorio, lo que sin duda marcará un hito en esta investigación.

El proyecto de Generaciones Interactivas se lo ha venido trabajando en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades comprendidas 6 – 18 años.

Ahora por medio de la Universidad Técnica Particular de Loja, el Ecuador también entra a formar parte de este grupo de Generación Interactiva con el aporte del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información del Ecuador y el Ministerio de Educación a través de Fundación Telefónica.

Entre los principales recursos que contamos para esta investigación son: humanos, institucionales, materiales y económicos, los mismos que sin ellos no hubiese sido posible esta investigación.

Dentro de este trabajo también se presentaron algunas limitaciones como por ejemplo la falta de colaboración de algunas instituciones las mismas que no permitieron que se lleve a cabo esta investigación, otra limitación fue que somos pioneros en este tipo de investigación por lo tanto no contamos con la información requerida para facilitar el proyecto .

Todas estas limitaciones fueron vencidas gracias al anhelo y deseo de llegar a conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país y así obtener el objetivo deseado, a gracias al aporte y guía de la UTPL.

En cuanto a los logros de objetivos se fueron alcanzando a manera que la investigación avanzaba así tenemos los siguientes datos:

- **Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados**

En base a lo investigado podemos decir que los estudiantes encuestados son de situación económica media y media baja datos según la tabla 26 en la que mencionan que el 45 % tienen más dinero del que necesitan y el mismo porcentaje tienen menos dinero.

En un promedio el 61% de los padres trabajan desempeñando un oficio, y el 45% de las madres trabajan en el hogar.

- **Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración**

Los encuestados manifiestan que les quita tiempo en el uso de la tecnología con los amigos en un promedio del 17% y en los estudios a un el 25% de los estudiantes. El lugar donde más lo usan en la casa y en los centros de cómputo.

- **Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías**

El principal riesgo al utilizar mucho y sin control la nueva tecnología es que se cree una adicción, es así que los estudiantes ya usan estos medios para jugar en un promedio del 52% y lo utilizan como red social el 82%.

- **Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías**

De acuerdo a las encuestas un promedio del 75% no discuten con sus padres por el uso del móvil y muchos o utilizan para comunicarse en especial con su familia y amigos. En lo que se refiere a la TV el 30% de los encuestados les gusta ver la Tv acompañados de padres o hermanos.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Caracterización Sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

El Ecuador es un país que está situado al Noroeste de Sudamérica, es uno de los países más pequeños, su superficie es de 272. 045 km², tiene cuatro regiones geográficas: costa, sierra, oriente y región amazónica, cuenta con 13 millones de habitantes, un 52% es indígena, 40% mestizos, y un 8% descendientes de españoles y africanos.

Es un Estado independiente y democrático. Su nombre oficial es **República del Ecuador**. El **presidente** de la República es el jefe del gobierno y del Estado, y es elegido cada cuatro años. El país se rige por una **Constitución** aprobada en **1979** y posteriormente modificada.

Ecuador pertenece a diversas organizaciones internacionales, como la ONU y la OEA. Su moneda oficial es el **dólar estadounidense** desde el año 2000 (antes era el sucre). Su idioma oficial es el **español**, aunque para la mayoría de los pueblos indígenas es el **quechua** (lo hablan seis de cada diez habitantes del país). La religión mayoritaria es la **crisiana católica**. El territorio de Ecuador se divide en **22 provincias**, y estas, a su vez, en **cantones**. Solo una de ellas, Galápagos, es insular. La capital estatal es **Quito**.

Tiene un índice de desarrollo humano mediano aunque cada vez los niveles de ingreso de la población ecuatoriana va mejorando y por ende la pobreza ha disminuido.

Como la mayoría de los países de la región latinoamericana el Ecuador también ha vivido un proceso de transición demográfica, existe un descenso de jóvenes menores de 15 años y un aumento de adultos. Los niveles de escolaridad están relacionados con el nivel socioeconómico los de escasos recursos tienen una educación más baja que los de altos recursos, Aunque en la actualidad el Gobierno de Rafael Correa está realizando grandes cambios en la educación y que estas desigualdades vayan desapareciendo.

Los hombres y mujeres tienen una educación similar, es así que la mayoría de escuelas y colegios son mixtos, tratando de llegar a la equidad de género, para lo cual se ha realizado una Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, este documento se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado algunos de los principios de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiante como protagonista principal del aprendizaje.

En cuanto a la organización familiar existen muchos hogares disfuncionales solamente con papá, mamá, o abuelitos, debido a un fenómeno reciente que es la migración por parte de un miembro de la familia a otros países en especial a España, factores que han sucedido desde la época de los 90 hasta la actualidad factores que han influenciado en el desarrollo del niño negativamente bajando su nivel de estudio, por ende aumentando los grupos de jóvenes que tienen un fracaso escolar, factores que les ha llevado a buscar otros refugios como son: las drogas, pandillas etc.

Por otra parte el índice de analfabetismo ha disminuido en gran parte, porque se ha realizado campañas de alfabetización por parte de los estudiantes de tercero de bachillerato (sexto curso), los mismos que se han encargado de alfabetizar a niños, jóvenes, adultos, e incluso tercera edad, todo esto gracias a la colaboración del Gobierno Nacional, proporcionando material necesario y lugares adecuados para que se cumpla con éxito dichas campañas de alfabetización.

En la actualidad en el Ecuador el mundo digital forma parte importante en la vida de las personas, siendo utilizados en los hogares, trabajos, escuela o en cualquier lugar, ya que hay un libre acceso a estas fuentes tanto en lugares públicos o privados, así por ejemplo los centros de internet, bibliotecas, escuelas etc.



Mapa de Ecuador

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993–2008 Microsoft Corporation.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa

Una comunidad educativa, es el conjunto de personas que intervienen y son responsables de la educación de quienes están en edades de escolarización obligatoria, es conveniente aclarar que la educación no solamente es responsabilidad del centro escolar, también es de la familia.

La existencia de una comunidad educativa es una de las condiciones para conseguir un clima de relaciones familia, escuela, que permita la vivencia de una cultura crítica, que vivan comprometidas en la tarea educativa. Es la escuela una institución demasiado importante como para dejar solo en manos del profesorado. Una educación de calidad requiere el compromiso y la disponibilidad de todos y todas. Entre las finalidades que se deben conseguir como comunidad educativa son las siguientes:

- Enseñar a los alumnos los conocimientos necesarios en los distintos campos
- Preparar a los alumnos para una participación en una sociedad democrática y desempeñe un papel activo en la misma.
- Preparar al alumno para que mejore su calidad de vida, respetando el entorno natural.
- Formación en el respeto y defensa del medio ambiente.

Estos son los pilares fundamentales que la comunidad educativa debe alcanzar, sin dejar pasar por alto la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación TICS. El centro escolar es el mejor sitio para llevar a cabo programas e iniciativas como son: programas de drogas, de educación sexual, antiviolencia, concursos, utilización de las TIC etc. Esto es debido a que en los centros educativos es donde se concentran la mayor cantidad de estudiantes.

Para obtener buenos resultados en la educación, es necesario mantenerle al estudiante en contacto permanente con la vida, pues la escuela debe ser catalizadora del entorno. Con el fin de que la educación mejore en nuestro país, en consulta popular se aprobó una Actualización y fortalecimiento Curricular en la Educación Básica y Bachillerato en noviembre del 2006, el cual incluye como una de sus políticas el mejoramiento de la calidad de la educación

En esta mejora curricular, se han considerado algunos de los principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiante como protagonista principal del aprendizaje, dentro de diferentes estructuras metodológicas con predominio de las vías cognitivas y constructivistas, estos referentes de orden se integran de la siguiente forma:

- El desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión.
- Un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo.
- El desarrollo de destrezas con criterio de desempeño

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Las TIC (Tecnología de la Información y de la Comunicación) han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que cuente con esta realidad. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática pues las TIC deben ser consideradas en su conocimiento y su uso. Está en manos de los maestros integrar esta nueva cultura en la educación.

Se debe usar las TIC para aprender y para enseñar, se puede aprender mediante internet y también enseñar, utilizando las técnicas más adecuadas. Hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la informática y el transformar la información, para llegar a alcanzar esta meta se requiere de un gran esfuerzo tanto del estudiante como el profesor, aunque es un trabajo muy motivador si se utiliza los métodos y técnicas adecuadas.

Una de las mejores formas de enseñanza en las TIC sería en incluir la materia de informática en los campos de estudio y también y también en cada materia tomar en cuenta la presencia de las TIC es decir utilizar la nueva tecnología para enseñar en las distintas materia, como son consultas en internet, diapositivas, realización de CD etc. Para introducir las técnicas en las TIC dentro de la educación y poder tener buenos resultados, es importante plantearse como principal objetivo:

- Facilita a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permita integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías.
- Adquirir una visión global sobre las nuevas tecnologías en el currículum.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Buscar las oportunidades de ayuda para mejorar la educación, explorando las TIC en todo el entorno y circunstancias que se presenten.

El número de maestros que tienen conocimiento sobre el uso y manejo de la computadora es muy importante, como la adquisición de conocimientos específicos que necesita el docente para impartir su clase. El analfabetismo tecnológico en los docentes está produciendo un proceso de retraso e ineficiencia ante nuevas oportunidades de trabajo que se pueda presentar, lo que debe impulsar al docente a aprender continuamente y estar siempre actualizado en todo campo.

Cada vez la educación requiere mejores docentes, para responder a la demanda que necesitan los estudiantes en este campo de la tecnología. Dentro de las TIC podemos tener: videos, televisión, computadora, internet, aulas virtuales, y otras alternativas para la enseñanza y el aprendizaje para lo cual sugerimos momentos y condiciones especiales para su empleo tales como: (Actualización y Fortalecimiento curricular de EGB.2010, p. 12)

- Búsqueda de la información con rapidez.
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad.
- Participación en juegos didácticos que contribuyen en forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.
- Evaluación de los resultados del aprendizaje
- Preparación en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad.

- Utilizar las TIC en los momentos y situaciones adecuadas que podrán ser aplicadas en las medidas que los centros educativos dispongan de recursos para hacerlo.

En la actualidad se considera que los centros docentes deben disponer de las siguientes infraestructuras tecnológicas para mejorar la educación y no quedarse relegados o descontinuados frente a otras instituciones:

- Pizarras digitales todas las clases, tablero interactivo
- Un ordenador conectado a internet para que se facilite la diversificación de tareas
- Un videoprojector
- Aulas de informática
- Biblioteca o salas de estudio con computadoras, conectadas a internet, permitiendo así un aprendizaje autónomo y activo.

En conclusión podemos decir que la nueva tecnología son un valioso recurso de apoyo dentro del proceso enseñanza aprendizaje, la solución no está ni en la red ni en los teclados, sino en la motivación que se tenga, en la formulación de políticas educativas que impulsen al uso de la tecnología dentro de las aulas, que permita que los docentes se sientan orgullosos de sus conocimientos y que los alumnos se sientan realizados.

La educación y el aprendizaje se apoyan, en este sentido la escuela y el rol de los docentes se convierte en testimonio de alto valor en el campo educativo, utilizando correctamente y para buenos fines el uso de la tecnología.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Las pantallas es el medio más consumido por todas las personas, en especial niños y adolescentes. Es en el siglo XX donde la tecnología ha dado grandes pasos apareciendo los videojuegos, el teléfono celular, el ordenador e internet, etc. Este avance tecnológico ha avanzado a pasos gigantes en los últimos tiempos, abriendo un

amplio abanico de posibilidades y usos por las personas, estudiantes, empresas, instituciones, administración pública etc. Facilitando así la vida de todos.

La tecnología no siempre trae aspectos positivos también acarrea aspectos negativos si no se da un buen uso por lo cual es necesario conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo en especial de niños y adolescentes y es en este punto donde juega un papel muy importante en especial la familia, escuela y cualquier medio de comunicación. La generación actual se podría decir que es nativa digital porque han nacido inmersa en el desarrollo de la tecnología, para estas personas los juegos de ordenar, el internet, teléfono celular, correo electrónico, Facebook forman ya parte de sus vidas, como consecuencia de estos usos la forma de pensar ha cambiado y es distinta a la de sus mayores (Prensky, 2001:1)

Por otra parte las personas que no han nacido inmersas en este entorno de la nueva tecnología es una generación que no habla en forma natural el lenguaje de la nueva tecnología por lo que están obligados a prepararse en el uso de estos aparatos tecnológicos, para que los más pequeños no los supere en el manejo de estos medios. También es importante prepararse constantemente porque el mundo digital cada día nos presenta nuevas novedades, cambiando constantemente modelos, formas y aparatos más modernos y con nueva tecnología.

Se debería hacer campañas para el buen uso de las TIC y esto está en manos principalmente del profesor y el entorno educativo, con el apoyo de organizaciones las mismas que pueden dar conferencias, foros etc. Protegiéndole al menor de muchos peligros tecnológicos que en la actualidad encontramos en el mundo digital.



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

Es difícil hablar de cifras concretas sobre las investigaciones que se han realizado sobre el consumo de las pantallas entre niños y adolescentes de 6 a 18 años, ya que se ha investigado diferentes ámbitos, y en distintos periodos. Son muchos los trabajos que tienen como objeto de estudio uso de las TIC en realidad la gran mayoría se centra en el estudio del internet en el ordenador, siendo pocos los que contemplan el uso del celular para navegar, reconociendo los propios jóvenes y adolescentes que existe más peligro en el internet que en los teléfonos celulares.

La mayoría de las investigaciones pone un especial énfasis en los adolescentes, pues estos utilizan más los TIC frente a persona menores, aunque se está incrementando el uso de las TIC en los mayores. SAFT y el Eurobarómetro en el 2007 estudiaron los riesgos en torno a la tecnología, respecto al internet los jóvenes entrevistados citan varios miedos a los problemas que tienen sus ordenadores como son los virus como también a los problemas que pueden dañar su integridad psicológica o física. En Europa el programa Safer internet Plus, impulsado por la comisión europea trabaja por un uso seguro de internet por parte de los niños y jóvenes bajo su amparo se han llevado a cabo diferentes investigaciones y proyectos, contando con la colaboración de diferentes entidades como son Telefónica.

Citaremos algunos países que han realizado investigaciones sobre este tema:

EN ESTADOS UNIDOS: Resulta interesante el informe presentado por The Kaiser Family Foundation¹ en los trabajos realizados en 2005 la misma que informa que parece que la televisión sigue ocupando un lugar predominante en la vida de los jóvenes.

EN ARGENTINA: El consumo de TV. Es parejo en todas las edades, la computadora es el elemento central en la vida de los chicos de hogares medios y altos, en el 2007 en el nivel socioeconómico medio alto el 88% de los jóvenes accede a internet mientras que en el nivel bajo desciende a un 49% y en el muy bajo al 34% lo que denota una utilización alta del internet entre los jóvenes argentinos, el 51% de adolescentes poseían celular propio.

En los hogares argentinos existen más pantallas que libros, los jóvenes tienden a leer poco un 65% leen anualmente de uno a tres libros, que no son libros de texto, en los sectores de mayores recursos se observan niveles altos en el uso del chat. El 65% de los jóvenes consideran que la salida con amigos es la opción más divertida que la utilización de las TIC, esta tecnología la utilizan en los días más tranquilos y monótono.

EN BRASIL: En este país el acceso a una educación de calidad es desigual una parte muy significativa de los jóvenes viven en condiciones poco dignas, así mismo esas generaciones se construyen en grandes consumidores de información en los nuevos medios digitales, las redes sociales alcanzan enorme popularidad en Brasil, lo que significa por otra parte una cierta exposición a riesgo de mal uso o de malas influencias en el ambiente digital.

En este país existen instrumentos legales para proteger a la familia y en resguardar a la juventud de los peligros de la explotación que se puede sufrir en el internet, televisión o celulares.

CHILE: El gobierno de Chile ha incorporado al sistema educativo las TIC en un proceso de gestión, el 96% de los estudiantes tiene acceso a la tecnología y el 85% de profesores han realizado cursos de capacitación en el uso de las TIC, las escuelas que cuentan con el programa enlace han ofrecido cursos de alfabetización digital a padres, apoderados y otros miembros de su entorno.

Más de 20 centros de estudios superiores atienden a las escuelas en aspectos de instalación y mantención de la infraestructura tecnológica, así como capacitación de profesores y directivos, introduciendo de esta manera la nueva tecnología.

Otra iniciativa destacable de la política Chilena es el portal educativo Educarchile² en la cual hace relevante en los profesores la tecnología digital. Encuestas realizadas por el programa Enlaces señalan que más del 60% de los estudiantes chilenos tienen un celular.

COLOMBIA: El internet es el medio de mayor crecimiento en el país, en el campo de la educación también se ha incrementado el interés por el uso de la tecnología, la industria ha disminuido el costo de las computadoras así como las tarifas de suscripción al sistema. Solo el 20% de la población de nivel bajo tiene acceso al

internet a un 40% del nivel medio, un 49% del nivel medio alto y un 66% del nivel alto y cada día va en aumento los suscritos a este medio de comunicación.

La encuesta del consumo cultural, realizado por el DANE en el 2007 se resume en el siguiente cuadro:

Tabla 1

	5 y 11 años	Mayor de 12 años
Videojuegos	50,3%	18,1%
Música grabada	58,1%	64,9%
Video	64,4%	55,4%
Radio	64,7%	84,8%
Televisión	98,1%	96,1%

Elaborado por: Rosa Isabel Rosero

Tomado y adaptado de: GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA, fundación telefónica 2008

MÉXICO: Hay un vínculo estrecho entre educación y cultura en la vida cotidiana de los mexicanos, influenciando grandemente los medios masivos de comunicación en todos los ámbitos. Más del 95% de los encuestados acostumbran a ver TV. Y más del 87% acostumbran a escuchar la radio. El tiempo designado a estos medios es significativo.

En cuanto a las nuevas tecnologías, el 30,3% de los encuestados declaró que acostumbraba usar la computadora y el 26,6% se conecta al internet, el 97,9% tiene TV. En casa. En cuanto al uso de la computadora y acceso al internet los índices de consumo son menores para las mujeres.

La televisión y la radio siguen teniendo en México una cobertura prácticamente universal entre todos los grupos, la prensa escrita presenta una menor cobertura mientras que el internet tiene una penetración más restringida y su consumo es más diferenciado entre grupos de edad, ingresos y escolaridad, siendo el tercer medio más utilizado después de la televisión y la radio. Los sitios donde se conectan son el hogar

y el trabajo, sin embargo el no tener internet en casa no es un obstáculo porque existen los cibercafé. Desde el año 2000 se realiza cada año una encuesta nacional sobre hábitos de consumo del internet incrementando su uso cada año.

PERÚ: Los niños de 8 a 11 años utilizan el internet en un 64%, y de 12 a 17 años lo utilizan en un 61%, como podemos ver el nivel de consumo en estas edades es alto. Según las encuestas el no tener el servicio en casa no es un obstáculo porque existen las cabinas públicas, una versión local del cibercafé que ha logrado aparecer por todo el país y que por varias razones ofrece acceso barato. El 70,63% de los usuarios de internet usan cabinas públicas, como su principal espacio de acceso.

La composición socioeconómica de los usuarios de internet, no guarda relación con la tenencia de computadoras, lo que indica la importancia de las cabinas por lo que estas constituyen una característica común en la vida de los peruanos. Los teléfonos celulares, reproductores digitales de música, consolas de videojuegos y consolas portátiles han alcanzado también un alto nivel de consumo. En el caso de los teléfonos celulares la cifra de suscritos sobrepasa los 10 millones.

También existen muchas formas de piratería a través de vendedores callejeros o pequeños comerciantes en tiendas de barrio los mismos que expenden a precios cómodos música CD, videojuegos, videos, y cualquier aparato que esté relacionado con la tecnología.

VENEZUELA: El chat o el Messenger Yahoo, Myspace y Facebooc tienen gran aceptación entre los jóvenes en especial por ser un espacio fácil de acceso y muy económico para establecer conversaciones privadas. Los que carecen de computadoras acuden a los centros de comunicaciones cibercafé.

Desde el gobierno el acceso a las TIC's se ha articulado a partir de unidades fijas y celulares cercanas a la población que garantizan el uso gratuito de equipos y conexión a internet como los centros bolivarianos de informática y telemática, aulas virtuales, infocentros, entre otros.

Es importante destacar que el acceso a las TIC se lo puede hacer: primero con el software con licencias pagadas, a través de convenios con empresas, los cuales incluyen entrenamiento a docentes. La TV. Ha sido el medio con mayor penetración al alcanzar el 90% del mercado, el 64% de los usuarios se conectan a la red en cibercafés, hogares, el 21% en empresas, el 11% en centros de estudio.

Venezuela se sitúa en el segundo lugar después de Puerto Rico en cuanto al uso del internet entre los niños y jóvenes, en la actualidad las TIC están ejerciendo una influencia positiva sobre el hábito de lectura en los grupos juveniles ya que ellos prefieren leer en línea o en versión electrónica muchos de los materiales incluidos en los programas de educación.

EN EL ECUADOR: Es la primera vez que se va a realizar un estudio sobre este tema a nivel nacional por medio de un convenio con el Ministerio de Telecomunicaciones y la Universidad Técnica particular de Loja.

EL OBJETIVO GENERAL ES: Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 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.
- Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de la tecnología.
- Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnología.

La población será el Ecuador, la muestra serán grupos de estudiantes entre 6 a 9 años, entre 10 y 14 años y entre 15 y 18 años los mismos que realizarán los egresados de la UTP.

Los instrumentos de investigación serán los cuestionarios que constan en Anexos, al finalizar la tesis se obtendrán los resultados.

3.2.2. Los riesgos que plantea las TIC's.

En el estudio de Lara y Naval (2001) existe un acuerdo general entre las encuestas el cual señala al internet como la tecnología más propensa a generar conductas adictivas aunque los jóvenes también reconocen que el teléfono celular era absolutamente necesario y en ocasiones lo compran como una droga.

Respecto a esto Greenfield (1999) propone siete signos para detectar la adicción a internet, las mismas que son:

- Pasar varias horas conectado, descuidando aspectos importantes de su vida.
- Sus amigos y allegados piensan que tiene problemas con la utilización del internet.
- Ser joven (cuanto más joven más riesgo hay de ser dependiente del internet)
- La utilización del internet provoca muchas consecuencias negativas
- Miran la dependencia del internet como algo muy natural
- Mantiene en secreto el tiempo que pasa conectado
- No puede pasar un día sin el ordenador y sin conectarse a internet.

La adicción puede ocurrir con el uso de cualquier otra tecnología por eso las TIC han pasado a formar parte de las llamadas “**adicciones sin droga**” Hay que destacar que la mayoría de las investigaciones realizadas sobre las adicciones en la adolescencia, respecto al uso de las tecnologías se refieren principalmente a la televisión.

Los medios de comunicación publican noticias en las que se enfatizan sobre el aislamiento como posible riesgo para los adolescentes, sin duda este hecho existe y son dolorosos pero de ninguna manera es en forma general, aunque es importante conocer las circunstancias en que ocurren estos hechos, para avanzar el estudio de sus causas y poder aplicar las medidas.

Los adolescentes son mirados por las empresas como buenos clientes, pese a su escasez. Las empresas son conscientes de esta influencia que ejercen sobre el consumo del hogar y utilizan estrategias de persuasión, para realizar una presión muy fuerte en el condicionamiento de las compras.

Entonces en el caso de las TIC's, la presencia de publicidad dirigida a los adolescentes influencia grandemente en dos problemas:

- La posibilidad de la empresa de violar a través de la comunicación comercial el derecho a la privacidad.
- La aparición de prácticas publicitarias engañosas

Es así que las empresas son capaces de traspasar con mucha facilidad la barrera entre lo público y lo privado valiéndose de la ingenuidad del usuario, en especial de los adolescentes, siendo difícil diferenciar con claridad, entre la información y la persuasión.

A través del uso de las TIC, las relaciones sociales se amplían, pero también obtienen nuevas características que no se dan en el plano real de la comunicación interpersonal (cara a cara). En este aspecto, la influencia del anonimato entre los participantes ha sido uno de los elementos más estudiados en la relación con la identidad personal que los adolescentes construyen en los entornos virtuales, dado a que ellos están en un proceso de descubrimiento de la identidad.

Las TIC también se prestan para el anonimato de las personas, puede conducir a los adolescentes a tener vidas paralelas en una online y otra en offline teniendo en algunos casos efectos perjudiciales.

A más de los problemas anteriores existen muchos más entre los que citaremos:

Abandono de su imagen personal y retraerse hacia el mundo virtual, incluso imitando a los personajes virtuales, descuidando así su imagen personal por dar mayor importancia al internet, videojuegos, o teléfono celular.

Adicción, dependencia, abandonando otros aspectos importantes y de sumergidos en otro mundo obscuro el mismo que trae consecuencias negativas para el estudiante, su familia y todos los que le rodean.



Microsoft © Encarta © 2009. © 1993--2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Aislamiento, en este punto existen dos opiniones distintas, unas personas dicen que el adolescente se aísla de su familia, sociedad para encerrarse y utilizar las TIC, mientras que otros entendidos dicen que en los cibercafés no se aíslan, por el contrario se relacionan con sus amigos y amigas, chatean y comentan sobre los juegos.

Estafa en especial económica, haciendo que depositen dinero por supuestos premios, alterando información etc.

Explotación sexual, programas de sexo han estado presente en la televisión, pero hoy internet es una ventana mucho más directa a un sinfín de contenidos sexuales, creando adicción ante este fenómeno y dañando la mente de niños y adolescentes.

Violencia agresividad, una exposición prolongada a la violencia en los medios (TIC) puede conducir a la agresividad en las personas, de hecho la violencia en los medios es uno de los muchos factores que pueden llevar a la agresividad llegando a ser personas insensibles. En especial asociado a los videojuegos, los mismos que en su mayoría son violentos.

Descarga ilegal, introduciéndose en la privacidad de las personas, alterando información especialmente para causar daño, (fraude online).

Daño mental, psicológico o incluso físico al pasar contenido no adecuado como son antivales, sexuales satánicos, e incluso videos que incitan al suicidio, este contenido puede encontrar en especial en el internet en mayor escala, pero la televisión también entrega este tipo de contenidos negativos.

Dentro de este campo podemos citar a la “ Nintendonitis ” que son dolores constantes de cabeza, mano, codo, columna, cambios de humor por el constante uso de los videojuegos, internet etc.

Llamadas y mensajes inadecuados, utilizando en especial los teléfonos celulares, también se puede encontrar pornografía telefónica, por medio de mensajes o llamadas, y no se digan insultos o agresiones verbales.

Todos los riesgos que planteamos anteriormente podríamos resumir en tres clases, los mismos que son:

- **RIESGOS DE CONTACTO**, las personas en especial los adolescentes mantienen contacto con amigos, compañeros, familiares, personas anónimas, etc.

Este contacto lo realizan a través del Messenger, chat en donde pueden encontrar personas con fines perversos (pederastas, pedófolos etc.)¹, arriesgándose a que utilicen su información en especial con fines negativos, es por eso que es muy importante conocer la naturaleza de los contactos.

RIESGOS DE PRIVACIDAD, invaden la intimidad o privacidad de la persona de manera fraudulenta por la actuación de delincuentes informáticos denominados crackers, los mismos que de una u otra manera llegan a obtener información de las personas.

1. **Pederasta-pedófolo: Personas con trastornos psicosexual que siente el adulto por los niños**

- RIESGOS COMERCIALES, que se da por medio del internet, televisión, teléfonos celulares, siendo los que menos atención han tenido hasta el momento, a pesar que son muy utilizados, estos riesgos pueden presentarse al hacer mensajes publicitarios o al hacer descargas ilegales como quema de CD para música, videos, programas informáticos juegos etc.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Las TIC nos brinda la oportunidad de poder mantener comunicación y relacionarse con personas de otras ciudades, países, continentes.

Podemos hablar diariamente con ellos entablando lasos de amistad, incluso con personas que personalmente jamás conoció, esta comunicación se la realiza en especial por medio del internet y los teléfonos celulares.

Esta "nueva realidad virtual" que han creado las TIC, abre un nuevo escenario relacional, que precipitará cambios sociales, pero que sobre todo, en el caso de la infancia y la adolescencia apunta a un escenario donde parece de un estatus de ciudadanos

También existen oportunidades que se desprenden de la identidad personal que el adolescente pueda construir en los entornos virtuales, ejemplo el caso de una adolescente que tenía problemas de comunicación con su madre. Estos problemas se acabaron cuando ella asumió el rol de madre en un chat. Las relaciones con su supuesta hija virtual, hicieron que reflexione sobre el problema y se dé cuenta lo mal que se portó con su madre, lo que sucedió por el contacto en la red.

En los últimos años el acceso a la red se ha ampliado notablemente facilitando el acceso al conocimiento de muchas actividades y personas, este contexto hace que la escuela haya perdido hegemonía respecto a ser el espacio por excelencia en el que se

concentraba el saber en todas sus dimensiones. Podríamos decir que el internet es un gran amigo, que nos permite abordar actividades didácticas on- line con varios ejes o temas entre los cuales tenemos:

Descubre: Identificando y descubriendo usos enriquecedores y positivos del internet e indagar sobre las múltiples alternativas de ocio, cultura, aprendizaje, que no son conocidas.

Opina: Reflexionar y concienciar sobre los derechos de la infancia en el contexto de la red, a demás de potenciar el derecho a la participación.

Actúa: Adoptando una actitud proactiva al relacionarse con otras personas de distintos lugares, por medio del internet.

Facilita la autonomía: Simultáneamente demanda una capacidad de concentración mayor, promoviendo el aumento del conocimiento, permite al sujeto descubrirse a sí mismo y así alcanzar un aprendizaje significativo, construyendo su propio ritmo de aprendizaje gracias al desafío que impone la tecnología actual.

Facilita la construcción cooperativa del conocimiento: Los alcances del trabajo cooperativo se conectan más allá de entorno educativo y expresan el modo en que se configuran la sociedad de la comunicación como nunca antes en la historia. Por otra parte los TIC's permite trascender los límites físicos del aula propiciando la interacción de diferentes grupos alumnos maestro, entre compañeros, y aún con otras instituciones dentro y fuera del país.

Propicia la reflexión metacognitiva sobre los procesos de aprendizaje, efectivamente, en la cultura de los adolescentes el uso de la tecnología de la comunicación está incorporado a la vida cotidiana, aprovechándola para beneficio propio, lo que permite revelar el potencial de las TIC como herramienta al servicio del conocimiento.

Marketing, que es utilizado por miles de empresas, los mismos que utilizan el internet para proporcionar bienes y servicios a las personas, instituciones, empresas, en general a quienes lo deseen y así poder llegar a millones de clientes en cualquier lugar del mundo, llegando a eliminar las barreras del tiempo y del espacio.

El internet como fuente de conocimiento. Por ser un medio rápido, fácil es utilizado mucho en especial por los estudiantes, perdiendo así la escuela el total control en la distribución del conocimiento, porque la sociedad de la información y las TIC han llegado a quedarse y seguir avanzando cada día con nuevas técnicas y así el acceso a la información ha dejado de ser un problema.

Lo único que debe hacer la persona es seleccionar, comprender, e interpretar la información, que desea conocer, la misma que puede encontrar con facilidad en cualquier lugar, casa, escuela o centros que brindan este servicio. De esta forma el estudiante puede incluso construir su propio conocimiento.



El internet como entretenimiento. El uso de la red, es para la mayoría de las personas una fuente de entretenimiento, teniendo cuidado de su uso y sabiendo que el internet es para mucho más.

El teléfono celular también tiene sus ventajas como:

- Permite evitar situaciones de riesgo
- Actuar en casos de emergencia o que los padres ejerzan mayor control sobre sus hijos.
- Es un importante agente socializador
- Es una ventana al **mundo** que puede servir para educar y culturizar, además de entretener.
- Facilita el acceso a una enorme cantidad de información
- Ayuda a mantener relaciones con otras personas, a pesar de las distancia de una forma rápida.
- Es una ventana al arte, la cultura, la ciencia etc.
- Se puede comunicar rápida y oportunamente.

Estos aparatos también sirven para mantener conectados a profesores y alumnos y todo el entorno educativo y fuera de él, también es útil en cuestiones organizativas como: horarios, reuniones grupos de trabajo etc. En cuanto a las ventajas de los **videojuegos** se ha realizado muchas investigaciones, siendo optimista al tener un control y utilizada como fuente de entretenimiento.

También el videojuego puede ser una buena oportunidad sirviendo para desarrollar la inteligencia concretamente un tipo de inteligencia como la espacial, desarrollando la creatividad. También puede mejorar la coordinación ojo mano, y ser una buena fuente al desarrollo motriz. En cuanto al aspecto social también los videojuegos pueden ayudar al jugar junto con los amigos, creando vínculos de amistad.

Es así que la nueva tecnología ha traído grandes oportunidades para las personas brindándonos más **movilidad** con los dispositivos móviles los mismos que cada vez se introducen más en nuestra vida personal, de un PDA a un ordenador portátil y en poco tiempo las redes inalámbricas ganarán mercado.

La tecnología también nos ha brindado **seguridad**, en la actualidad se está trabajando para darnos más seguridad ante tanto bombardeo de cosas negativas como virus, contenido ilegal, abusos, acosos etc.

Se puede **hacer más con menos infraestructura**, con la utilización de la tecnología se mueve todo más rápido y en menos tiempo, también se reduce número de personal, abaratando costos.

En la era digital, se emerge una nueva cultura de las comunicaciones, abre a cada ciudadano la posibilidad de superar la condición de consumidor o espectador y tornarse en sujeto operativo, reflexivo, colectivo, participativo, existiendo una demanda social de hiperactividad que hace que las empresas y las personas, perfeccionen cada vez su tecnología para atender esta demanda.

OPORTUNIDADES DE LAS TIC's DESDE EL APRENDIZAJE:

- Existe mayor interés, motivación de aprender por parte del estudiante.
- Hay iniciativa y desarrollo personal
- Aprendizaje atractivo y cooperativo, en menos tiempo
- Puede existir una alfabetización digital
- Desarrollo de habilidades de búsqueda, desarrollando la investigación.
- Fácil acceso a información.
- Flexibilidad en el estudio, ampliándose el entorno.

- Es una buena fuente de recursos educativos, profesor alumno
- Facilita al profesor la evaluación y el control.
- Contacto alumno profesor padres de familia y otros centros.

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

La responsabilidad de proteger al menor de los medios de comunicación y el uso de las TIC recae sobre diversos agentes los más importantes son la familia y la escuela pero también deben preocuparse las autoridades públicas, tampoco deben evadir de tener responsabilidad los medios de comunicación, así como otros actores como: empresas, instituciones etc.

Todos ellos deben colaborar entre sí para que los niños y adolescentes utilicen responsablemente el uso de las TIC's. Protegiendo al menor ante los posibles peligros que ofrece la nueva tecnología es uno de los puntos más importantes que debemos tomar en cuenta hoy en día. Esta protección debe ser en los medios de comunicación, evitando impartir programas que van en contra de sus buenos valores, ya que los jóvenes y adolescentes están en una etapa de cambios y es conveniente que su mente se llene de buenos conocimientos para que más adelante llegue a tener una buena educación.

Hay un gran esfuerzo por parte de algunos sectores de resguardar a la juventud de los peligros y explotación que se puede sufrir en internet, televisión y teléfonos celulares principalmente, sin dejar a un lado los otros medios. Sin embargo todavía hay mucho que hacer sobre todo por las autoridades en el sentido de promover mejor las iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente al usar las TIC's. Se debería realizar programas informativos y de protección en escuelas, colegios, universidades, familias, etc. Lamentablemente existen personas que han hecho mal uso de la nueva tecnología Los niños y adolescentes están bombardeados con mala

información que puede ocasionar consecuencias muy negativas y riesgos muy peligrosos entre los que tenemos:

- Mucho contenido nocivo, ilegales o no, juegos o mensajes violentos, realizado consciente o inconscientemente que afecta negativamente en el comportamiento de los niños y adolescentes.
- Acecho sexual por adultos, desquiciados, e inescrupulosos en especial que utilizando estos medios influyen a la pornografía infantil.
- Acoso por otras personas enviando mensajes de amor u odio, insultos o infringiendo la intimidad de la persona causando daños psicológicos e incluso físicos.
- Prácticas comerciales ilegales, engaños, estafas, fraudes, robos, que en los últimos tiempos se han estado dando.
- Exposición a juegos de azar, casinos, apuestas que prohíbe el mundo físico pero que por online puede acceder fácilmente sin que exista ningún control por parte de las autoridades o familia.
- Abuso en material de solicitud o uso indebido de datos personales en contra de la privacidad, con fines negativos.

Nunca antes los menores han estado expuestos ante tanta perversidad “interacciones” tan abundantes y negativas e inmediatas con tal grado de anonimato y falta de supervisión por parte de un adulto. Por todas estas razones resulta necesario brindarles mayor atención a los niños y adolescentes para que no sean presa fácil de personas tan inescrupulosas y malvadas que quieren destruir las mentes de las personas, en especial de los niños y adolescentes, aprovechándose de la nueva tecnología.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

La regulación, es el conjunto de normas, reglas de control y autocontrol que establecen las instituciones, es decir la regulación se refiere a la legislación existente en torno a los medios de comunicación.

En este tema todavía se está trabajando ampliamente, muchas de las investigaciones que están desarrollando en torno a los jóvenes y los medios de comunicación, no tienen otro objetivo que el de adoptar medidas reguladoras para el uso de las TIC's.

Citaremos algunas claves para una mejor protección de la infancia y la adolescencia online entre las que tenemos:

1. Dejar de considerar a niños y adolescentes únicamente como víctimas pasivas de los riesgos de la red y tomarlos como elementos activos, ya que también forman parte del problema sea creándolo o solucionándolo, puesto que también pueden realizar extraordinarios aportes en las labores de sensibilización y formación ante el uso de las TIC's.
2. Puesto que los niños viven con naturalidad el avance tecnológico, por tal razón además de promover el uso seguro de las TIC's es preciso el impulso de estrategias que formen ciberciudadanos activos y responsable.
3. Es preciso realizar un esfuerzo de planificación y sistematización, incluyendo de manera formal y regular en las aulas, momentos para esta labor.
4. Es necesario impulsar de manera más rápida en cuestiones relativas a la protección de datos personales.
5. Insistir a la industria, a la oferta, para que adopte una mayor y transparente implicación en las operadoras de telecomunicaciones, las redes sociales etc.

6. Es necesario empezar a trabajar en una política a nivel nacional sobre el tratamiento de basura tecnológica, y decidir el tratamiento que se dará a estos desechos, el tratamiento que tiene una computadora no es igual que el de los celulares o baterías.
7. Es indispensable la inversión por parte del estado y empresas privadas en la construcción de plantas de reciclaje y reacondicionamiento de material electrónico, para no depender de fuentes extranjeras.

El Ecuador, no cuenta con una política nacional específica sobre el tratamiento de los desechos tecnológicos por esta razón se están haciendo grandes avances en el ámbito de regulación en especial en la protección del medio ambiente y evitar la contaminación causada en gran parte por los aparatos electrónicos.

Existen iniciativas emprendidas por las empresas privadas de telefonía celular en lo referente al reciclaje de celulares, sin embargo no existen planteamientos en cuanto a otros desechos tecnológicos como las computadoras, impresoras, fax etc. Los mismos que son altamente contaminantes. La telefonía móvil experimentó un gran crecimiento en los últimos años, convirtiéndose en una amenaza contra el medio ambiente, los celulares están compuestos en su mayor parte por materiales no biodegradables los mismos que necesitan un proceso especial para su descomposición.

Frente a esta realidad las empresas privadas de telefonía móvil en alianza con organizaciones civiles y universidades, llevan adelante programas de reciclaje de celulares, los mismos que están siendo exportados al extranjero para que les den un tratamiento adecuado. En lo que se refiere a las computadoras, el Ecuador se ha beneficiado con iniciativas como la impulsada por HP ofrece productos que cumplen con los requisitos ecológicos, también promueve la reutilización de materiales.

Podríamos decir que una regulación en el ámbito de la legislación, será la consolidación de las propuestas gubernamentales y la ejecución de los programas en

el desarrollo de reglamentos específicos que controlen el uso y manejo de desechos electrónicos. Frente al rápido desarrollo de las telecomunicaciones es necesario que cada vez se dé más importancia a la responsabilidad de padres, la escuela, el gobierno y otras entidades para la protección del menor frente a los medios. La fórmula ideal es aquella en la que se combinan regulación, autorregulación y corregulación.

Con la autorregulación se está refiriendo al control propio que se deben tener los medios y la propia persona, con la corregulación se hace referencia a un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, acoplándose las dos de una manera eficaz. La corregulación atañe a la protección del menor y la del consumidor ante los ataques que ofrecen las TIC's. Pone en evidencia la existencia de múltiples agentes a parte de las autoridades públicas que pueden y deben implicarse en la regulación de los medios y en la protección de un público especialmente vulnerable como lo es el infantil y juvenil.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Los padres juegan un papel muy importante en la facilitación y control de la nueva tecnología, pues son ellos quienes en su mayoría proporcionan estos medios, sin acabar allí su responsabilidad, junto con ello debe haber un estricto control de los mismos para evitar los riesgos que corren en especial niños y adolescentes frente a las TIC's.

La mediación familiar es el papel que los padres o la familia ejercen en la relación de sus hijos con los medios de comunicación, este interés implica conocer las normas o regla respecto al uso de estos medios, también si los padres ayudan a interpretar de forma adecuada los contenidos expuestos dando su criterio y dialogando con la familia. A mediados del siglo pasado se realizó un estudio sobre los efectos de la TV. En los niños, medio que en ese entonces era una de las máximas tecnologías, se centraban en el control que deberían tener los padres en este medio, sacando como

conclusión que existen dificultades desde ese tiempo en el control del contenido de los programas en TV.

En la actualidad se aprecia un profundo interés sobre este tema, exponiendo la idea de que la televisión es un medio muy popularizado, mientras que el ordenador es algo más propio de las familias de clase media, y alta en especial el uso del internet, y los videojuegos. En la mayoría de familias compran el ordenador como ayuda para la educación, negocios, y en algunos casos comunicación familiar.

En el ámbito familiar, al reconocer los padres las ventajas tecnológicas que tienen los adolescentes sobre los adultos se abre un nuevo espacio de participación en la familia siendo fundamental para esto que todos sepan usar estos medios. Así las TIC's lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, al utilizarlos bien, podrían ser un canal de comunicación y unidad familiar.

También existe una preocupación, tanto en la familia como en los educadores respecto a las relaciones que mantienen los jóvenes con las TIC's, en la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden trastornar la unidad familiar, los medios de comunicación son los primeros en enfatizar estos casos que aunque existe no se puede generalizar, ya que hay personas que son más propensas que otras, al igual que lo son para generar otro tipo de adicciones, por lo cual es muy importante en la familia hablar del uso inadecuado e inmoderado de las TIC's.

En lo que se refiere a la televisión Austin y otros (1999)² aseguran que parece que los padres imponen pocas reglas, discuten poco los contenidos y ejercen poco control sobre la influencia que sus hijos reciben a través de este medio. El estilo de comunicación en la familia también es muy importante ya que influye en la comprensión e interpretación que los hijos hacen de los contenidos.

2. La Generación Interactiva en Iberoamérica 2008 p.220).

Para un buen uso de la televisión es necesario establecer normas de uso tanto de contenidos como de tiempo, disfrutando en familia los programas más adecuados para las edades.

En el internet se recomienda no colgar información personal en la red y que los padres pasen más tiempo con sus hijos ejerciendo control sobre este punto, estando con ellos mientras navegan, también deben asegurarse de instalar filtros de seguridad en el equipo y controlar el tiempo que pasan en este medio.

En cuanto a los teléfonos en especial los celulares el padre debe asegurarse que no lo utilicen para grabar o tomar fotos obscenas y humillantes de las personas o cosas, conversando con sus hijos y ganándose la confianza de ellos para revisar estos aparatos, deben crear conciencia que utilicen de una manera correcta, también hay que recordarles que eviten dar el número telefónico a personas desconocidas.

En lo que se refiere a los videojuegos, la familia juega un papel muy importante en el control de este medio, restringiendo el tiempo que pasa, la clase de juegos que tiene, por que estos pueden influenciar negativamente si pasan mucho tiempo en los mismos, como bajar en rendimiento escolar o afectar el estado de ánimo, los padres deben evitar utilizar a este medio como una fuente de escape para no pasar tiempo con sus hijos. Según estudios realizados en España sobre la mediación familiar en el uso de las TIC's. Se encontró que existen tres tipos de familias que ejercen control de distinta forma en estos medios entre los que tenemos:

- Los padres controladores restrictivos, cuyo ejercicio se basa poco en la orientación y la guía, acudiendo con mayor frecuencia al control exagerado del uso de las nuevas tecnologías
- Los padres permisivos los mismos que no ejercen ningún tipo de control o mediación peor aún en la orientación o guía de estos medios, dándoles libertad a sus hijos para que utilicen estos medios y como ellos deseen
- Los padres orientadores que guían y controlan de una manera adecuada a sus hijos conversando y brindándoles confianza, este sería el estilo más ideal.

Para que la mediación sea eficaz, es necesario que los padres también conozcan el uso de estos medios, para darse cuenta que es lo que hacen sus hijos, no hay que pensar en la mediación como algo puramente restrictivo y negativo, más bien debe ser una guía que ayude a los jóvenes a obtener el mayor provecho a las nuevas tecnologías de manera responsable y a la vez divertida.

i. Alfabetización en las TIC's (iniciativas sobre la media literacy)

Este tema es muy importante porque es la clave de la inclusión y el desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento (SIC) para todas las personas, es así que en el Ecuador se han hecho grandes avances en este tema, impulsando la alfabetización de las TIC's a lo largo de todo el país.

La Secretaría Nacional de Telecomunicaciones (SENATEL) a través del Fondo de Desarrollo de las Telecomunicaciones (FODETEL) dio acceso a internet a 743 960 estudiantes que equivale alrededor del 22% de la población total de estudiantes del sector público del país, beneficiando de forma directa o indirecta a 252 000 familias.

También las personas con capacidades especiales están dentro del plan de alfabetización en las TIC's realizando ya en la actualidad investigaciones sobre el uso de contenidos para no videntes en todas las provincias.

Entre los temas que se debe tomar en cuenta para una buena alfabetización en el uso de las TIC's tenemos los siguientes:

CONOCIMIENTO DE LOS SISTEMAS INFORMÁTICOS (hardware, redes, software)

- Se debe conocer los elementos básicos del ordenador y sus funciones
- Conocer el funcionamiento básico del ordenador (prender, apagar, escribir etc.)
- Saber conectar los periféricos básicos como son teclado, ratón, impresora etc.

- Instalar programas (siguiendo las instrucciones de la pantalla o el manual)

USO DEL SISTEMA OPERATIVO

- Conocer lo que es un archivo, carpeta, programa...es decir la terminología básica.
- Saber guardar la información
- Saber mantener la computadora limpia sin virus.
- Se debe eliminar información innecesaria
- Saber utilizar estudios compartidos en la red

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL INTERNET

- Tener un conocimiento básico de los navegadores
- Que el objetivo de búsqueda sea claro, con un criterio propio, para evaluar la fiabilidad de la información que desea encontrar.

TRABAJO COLABORATIVO ENTRE LAS REDES

- Saber adjuntar archivos, enviar y recibir mensajes de correo electrónico, mediante una buena comunicación.
- Usar de una manera responsable las TIC's de una manera interpersonal o en grupos.

ENTRETENIMIENTO

- Es muy importante tomar en cuenta el tiempo de entretenimiento con el uso de las TIC para evitar adicciones.
- Conocer las múltiples fuentes de entretenimiento que proporcionan la nueva tecnología, para saber clasificar los mejores juegos.

TRATAMIENTO DE IMAGEN

- Utilizar las funciones básicas sobre el tratamiento de imágenes (hacer dibujos, gráficos sencillos, almacenar e imprimir el trabajo).

PROCESAMIENTO DE TEXTOS

- Saber copiar, cortar y enganchar
- Dar formato a un texto, tipo de letra, márgenes, espacios etc.
- Saber insertar los gráficos.
- Tener un dominio de los correctores ortográficos, para escribir sin faltas ortográficas.
- Dominar el uso del teclado
- - Utilizar las funciones básicas de procesador de textos (almacenar, redactar, imprimir documentos).

BASE DE DATOS

- Saber qué es y para qué sirve la base de datos.
- Consultar e introducir una base de datos.

TELEGESTIONES

- Tener precauciones al realizar las telegestiones al dar o recibir información, en la gestión que realice por medio del internet.
- Saber investigar las distintas protecciones para realizar las telegestiones en cuanto a la privacidad, lugares seguros etc.

UTILIZACIÓN DE LA HOJA DE CÁLCULOS

- Conocer lo que son filas, columnas, celdas, fórmulas etc. En general todo lo básico en cuanto a la hoja de cálculos.
- Utilizar funciones básicas de una hoja de cálculos (hacer cálculos sencillos, ajustar el formato, almacenar, etc).

La SENATEL (Secretaría Nacional de Telecomunicaciones), junto con otras organizaciones como Municipios, consejos estudiantiles, empresas etc. Desarrollan proyectos, programas de capacitación en cuanto al área informática encaminados

principalmente a docentes, estudiantes y personas con necesidades en este campo.

También están interesados en facilitar el servicio de telecomunicaciones a precios accesibles o entregar sin costo alguno en los lugares que no dispongan suficientes recursos económicos, especialmente en las Áreas Rurales y Urbano Marginales de todo el país.

Reflejando así una reforma integral que brinda un mayor campo de acción para consolidar, mediante acciones concretas el ingreso de los ecuatorianos a la Sociedad de la Información y así poder aprovechar de una buena manera las nuevas tecnologías.

4. METODOLOGÍA

4.5. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizará el diseño mixto ya que es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo periodo de estudio el mismo que tendrá las siguientes características:

- **No experimental:** Ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- **Transeccional:** (transversal) investigaciones que recopilan datos en un momento único, en este caso periodo escolar 2010-2011.
- **Exploratorio:** Siendo una exploración inicial, en un momento específico.
- **Descriptivo:** Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudio puramente descriptivo. Hernández. R (2006). es decir característico de lo encontrado.

Para poder realizar esta investigación se diseñaron varios momentos, como son:

- Recibimos la capacitación e indicaciones necesarias el último día del Seminario de fin de carrera y por medio del EVA.
- Seleccionamos los establecimientos educativos en los que podríamos aplicar las encuestas para poder realizar la investigación.
- Acudir a cada uno de los establecimientos educativos a una entrevista con el director/ra de la institución para obtener el permiso necesario y así poder aplicar la encuesta dicha encuesta.
- Una vez obtenido el permiso se aplicación los cuestionarios en cada una de las instituciones se procedió a darles las instrucciones respectivas a cada uno de los grupos.

En los niños del primer grupo esta encuesta tuvo una duración aproximada de 30 minutos, la encuesta del segundo y tercer grupo fue más larga con un tiempo aproximado de 45 minutos por el hecho que fue más extensa, 126 preguntas.

- También se aplicó otro cuestionario ILFAM a personas de distintas edades, elegidos por el encuestador la misma que tuvo una duración aproximada de 15 minutos.
- Luego de obtener las encuestas, se procedió a tabular una por una y pregunta por pregunta (un trabajo muy extenso), una vez realizado este trabajo se envió por correo electrónico a la UTPL y todas las encuestas contestadas se las entregó anilladas en el centro universitario, en mi caso en Quito - Villaflores.

4.6. Participantes de la investigación



Autor: Rosa Rosero

Fuente: Alumnos encuestados del Colegio Jim Irwin

La investigación se realizó en la ciudad de Quito- Ecuador en el sector centro y sur a niños y jóvenes de tres instituciones educativas dividida en los siguientes grupos.

PRIMER GRUPO

Escuela Fiscal Mixta Ángel Isaac Chiriboga, ubicada en el barrio La Vicentina en el centro de Quito, al quinto año de EGB, sección matutina

- SEGUNDO GRUPO

Escuela Francisco Javier Salazar, ubicada en el sur de Quito barrio Guajaló al séptimo de EGB sección matutina y mixta

- TERCER GRUPO

Colegio particular Jim Irwin, ubicado en el sur de Quito, barrio Guajaló al primer año de bachillerato, sección vespertina y mixta

4.7. Técnicas e instrumentos de investigación

4.7.1. Técnicas

Las técnicas a utilizar fueron:

- LA ENCUESTA: Realizada a los estudiantes de la ciudad de Quito en las instituciones educativas mencionadas anteriormente.
- LA ENTREVISTA: Para poder aplicar las encuestas, anteriormente se realizó varias entrevistas como: con información, la inspección y los rectores de cada colegio o escuela donde se aplicará la investigación.
- LA EXPOSICIÓN: Dando las indicaciones sobre la manera de llenar las encuestas y explicando los objetivos de esta investigación.

4.7.2. Instrumentos

Entre los instrumentos que contamos para poder realizar la investigación tenemos los siguientes:

- Carta de ingreso a las instituciones educativas
- Cuestionarios con las preguntas

4.8. Recursos

- HUMANOS: Autoridades de la Universidad Técnica Particular de Loja, y de las distintas instituciones educativas a encuestar, persona que va a encuestar, en este caso Rosa Isabel Rosero, y los alumnos que fueron encuestados en las tres instituciones educativas.

- INSTITUCIONALES:
 - Escuela Fiscal Mixta Ángel Isaac Chiriboga.
 - Escuela Francisco Javier Salazar,
 - Colegio particular Jim Irwin
 - Universidad Técnica Particular de Loja.

- MATERIALES: Las diferentes instituciones educativas, cuestionarios de tres tipos, los mismos que son:
 1. Cuestionario para niños de 6 a 9 años (FORO GENERACIONES)
 2. Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años (FORO GENERACIONES)
 3. Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM).

- ECONÓMICOS:

Todos los recursos económicos corren a cuenta del estudiante quien realiza el proyecto de investigación, siendo un promedio de mil dólares distribuidos en: transporte y alimentación, derechos de grado, copias, suministros y materiales como internet, libros, folletos etc.

- **4.5. procedimiento.**

Para poder encontrar el objetivo deseado seguimos los siguientes pasos:

PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN:

- Búsqueda de los centros educativos
- Solicitud de ingreso a las instituciones. (mediante una carta oficial de la UTPL como respaldo)
- Conocer el número de las personas encuestadas y solicitar día y hora para la aplicación.
- Aplicar personalmente el cuestionario
- Repetir el procedimiento en las otras instituciones.
-

PROCEDIMIENTO DE INGRESO DE DATOS:

- Una vez aplicados los tres instrumentos en tres instituciones se procedió a depurar y verificar los datos.
- Se ingresó los datos pregunta por pregunta en la tabla proporcionada por la UTPL.
- Se grabó la información en dos o más archivos para evitar contratiempos.
- Envío de todos los datos obtenidos por correo electrónico al tutor
- Entrega de las tres encuestas anilladas una por una, incluido el cuestionario ILFAM.

PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS:

- En base a las tablas obtenidas procedimos a realizar los análisis descriptivos.
- Pregunta por pregunta realizamos un análisis de lo encontrado en el campo (tomando como referencia lo aprendido en Estadística).
- Se Interpretó la información encontrada (relacionando la teoría y los datos obtenidos).
- Se grabó y respaldó la información
- Presentación del trabajo en borrador al tutor.

PROCEDIMIENTO DEL MARCO TEÓRICO

- En base a la bibliografía sugerida y la investigada se realizó la búsqueda correspondiente para construir el marco teórico.
- Se seleccionó los contenidos apropiados realizando un análisis del mismo, procediendo a la redacción en los diferentes apartados sugeridos.
- Se grabó y respaldó la información.
- Envío de este marco teórico vía correo electrónico al tutor.

5. INTERPRETACIÓN ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

ACLARACIÓN:

Se trabajaron los datos con dos cuestionarios los mismos que se numeraron:

5. A. Para el primer grupo de los niños 6 – 9 años y

5. B. Para el segundo y tercer grupo de 10 – 14 y 15 – 18 años

Esta aclaración se realizó para seguir un orden en los cuestionarios.

INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS

5.A CUESTIONARIO 1

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

5.1.A. Caracterización sociodemográfica

5.1.1.A. Contexto sociocultural y biológico del niño

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14, las mismas que son resumidas en las tablas e interpretadas.

Para realizar este análisis del contexto sociocultural y biológico del niño se realizó una investigación con un grupo de 34 de niños de 6-9 años de edad (2do – 5to. AEGB) los mismos que tienen entre 8-9 años de edad y están en cuarto año de EGB de la escuela Fiscal Mixta Ángel Isaac Chiriboga de la ciudad de Quito, barrios la Vicentina, 11 son hombres, y 18 mujeres, 5 niños no contestaron el sexo que tienen, la mayoría viven con papá, mamá y por lo menos un hermano o hermana.

A continuación se realizará un análisis de las siguientes preguntas.

Tabla 1. Lo que hago después de cenar

P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	16	47,1
Navegar	10	29,4
Leer, estudiar	5	14,7
Hablar con mi familia	3	8,8
TOTAL	34	100

Autor: Rosa Rosero

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

Lo que a los niños les gusta hacer después de cenar es irse a la habitación en un 47%, como podemos ver en el cuadro un 29% de ellos navegan, un 15% leen o estudian y apenas un 9% habla con su familia.

Como podemos ver son pocos los estudiantes que hablan con su familia después de cenar, algo muy crítico porque lo mejor que deberían hacer es comunicarse y relacionarse más con su familia, pues el navegador resulta más importante para los niños según los datos obtenidos.

También podemos observar en un porcentaje alto los niños les gusta estar en su habitación en especial para navegar en el internet y muy pocos para estudiar, situación alarmante que puede traer consecuencias negativas en la vida del niño.

Tabla 2. Lugar donde está el ordenador

P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	9	29,0
En mi habitación	4	12,9
Habitación de un hermano	2	6,5
Habitación de mis padres	2	6,5
En la sala de estar	8	25,8
En un cuarto de trabajo	3	9,7
Es portátil	3	9,7
TOTAL	31	100

P8. ¿Hay conexión internet en tu casa?		
No contesta	7	22,9
No	7	22,9
Si	17	54,8
TOTAL	31	100

Autor: Rosa Rosero

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

Observando los datos de las tablas, podemos concluir que un 40% tienen ordenador en casa, el mismo que se encuentra en distintos lugares, y donde más se encuentra es en la sala de estar en un 26% y en su habitación un 13% por lo que pueden acceder más fácilmente a este aparato sin mayor control, en bajo porcentaje se encuentra en la habitación de los padres o de un hermano, donde se podría dar mayor control al utilizar el ordenador, concluyendo así que el lugar donde utilizan más el internet es en la casa.

En cuanto al teléfono móvil analizaremos las preguntas 13 y 14:

Tabla 3. ¿Cómo conseguí el móvil?

P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,9
No	3	8,8
Si, el mío	21	61,8
Sí, el de otras personas	9	26,5
TOTAL	34	100
P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
No contesta	7	22,6
Pedí que me lo compraran	2	6,5
Fue un regalo	11	35,5
Me lo dieron mis padres	11	35,4
TOTAL	31	100

Autor: Rosa Rosero

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

En base a la tabla número 13 podemos observar que el 62% de los niños tienen celular y lo utilizan y en el caso que no lo tengan utilizan el móvil de otras personas según los datos en un 26%, tan solo el 9% de los niños no tienen teléfono móvil propio, como podemos observar, existen pocos niños que no tienen su móvil propio, pero estoy segura que lo tendrán en un futuro, concluyendo así que el celular ha pasado a ser uno de los medios tecnológicos más importantes en la actualidad.

5.2.A. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas 9,10,19,22,25,26,27,28,29,30,31.

5.2.1.A. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi5,skype, e-mail,etc.) y pautas de consumo.

Tabla 4. Uso del internet

P9. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,9
No	2	5,9
Si	31	91,2
TOTAL	34	100
P10. ¿Para qué sueles usar internet?		
Pag Web	9	17,6
Videos	9	17,6
E-mail	7	13,7
Descargas	15	29,4
Chatear	3	5,9
Red Social	8	15,7
TOTAL	51	100

Autor: Rosa Rosero

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

De acuerdo a la pregunta N° 9 el 91% de los niños utilizan internet, lo tengan o no, mientras que apenas el 6% no lo utilizan probablemente porque no lo tienen y son muy pequeños para salir a buscar un internet para usarlo.

Estos datos prueban que a pesar del nivel social que tengan, en su mayoría de personas tienen internet tomando en cuenta que la población encuestada es una escuela fiscal, es decir de clase media y media baja.

Los niños suelen usar internet para realizar descargas en un 29%, página web y videos en un 18% como red social en un 16% y para chatear un 6%, en base a estos datos podemos decir que a los niños les interesa más descargar videos, música etc.

Que estar en la red social o chatear pienso porque son todavía pequeños y su entorno social no es muy amplio pero sin embargo algunos lo utilizan.

5.2.2.A. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo

Tabla 5. Los videojuegos

P19. ¿Qué videojuego tienes?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	15	34,1
PlayStation 3	2	4,5
Xbox 360	3	6,8
Wii	5	11,4
PSP	2	4,5
Nintendo DS	6	13,6
Game Boy	3	6,8
Ninguna de las anteriores	8	18,2
TOTAL	44	100

Autor: Rosa Rosero

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

Como ya dijimos la población encuestada es de 34 niños y en el cuadro aparecen 44 frecuencias lo que quiere decir que algunos niños tienen más de un aparato o pantalla de juego, el que más tienen es el PlayStation 2 un 34% , y el que menos tienen es el PlayStation 3 y el PSP en un 5%, a pesar de esto la mitad de los niños encuestados 18% no tiene ningún aparato lo que evidencia un contraste social, que está de acuerdo con el INEC, (s.f.) el mismo que manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45% el mismo que no ha disminuido en la actualidad.

Por esta diferencia de clases que existe en nuestro país es que algunos niños no tienen alcance a muchos videojuegos, mientras que otros niños tienen más de un videojuego, como podemos observar en la tabla 5.

Tabla 6. Lugar que están los televisores

P22. ¿Dónde están los televisores?		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	20	30,3
La habitación de un hermano	9	13,6
El salón o cuarto de estar	8	12,1
La habitación de mis padres	25	37,9
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	2	3,0
Otros sitios	2	3,0
TOTAL	66	100

Autor: Rosa Rosero

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

También podemos observar que todos los niños tienen TV en su hogar el mismo que se encuentra ubicado en distintos lugares, el más común e en la habitación de sus padres en un 38% y en su propia habitación un 30% que sumados los dos porcentajes me da un 68% de TV que se encuentran en lugares muy privados dando lugar a un uso sin mayor control.

También podemos analizar que son 34 encuestados pero la frecuencia de TV son 66, lo que quiere decir que muchos niños tienen más de un televisor, el mismo que se encuentra en su habitación y en otro lugar de la casa dando un porcentaje del 12%. En lo que se refiere a la computadora y al teléfono móvil ya se realizó un análisis anteriormente.

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

Par realizar un enfoque del impacto en el ámbito familiar y escolar analizaremos las siguientes preguntas: 25,26

Tabla 7. Formas que consigo el dinero

P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	5	9,6
Cuando necesito algo pido y me dan	17	32,7
En cumpleaños, fiestas, Navidad	10	19,2
Hago algún trabajo en casa	12	23,1
Hago algún trabajo fuera de casa	6	11,5
No me dan dinero	2	3,9
P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
No contesta	1	3,0
Tengo más dinero del que necesito	2	6,1
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	45,6
Tengo menos dinero del que necesito	15	45,6
TOTAL	33	100

Autor: Rosa Rosero

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

Sumando las cuatro primeras opciones de la pregunta 25, por su similitud nos podemos dar cuenta que el 84% recibe el dinero de sus padres o de alguna otra persona ya sea pidiendo, realizando algún trabajo o simplemente lo regalan por agradar al niño.

Tan solo un 12% obtiene el dinero realizando algún trabajo, es decir por su propia cuenta, y apenas un 4% de los niños no les dan dinero, pudiendo entrar este grupo a los niños que tienen que realizar algún trabajo para conseguirlo.

En cuanto a la pregunta 26 tan solo el 6% de los niños tienen más dinero del que necesitan, es decir están en una buena posición económica, un el resto del porcentaje

está dividido equitativamente en niños que tienen el suficiente dinero para sus necesidades 50% y el otro 50% en niños que les falta el dinero para cubrir lo que necesita.

Sacando como conclusión que en nuestro pía existe una diferencia de clases (mitad pobres, mitad ricos), teniendo un impacto familiar negativo de un 50% de niños que no les alcanza el dinero para cubrir sus necesidades., y un 50% de niños que tienen el dinero suficiente.

En la siguiente tabla analizaremos las preguntas 37, 28, 29, 30, 31 que tienen la misma consigna, dando a escoger con el aparato electrónico que se quedaría el niño.

Tabla 8. Aparato electrónico que me quedaría

P27. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	2,9
Internet	6	17,6
Televisión	10	29,4
No lo sé	17	50
P28. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Internet	13	38,2
Teléfono móvil	14	41,2
No lo sé	7	20,6
P29. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Videojuegos	13	38,2
Televisión	18	52,9
No lo sé	3	8,8
P30. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
No contesta	1	2,9
Teléfono móvil	8	23,5
Televisión	21	61,8
No lo sé	4	11,8
P31. . ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Teléfono móvil	17	50
Videojuegos	12	35,3
No lo sé	5	14,7
TOTAL	34	100

Autor: Rosa Rosero

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

En estas preguntas nos dan a elegir con que aparato se quedaría el niño, como vemos entre internet y TV un 50% no sabe ´cual elegir es decir le dan igual importancia a las dos pantallas, del porcentaje restante un 30% eligió la TV. En cambio al elegir entre internet y teléfono móvil les es difícil la elección por lo que está entre un 50% de niños que eligen el uno y el otro.

En cuanto los videojuegos y la TV, prefieren la TV en un 53%, un 38% los videojuegos y un 9% indeciso, aquí podemos mirar que existe un porcentaje alto que prefieren el juego electrónico a mirar la TV, aquí debemos tomar en cuenta que la mayoría de juegos son violentos, influenciando negativamente a los niños si es que no existiera un control familiar. Al escoger entre el teléfono móvil y la TV podemos observar que un 62% prefiere la TV, lo que quiere decir que los niños ante estas dos opciones no le dan mayor importancia al teléfono móvil, tan solo lo escogería el 34%, pero también tenemos una cifra de un 12% de niños indeciso y aunque todos ellos escogieran el móvil, la TV sería la pantalla favorita. La última pregunta da opción a elegir entre el teléfono móvil y los videojuegos, un 50% eligió el teléfono móvil, un 35% los videojuegos y un 15% indecisos.

Ante estas difíciles elecciones para los niños la TV es la pantalla que más eligen, seguida del teléfono móvil, luego está el internet y por último los videojuegos, cabe anotar que la diferencia de elecciones no es tan alta para ninguna, concluyendo que todos estos medios son importantes y están presentes en la vida de los niños sea en la casa o en la escuela, repercutiendo notablemente en su formación, es por eso que se debe tomar las precauciones necesarias para su uso y control.

5.3.A. Redes sociales y mediación familiar

Para dar respuesta a este apartado tomaremos en cuenta las preguntas 17, 18, 21, 23 tomando en cuenta que la mediación familiar es un pilar fundamental en la formación del niño, en especial en las redes sociales.

Tabla 9. Aparatos que juego

P17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	8,8
No	2	5,9
Si	29	85,3
TOTAL	34	100
P18. ¿Con qué aparatos juegas?		
PlayStation2	14	25,9
PlayStation 3	4	7,4
Xbox 360	4	7,4
Wii	7	12,9
PSP	3	5,6
Nintendo DS	5	9,3
Game Boy	3	5,6
Ordenador	14	25,9
TOTAL	54	100

Autor: Rosa Rosero

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

5.3.1. A. Relación de la tecnología con el entorno familiar

En la tabla podemos darnos cuenta que el 85% de los niños juega con videojuegos o juegos de ordenador y apenas un 6% no juega lo que quiere decir que es un porcentaje sumamente alto de niños que juegan con las pantallas, y muchos de ellos sin control repercutiendo negativamente en su formación en especial con agresividad, desobediencia y peor aún adquiriendo una adicción frente a las pantallas, formando así un entorno familiar áspero y lleno de conflictos.

5.3.2.A. Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno familiar

Entre los aparatos que más juegan están por igual el PlayStation2 y el Ordenador en un 26% cada uno que sumados los dos porcentajes sería el 52% del total de niños

encuestados que juegan con estos aparatos. Debemos tomar en cuenta que los niños juegan todos los aparatos que constan en la tabla 18, incluso hay niños que juegan más de uno ya que como frecuencia de juegos constan 54 y los encuestados son 34 habiendo un excedente de 34 juegos repartidos entre los encuestados.

Esto quiere decir que los juegos de pantalla han pasado a reemplazar a los juegos tradicionales o físicos, repercutiendo negativamente incluso en la salud de los niños, como son daño de la vista, columna, emocionales etc.

Tabla 10. La televisión

P21. ¿Cuántos televisores que funcionen tienes		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno	0	0
Uno	6	17,6
Dos	16	47,1
Tres	10	29,4
Cuatro o más	2	5,9
TOTAL	34	100
P23. Cuando ves la tele, sueles estar con...?		
Solo	11	16,2
Mi padre	13	19,1
Mi madre	21	30,9
Algún hermano/a	20	29,4
Otro familiar	3	4,4
Un amigo/a	0	0

Autor: Rosa Rosero

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

5.3.3.A. Tiempo dedicado a la tecnología en relación a la familia

En vista que todas las familias tienen por lo menos una televisión es el medio más utilizado y visto de las personas.

Con quien más miran la TV es con su madre o hermano, sumando estos dos grupos equivale a 60%, esto se debe a que la mayor parte de los niños pasan en su casa con sus mamá y sus hermanos, el padre generalmente está ausente por su trabajo, es por esto que en menos porcentaje los niños miran la TV con su papá siendo este un 19%.

Como todos los niños tienen TV en casa no existe la posibilidad que miren con otras personas, a no ser que se vayan a visitar a un familiar o amigo., que según la encuesta un 4% de los niños mira la televisión con otra persona que no sea su familia. Como este aparato es familiar, esta debe encargarse de poner las normas y reglas frente a este medio tecnológico para que no se convierta en algo negativo en la formación de la persona en especial del niño.

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

De los niños encuestados todos tienen televisiones que funcionan, la mitad de ellos tienen dos televisiones, otros tienen 3 incluso 4 TV, solamente un 18% tiene una televisión, es por esta razón que debemos organizar el tiempo que pasamos frente a este medio para no robárselo a nuestros hijos o familia ya que existen personas que dan más importancia a este medio que a su familia, incluso hay madres que la utilizan como niñera para el cuidado y entretenimiento de sus hijos. Así podemos decir que la TV. Es el aparato tecnológico que todos tenemos pasando a formar parte indispensable de nuestras vidas y no se diga de los niños.

5.4.A. Redes sociales y ámbito escolar

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas y tablas anteriores.

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

Al realizar un análisis de las preguntas anteriores miramos que los niños tienen un conocimiento avanzado sobre lo que es la tecnología, dominan los videojuegos es así que juegan un 85%, también conocen todo lo que es Play Station2, Nintendo, Wii, Xbox 360, Game Boy, Play Station 3, La TV es el medio más conocido en los hogares y fuera de ellos lo que evidencia que existe una relación muy estrecha niño-tecnología.

Esta relación sería porque se da mucha facilidad al libre acceso en especial en el hogar, en donde se provee de estos aparatos, los mismos que son llevados incluso a las escuelas, y así crean un ambiente adictivo frente a estos medios.

Si el niño no pasa en estos juegos, tiene a la mano otro medio tecnológico muy común en todo hogar que es la TV los mismos que según las encuestas en cada hogar existen por lo menos dos Televisiones.

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

En relación al ámbito familiar es donde más se usa la tecnología, porque la mayoría de los niños cuentan con cualquiera de estos medios lo que podemos evidenciar según las tablas 17, 18, 21, 23. Y si no lo tiene son los padres los encargados de proporcionar las facilidades para que utilice la nueva tecnología, hoy en nuestro país podemos acceder fácilmente a estos medios y encontrarlos en todo lugar, así en centros comerciales, almacenes, restaurantes, e incluso hay centros de cómputo donde el niño puede utilizar las computadoras, internet, videojuegos etc. a bajos costos.

En la escuela los niños también tienen acceso a estos medios, claro no con fines adictivos niño como un medio más de aprendizaje, ya que la nueva tecnología brinda gran ayuda al estudiante como medio de consulta y de aprendizaje.

Frente a esta situación el uso de la tecnología no es malo más bien ayuda en gran manera al estudiante en su aprendizaje, pero también hay que tener mucho cuidado frente a los peligros que también brindan estos medios, insistimos en que es aquí donde los padres y la familia deben tomar las medidas necesarias para dar un buen uso a estos medios tecnológicos.

5.4.3.A. Tiempo dedicado a la tecnología en el ámbito escolar y familiar

En cuanto al tiempo que dedican los niños ante estos medios podemos concluir que deben ser

Muchas horas, por el libre acceso que tienen al mismo siendo un 16% de los niños que miran la televisión solos, un 29% miran con un hermano y solo un 48% miran con papá o mamá (tabla 23 Cuestionario 1 aplicado al grupo 1: 6-9 años) lo que evidencia que al mirar sin el control de un adulta los niños miran el tiempo que ellos deseen que incluso según la experiencia llegan a ser muchas horas frente a este aparato.

En lo que se refiere al tiempo que pasan en los videojuegos de igual manera si no existe un control adecuado el niño puede ser presa del vicio y allí sí pasar gran cantidad de tiempo jugando, esto lo podemos afirmar de acuerdo al informe de la tabla 18 donde podemos ver que al sumar los porcentajes un 100% de los niños juega cualquier aparato tecnológico como son: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox360, Wii, PSP, Nintendo DS, GameBoy etc.

5.5. A. Redes sociales, riesgos y oportunidades

Como ya habíamos visto en el marco teórico las redes sociales plantea muchos riesgos como: adicción, violación a la privacidad, aislamiento, violencia, daño mental, psicológico e incluso físico, llamadas y mensajes inadecuados entre otros.

En las redes sociales no todo es negativo, también existen grandes oportunidades y beneficios como: Descubre, identifica, investiga nueva información, entretiene, es agente socializador, se puede comunicar rápida y oportunamente etc.

En lo que se refiere a nuestra investigación para dar planteamiento a este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 15, 16, 20, y 24

5.5.1. A. Regulación y uso de las tecnologías

En ese apartado veremos el uso que le dan a los aparatos tecnológicos entre los que tenemos:

Tabla 11. Lo que hago con el móvil

P.15. Con el móvil sueles		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	15	23,4
Enviar mensajes	12	18,8
Jugar	29	45,3
Navegar	4	6,3
Otras cosas	4	6,3
TOTAL	64	100

Autor: Rosa Rosero

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

De acuerdo a la encuesta tabulada en la tabla 15 nos podemos dar cuenta que los niños utilizan el móvil para comunicarse en un 43% (sumados los porcentajes de la opción 1 y 2), para jugar o navegar lo utilizan en un porcentaje de 52% (sumados los porcentajes de la opción 3 y 4), lo que nos damos cuenta que los niños utilizan el celular más para jugar que para comunicarse, ante esta situación es necesario plantear pautas de regulación, es decir poner normas que establezcan el uso de este medio, ya que los niños no le están dando el uso adecuado a su móvil por lo que en lo posterior puede tener efectos negativos si se sigue con estos resultados en lo que se refiere al uso del teléfono, iguales resultados se obtienen con el uso de los demás aparatos electrónicos.

Esta regulación debe estar dada desde el gobierno, medios de comunicación, familia, instituciones educativas y cualquier organización que pueda llegar en especial al público infantil.

5.5.2.A. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla 12. Juego y comunicación

P16. ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	24	33,3
Con mi padre	20	27,8
Con mis hermanos	13	18,1
Con otros familiares	7	9,7
Con los amigos/as	8	11,1
TOTAL	72	100
P20. ¿Con quién sueles jugar?		
Solo	12	22,6
Con mi madre	7	13,2
Con mi padre	9	16,9
Con mis hermanos	21	39,7
Con los amigos	4	7,5
TOTAL	53	100

Autor: Rosa Rosero

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

En lo que se refiere a la mediación familiar en el uso de la tecnología en este caso con el móvil, podemos mirar en la tabla que los niños tienen mayor comunicación con su padre, madre o hermanos en un 79% (sumados los porcentajes de la pregunta 16 opción 1, 2 y 3 , también se comunican con otros familiares en un 10% y con los amigos en un 11% , en lo que se refiere al juego que realizan en su móvil con su familia (papá, mamá, hermanos) los niños juegan en un 70%, solos juegan un 23% y con sus amigos un 8%.

Con estos datos podemos darnos cuenta que su familia juega un papel importante en la vida del niño, la aparición de la nueva tecnología a enriquecido el entorno familiar, pero hay que tener mucho cuidado al tiempo que entre familia comparten con este medio es en este punto que se entran las pautas de consumo incluso en el entorno familiar.

Esta mediación debe prestar mucha atención en especial en los juegos que realiza el niño que en un 23% lo realiza solo, lo que podría estar aportando negativamente para un entorno familiar tranquilo, es en este punto que la familia debe prestar mayor atención y tomar los correctivos necesarios.

Para que la mediación sea eficaz será fundamental que la familia en especial los padres conozcan bien e incluso utilicen estos medios tecnológicos, los mismos que son más conocidos son la televisión y el celular, así mismo no se debe pensar en la mediación como algo malo ya que es una guía que ayuda al buen crecimiento del niño.

La comunicación y el juego que realiza el niño con sus amigos lo hacen en un 19%, e una cifra aceptable para la edad, ya que con el transcurso de los años esta cifra va en aumento, los amigos llegan a formar parte importante en la vida de la persona, siempre y cuando no exista una buena mediación familiar.

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

Tabla 13. Aparatos que tengo

P. 24. De la siguiente lista selecciona todas aquellas que tengas		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	4,3
Impresora	20	12,3
Scáner	14	8,6
Web cam	5	3,1
MP3/MP4/iPod	10	6,1
Cámara de fotos digital	18	11,0
Cámara de video digital	13	7,9
Televisión de pago	9	5,6
Equipo de música	23	14,1
Teléfono fijo	10	6,1
DVD	26	15,9
Disco duro multimedia	7	4,3
Ninguna de estas tengo otras	1	0,6
TOTAL	163	100

Autor: Rosa Rosero

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

Uno de los exponentes claros en la actualidad, es la importancia que adquieren los videojuegos en especial frente al tiempo de ocio y entretenimiento como dice Prensky (2001) los nativos digitales juegan de un modo distinto.

Existen diversa tecnología para el entretenimiento digital como vemos en la tabla 24 los niños tiene más de un aparato digital en casa así en la encuesta miramos que tienen 163 aparatos dividido para 34 niños encuestados da un resultado de casi cinco aparatos por niño, lo que quiere decir que cada niño tiene por lo menos 5 de los aparatos mencionados en casa.

El equipo tecnológico que más tienen en el DVD, equipo de música, impresora, scanner, cámara de fotos digital, cámara de videos digital, aparatos muy comunes que son utilizados por todas las personas, lo que menos tienen es Web cam, generalmente las personas que tienen este aparato es cuando desean comunicarse con una persona en el exterior mirando su imagen, es probable que los niños encuestados no tengan este tipo de familia.

5.B. CUESTIONARIO 2

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

5.1.B. Caracterización sociodemográfica

5.1.1.B. Contexto sociocultural y biológico del adolescente y del joven.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta la preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 91, 101, 115, 116, 117.

DEL ADOLESCENTE: Se tomó la muestra en la Escuela Fiscal Francisco Javier Salazar ubicado en el sur de Quito- Ecuador en el barrio de Guamaní a 30 estudiantes del séptimo año de EGB comprendidos entre 11 y 12 años de edad 19 son hombres y 11 mujeres los mismos que viven con sus padres y hasta dos hermanos en un 66% de ellos un 1% también con 4 o 5 hermanos y otras personas (es decir una familia numerosa) y un 3% también viven con sus abuelitos.

DEL JOVEN: Se tomó una muestra en el Colegio Particular Jim Irwin ubicado en el sur de Quito – Ecuador, barrio El Blanqueado a 15 estudiantes del Primero Bachillerato, los mismos que tienen entre 14 y 17 años, pero la mayoría tiene 15 años 8 son hombres y 7 mujeres, en un 63% viven con sus padres y hasta 3 hermanos, solamente el 2% también viven hasta con 5 hermanos o más, abuelos u otras personas.

Tabla 14. Profesión del padre y madre

P 5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
No contesta	2	6,7	0	0
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	2	6,7	0	0
Trabaja en el hogar	3	10	1	6,7
Desempeña un oficio	17	56,7	10	66,7
Realiza un trabajo técnico	1	3,3	1	6,7
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	2	13,3
No lo sé/otro	5	16,7	1	6,7
P 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
No contesta	1	3,3	0	0
Está desempleada	0	0	0	0
Es jubilada	1	3,3	0	0
Trabaja en el hogar	13	43,3	7	46,7
Desempeña un oficio	10	33,3	4	26,7
Realiza un trabajo técnico	1	3,3	3	20
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	6,7	1	6,7
No lo sé/otro	2	6,7	0	0
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

En cuanto a la profesión del padre y de la madre de estos dos grupos podemos observar que para los niños de 10-14 años de edad y que estudian en una escuela fiscal el 57% de los padres trabajan desempeñando cualquier oficio y ninguno tienen un grado universitario, son jubilados un 7% mientras que para los jóvenes que

estudian en un colegio particular el 10% desempeña un oficio y por lo menos un 2% tiene formación universitaria y ninguno es jubilado.

Mientras que las madres en los dos casos es similar trabajan en el hogar un promedio del 45% y un 2% tiene grado universitario, lo que equivale a decir que hay más madres preparadas a nivel universitario.

En cuanto al teléfono móvil o celular, el grupo 2 de séptimo año de EGB un 47% no tiene móvil y el 37 si tiene ellos lo adquirieron entre los 11 y 12 años de edad a la mayoría se lo compraron sus padres o fue un regalo por cumpleaños, el consumo lo pagan sus padres en un 22% con tarjeta y un 5% por contrato y el resto no saben cómo lo pagan, un 10% de niños usan el móvil de otras personas.

En cambio el grupo 3 jóvenes de bachillerato el 73% si tiene móvil y un 20% no lo tiene el promedio de edad en la que tuvieron es de 12 años, aunque uno lo adquirió a los 8 y otro a los 15 años en un 42% lo compraron sus padres y un 17% lo compraron ellos mismos y lo heredaron, en un 50% se pagan ellos mismos su consumo y el otro 50% lo pagan sus padres u otras personas ya sea en tarjeta o contado, gastando entre 5 y 10 dólares mensuales un 50% y entre 10 y 30 dólares mensuales un 8%.

En cuanto a la televisión que es el medio el cual todos tienen en los dos grupos coincide que en el lugar que más está es en la habitación de los padres, en un promedio de 42% entre los dos grupos, luego en su propia habitación un promedio de 22% sumados los dos grupos, en la sala de estar también coincide que un 25% tiene la televisión en los dos grupos, pero solamente el tercer grupo también tienen televisión hasta en la cocina en un 8% , lo que equivale a decir que este medio tecnológico lo tienen en casi todos los lugares de la casa.

Para poder darnos cuenta todos los aparatos que tienen en casa analizaremos la siguiente pregunta:

Tabla 15. Aparatos que tengo en casa

P 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
Ordenador portátil	8	7,8	8	5,3
Impresora	7	6,5	14	9,3
Scanner	4	3,7	14	9,3
Webcam	1	0,9	11	7,3
USB o disco duro externo	5	4,7	13	8,7
Mp3/ Mp4/iPod	5	4,7	11	7,3
Cámara de fotos digital	6	5,6	12	8
Cámara de video digital	7	6,5	10	6,7
T.V de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.	7	6,5	10	6,7
Equipo de música	18	16,8	13	8,7
Teléfono fijo	13	12,1	13	8,7
DVD	21	19,6	15	10
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	3	2,8	6	4
Ninguna de estas tengo otras.	2	1,7	0	0
TOTAL	107	100	150	100

Autor: Rosa Rosero

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

En lo que se refiere a la tecnología que tienen en casa podemos observar que el grupo de 15-18 años de edad son los que más aparatos tienen que los de 10-14 años de edad entre lo que más tienen es teléfono fijo, DVD, equipo de música, televisión, impresora, scanner, y entre lo que menos tienen está ordenador portátil, webcam y cámara de video digital.

Esta diferencia que existe entre los dos grupos podría ser porque el uno es de un colegio particular, pensionado, mientras que el otro grupo es de una escuela fiscal, es

decir existe una posición económica diferente, por lo tanto la tecnología está más al alcance de sus manos ya que estos aparatos no son gratis, tienen un costo.

Cabe anotar, que en los dos grupos los estudiantes no tienen solamente un aparato electrónico, tienen más de dos y en muchos de los casos tienen todos los aparatos.

Analizaremos en este apartado la pregunta 116 y 117 los mismos que dicen:

P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

P 117. ¿Con cuál 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

Los estudiantes del 7mo de EGB mencionan en un 50% que el dinero lo piden a sus padres cuando necesitan y se los dan, también reciben dinero cuando es su cumpleaños, el 14% de los niños pagan semanalmente, no les dan dinero y un 11% realiza algún trabajo para conseguir el dinero, es así que un 53% tienen el dinero suficiente para cubrir sus necesidades, un 37% tienen menos dinero del que necesitan, pero en ningún caso tienen más.

Los estudiantes de primero bachillerato en un 52% cuando necesitan dinero lo piden y les dan o también lo reciben en su cumpleaños, otros estudiantes un 35% realizan algún trabajo en casa o fuera para conseguirlo, el 60% de los estudiantes, consideran que tienen menos dinero del que necesitan y el 40% tiene el dinero suficiente.

Esta cifra contrasta con los aparatos que tienen en casa, a pesar de no tener el dinero necesario el grupo de primero bachillerato tienen más aparatos tecnológicos en casa que el grupo de séptimo año de EGB, lo que podríamos decir es que el segundo grupo por ser de más edad, tienen más necesidades y por tal razón el dinero no les alcanza.

5.2.B. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a este apartado, se tomará en cuenta las preguntas: 7, 8, 9, 10, 14, 15, 61, 62, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126.

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

Los niños y adolescentes hoy en día se relacionan socialmente con el uso del internet, analizaremos este punto según las siguientes tablas:

Tabla 16.Lo que hago después de cenar

P7. Me gusta hacer después de cenar				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB		Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	
		%		%
Irme a mi habitación a leer, navegar	7	23,3	4	26,7
Leer, estudiar, irme a dormir	11	36,7	3	20
Hablar con mi familia	7	23,3	2	13,3
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

Como podemos observar existe diferencia entre los dos grupos sobre lo que les gusta hacer después de cenar el grupo 2, lo que más les gusta hacer es leer, estudiar, irse a dormir que da un 37% de los niños, mientras que el grupo 3 lo que más les gusta hacer después de cenar es: navegar, jugar, ver la TV con la familia que da un 40% de adolescentes.

Lo que menos les gusta hacer al grupo 2 es navegar, jugar, ver TV con la familia que son en un 5%, mientras que el grupo 3 lo que menos les gusta hacer es hablar con la familia que da un 13,3%.

Esta diferencia es clara, porque son dos edades diferentes, con distintas actividades e intereses, algo normal en el niño y el adolescente, este se centra más en el internet y todo lo que él le brinda.

Tabla 17. La lectura

P8. ¿Qué lees?				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
Nada	0	0	1	6,6
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	4	13,3	4	26,7
Otras lecturas: libros, revistas o comics	26	86,7	10	66,7
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

En cuanto a lo que leen, los dos grupos coinciden en que leen otras lecturas, libros, revistas o comics, el grupo 2 en un 87% y el grupo 3 en un 67%, porcentajes altos en este tipo de lecturas, mientras que las lecturas obligatoria del colegio lo leen pero en porcentajes bajos como se observa en la tabla 8. Lo que podemos afirmar que a todos los estudiantes no les gusta leer lo que les mandan en el colegio, prefieren otro tipo de lectura como revistas, comics etc.

Tabla 18. Tiempo de estudio

P9. Tiempo de estudio entre semana				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
No contesta	1	3,3	1	6,7
Nada	1	3,3	0	0
30 minutos	14	46,7	1	6,7
Entre 30 minutos y una hora	8	26,7	1	6,7
Entre una y dos horas	4	13,3	3	20
Entre dos y tres horas	0	0	1	6,7
Más de tres horas	2	6,7	8	53,3
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

El tiempo de estudios que dedican estos dos grupos entre semana también es diferente, el grupo 2 el 47% de los niños estudian 30 minutos, mientras que los adolescentes del grupo 3 el 53% estudian más de tres horas y solo el 7% estudia 30 minutos, viendo claramente que los estudiantes de primero bachillerato estudian más entre semana, el estudio el fin de semana según la encuesta es similar la diferencia entre el número de horas que estudian.

Para estudiar la herramienta que más utilizan los dos grupos es el internet y el del Word en un promedio de un 50% cada uno ayudándoles en un 82% a resolver los problemas de estudio entre la semana como el fin de semana.

5.2.2.B. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.

Tabla 19. El móvil y comunicación

P61.El móvil te sirve para.....				
Hablar	14	22,2	11	12,4
Enviar mensajes	8	12,6	10	11,2
Chatear	5	7,9	7	7,9
Navegar por Internet	4	6,5	3	3,4
Jugar	7	11,1	6	6,7
Como reloj o como despertador	5	7,9	0	0
Ver fotos y /o vídeos	5	7,9	7	7,9
Hacer fotos	2	3,2	6	6,7
Grabar vídeos	2	3,2	8	8,9
Como calculadora	4	6,3	7	7,9
Escuchar música o la radio	4	6,3	11	12,4
Ver la televisión	0	0	2	2,2
Descargar (fotos, juegos, fondos, etc.)	1	1,6	2	2,2
P62. Personas que más me comunico				
Con mi padre	7	16,7	6	13,9
Con mi madre	11	26,8	7	16,3
Con mis hermanos/as	5	11,9	5	11,7
Con mis familiares	8	19,1	5	11,7
Con mis amigos/as	7	16,7	10	23,2
Con mi novio/a	4	9,5	10	23,2
TOTAL	42	100	43	100

Autor: Rosa Rosero

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

Como podemos observar a los niños de 7mo de EGB el móvil les sirve más para hablar y enviar mensajes que sumados dan un 34,8%, en un 7% los niños chatean lo utilizan como reloj despertador, para ver fotos y/o videos, un 6% lo utilizan como calculadora, navegan en el internet, escuchan música y solamente un 3% lo utilizan para tomar fotos, grabar videos, o como agenda, y se comunican más con sus padres en un 43% (sumados), un 19% con sus familiares, seguido de un 17% con sus amigos, dándoles a estos mucha importancia casi como su familia, quedando al final la comunicación con sus hermanos con un 12% .

En lo que se refiere a los estudiantes más grandes de primero de bachillerato en un 12% lo utilizan para hablar, enviar mensajes y escuchar música, como agenda y grabar videos en un 10%, para ver y hacer fotos videos y como calculadora un 8%, lo que menos utilizan es para ver videos y descargar fotos, con quien más se comunican es con los amigos y con la novia un 46% (sumados) luego con sus padres un 30% (sumados) y al final con sus hermanos y familiares un 24% (sumados).

Como podemos observar hay una diferencia en los dos grupos es así que los estudiantes de más edad utilizan el celular para comunicarse más con sus amigos y novia es decir como medio social, mientras que los pequeños les interesa comunicarse más con su familia.

En las siguientes tablas veremos las pautas de consumo de los videojuegos en los niños de 7mo año de EGB.

Tabla 20. Videojuegos

P74. Juegos PlayStation3			P76. Juegos con Xbox3600		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,6	No contesta	1	4,5
No	18	81,8	No	17	77,2
Si	3	13,6	Si	4	18,2
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Autor: Rosa Rosero

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

Tabla 21. Videojuegos

P78. Juegas nintendo Wii			P80. Juegas con la PSP		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	9,1	No contesta	1	4,5
No	13	59,1	No	17	77,3
Si	7	31,8	Si	4	18,2
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Autor: Rosa Rosero

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

En lo que se refiere a los videojuegos en la tabla 74 se observa que el 81% de los niños de 7mo año de EGB, no juega payStation 3 y el 14% si juega, y según la pregunta 75 del cuestionario el 18% tienen Call of duty, Prince of Persia, y ninguno, el 9% tienen Assansins Creed, Metal gear solid 4: guns of the patriots, Pro Evolution Soccer 2008, y grand theft Auto IV.

En cuanto al Xbox 3600 el 77% no lo juega y el 18% si juega, (tabla 76) y el 16% tienen Grand Theft Auto IV, Gears of war classics, Proevolution Socceer 2009, FIFA 08, y 0% no tienen Halo 3, Call of duty, Assasin's creed.

Tabla 22. Videojuegos

P82 (Juegas con nintendo DS)			P84. Juegas con los Gameboy		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,5	No contesta	1	4,5
No	18	81,8	No	16	72,7
Si	3	13,6	Si	5	22,7
TOTAL	22	100	TOTAL	22	100

Autor: Rosa Rosero

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

En lo que se refiere al nintendo Wii el 59% no lo juega y el 32% si, y el 50% tiene Mario Kart, el 14% Mario Party 8, y ninguno, el 7% tienen Mario y Snic en los juegos olímpicos estos datos según la pregunta 79.

Los niños que juegan con la PSP son el 18% mientras que el 77% no lo juega y el 42% no tiene ningún juego, el 28% tiene FIFA 08 y el 14% tiene Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum.

El Nintendo DS el 82% no lo juega y tan solo el 14% si, y el 3% de los niños tienen Mario Kart DS, Más Brain Training y New Super Mario Bros, el Gameboy no lo juegan un 73% y un 23 si, y según la pregunta 85 el 67% tiene Super Mario Bros, el 16% Mario Tennis y ninguno. Entre todos estos juegos, el que más tiene los niños es Super Mario Bros, y la gran mayoría de juegos no está al alcance de los niños, por lo que no lo tienen.

En cuanto al tiempo que utilizan de lunes a viernes en los videojuegos el 37% no utiliza ningún tiempo, y el 23% entre media y dos horas, en cuanto al fin de semana el 45% no utiliza ningún tiempo, el 32% menos de una hora y el 13% entre una y dos horas, el 73% de los niños no tienen juegos pirateados y el 5% si lo tiene.

Tabla 23. El ordenador

P86. ¿Juegas con el ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	8	36,4
Si	14	63,6
TOTAL	22	100

Autor: Rosa Rosero

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

Lo que más juegan los niños es con el ordenador en un 64% de ellos quedando un 36% que no juega, según los datos de la encuesta en la tabla 86 y muy pocos niños tienen algún juego en el mismo.

Ahora analizaremos las pautas de consumo en los videojuegos para los **jóvenes de primero bachillerato** de acuerdo a las siguientes tablas:

Tabla 24. Videojuegos

P72. Juegas con	Playstation 2	
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	12,5
Si	7	87,5
P74. Juegas con	Playstation 3	
No contesta	0	0
No	5	62,5
Si	3	37,5
TOTAL	8	100
P76. ¿Juegas con la Xbox 3600?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	5	62,5
Si	3	37,5
TOTAL	8	100
P78. ¿ Juegas con Nintendo wii?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	5	62,5
Si	3	37,5
TOTAL	8	100

Autor: Rosa Rosero

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

Los jóvenes de primero bachillerato el 88% si juega Playstation 2, mientras que el 13% no juega, y con esta pantalla tienen 18% Fifa 09, 15% Fifa 08 y Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, el 12% pPro Evolution Soccer 2009, God of war II Platinum y Los Simpson, en cambio el 38% juega Playstation 3 y el 63% no, y con esta pantalla tienen los siguientes juegos:

Un 22% Call of Duty: Modern Warfare, 17% Metal gear solid 4: guns of the patriots, y un 11% Prince of Persia, Grand theft Auto IV y Fifa 08. Ante estos datos, podemos decir que el juego que más tienen los estudiantes y lo utilizan es el Playstation 2.

Con la Xbox y Nintendo Wii los resultados son iguales un 38% si juega, mientras que un 63% no juega, con la pantalla Xbox tienen un 27% Proevolution Soccer 2009, 18% Fifa 08, 9% Grand Theft Auto IV, Halo 3, Assasin's Creed, los demás juegos no lo tienen, (según la pregunta 78) y con la pantalla Nintendo Wii tienen los siguientes juegos: 13% Wii Play, Super Mario Galaxy, Mario Sonic en los juegos Olímpicos y Mario Party 8, un 7% Wii Fit, Super Smash Bros Brawl, Big Brain Academy, mTriivial y Link's crossbow training + Wii Zapper (según la pregunta 79).

Tabla 25. Videojuegos

P80. ¿Juegas con PSP?		
Opción	Frecuencia	%
No	3	37,5
Si	5	62,5
P82. ¿Juegas con la Nintendo DS?		
No	4	50
Si	4	50
P86. ¿Juegas con el ordenador		
No	2	25
Si	6	75
TOTAL	8	100

Autor: Rosa Rosero

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

Con el PSP juegan un 63% , con esta pantalla tienen un 20% Proevolution Soccer 2008, Fifa 08, Grand theft Auto, Tekken, WEE Smackdown!, 13% Fifa 09, 7% God of war, los demás juegos de la pregunta 81 no lo tienen. Con el Nintendo DS un 50% si juega mientras que el otro 50% no y con esta pantalla tienen los siguientes juegos:40% Mario Kart DS, 30% New Super Mario Bross, 20% Guitar Hero y 10% Mario y sónico en los juegos olímpicos.

Con el Gameboy el 38% lo juega y el resto no y tienen los siguientes juegos: 33% Legend of Zelda DX, Dragon Ball Z, y Pokémon Esmeralda, los demás juegos de la pregunta 85 no lo tienen. Mientras que con el ordenador juegan un 75% y un 25% no,

con este aparato tienen: 36% Call of Duty, 27% World of Warcraft, 9% Los Sims 2, Los Sims megaluxe, Brai Trainer, y World of Warcraft- Battle Chest, según la pregunta 87.

Podemos observar que con lo que más juegan es con el ordenador, seguido del PSP, luego el Nintendo DS y al final los Gameboy. Según la pregunta 90 el 75% de los estudiantes tienen juegos pirateados, y según la pregunta 100 de la encuesta un 12% tienen 1, 4 o más, el resto de personas tienen entre 2 y 3 televisores que funcionan, en ningún hogar no tienen televisión, siendo la pantalla más utilizada por todos.

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

P. 118. 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126. De cada pareja que te presentamos a continuación ¿qué te gustaría más?

Tabla 26. Lo que me gustaría tener

P118. ¿Qué te gustaría más?		
Opción	Frecuencia GRUPO 3: 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
Internet	13	86,7
Televisión	2	13,3
P119		
Internet	10	66,7
Teléfono móvil	4	26,7
No lo se	1	6,7
P120		
Internet	10	66,7
Video juegos	5	33,7
P121		
Video juegos	6	40
Televisión	9	60
P122		
. Teléfono móvil	13	86,7
Televisión	1	6,7
No lo se	1	6,7
P123		
Teléfono móvil	7	46,7
Mp3/ Mp4/ iPod	7	46,7
No lo se	1	6,7
P124		
Teléfono móvil	8	53,3
Video juegos	6	40
No lo se	1	6,7
P125		
Wii	1	6,7
PlayStation 3	9	60
No lo se	5	33,3
P126		
PSP	5	33,3
Nintendo DS	4	26,7
No lo se	6	40
TOTAL	15	100

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

Entre el internet, la televisión, el teléfono móvil y los videojuegos, lo que más les gustaría tener a los estudiantes de bachillerato es el internet en un promedio de un 74%. Cel teléfono móvil con un 87% , entre el móvil y los videojuegos hay una preferencia similar así: la preferencia del móvil es un 50% promedio mientras que los videojuegos tiene 45% promedio, entre los juegos Wii, PlayStation3, PSP y Nintendo DS el de mayor preferencia es el Play Station 3 con 60%, no saben cuál escoger 37% y el que menos escogerían es el Wii con un 7%.

En base a las mismas preguntas para los niños de séptimo de EGB Entre el internet, la televisión, el teléfono móvil y los videojuegos prefieren el internet 60%, Entre el internet, la televisión, el teléfono móvil y los videojuegos tienen mayor preferencia la televisión 44%, los videojuegos 40% y no pueden escoger 17%, Entre el móvil y video juegos, prefieren el móvil 41% (promedio), entre los videojuegos el que más prefieren es el Play Station 3 un 47% y un 50% no saben que juego escoger.

Entre estos dos grupos existe diferencia en los porcentajes, debido a la diferencia de edad, por lo que podríamos decir que en los niños es menor la influencia de la tecnología que en los grandes. El impacto en los niños y adolescentes es negativo porque puede crear adicción y positivo porque ayuda desarrollar habilidades, el internet en el estudio etc. (ver en marco teórico riesgos y oportunidades de las Tic's).

5.3.B. Redes sociales y mediación familiar

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado tomaremos en cuenta las preguntas: 11, 12, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 98, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113.

5.3.1.B. Relación de la tecnología con el entorno familiar.

De acuerdo a las preguntas 12 y 13 analizaremos la relación que tiene la tecnología con la familia.

Tabla 27. Ayuda y lugar de las tareas

P12.¿Qué ayuda recibes al hacer la tarea		
Opción	Frecuencia GRUPO 2:10-14 años APLICADO A 7 EGB	%
Me ayudan mis hermanos/as	9	45
Me ayuda mi padre	4	20
Me ayuda mi madre	7	35
P13.¿En qué lugar haces la tarea en casa?		
En mi habitación	10	33,3
En la habitación de un hermano/a	2	6,7
En una sala de estudio	13	43,3
En la sala de estar	3	10
En la cocina	2	6,7
TOTAL	30	100

P12.¿Qué ayuda recibes al hacer la tarea		
Opción	Frecuencia GRUPO3:15-18 años APLICADO a 1 B.	%
Me ayudan mis hermanos/as	2	33,3
Me ayuda mi padre	1	16,7
Me ayuda mi madre	3	50
P13.¿En qué lugar haces la tarea en casa?		
En mi habitación	6	40
En la habitación de un hermano/a	1	6,7
En sala de estudio	5	33,3
En la sala de estar	3	20
TOTAL	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

En lo que se refiere a la tecnología y el entorno familiar, a los niños de séptimo de básica en un 50% les ayudan a hacer las tareas, a los adolescentes de primero bachillerato les ayudan solamente en un 27%, y en los dos casos, les ayudan más sus hermanos 36% (promedio) y la madre, en un promedio del 43% , también en los dos casos realizan la tarea más frecuentemente en la sala de estudios 33% y en su habitación un 37% (promedio), lo que podríamos decir que si existe un control dentro del hogar al hacer las tareas, en especial a los niños más pequeños.

La mayoría de los niños realizan sus tareas en un lugar adecuado y bajo la compañía se alguna persona.

Solamente un 7% de nos niños de séptimo de EGB, realiza la tarea en la cocina, un lugar no adecuado para dicha actividad, tal vez porque no tiene un lugar adecuado o porque no hay control por parte de su familia, en cambio en los adolescentes ninguno realiza la tarea en la cocina.

Como podemos ver, el hogar juega un papel muy importante en la formación del niño y adolescente tomando un buen control, en especial en sus hábitos y costumbres al hacer uso de la nueva tecnología.

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

De acuerdo al análisis anterior ahora miraremos el consumo de la nueva tecnología y así poder fijar las pautas de consumo.

Tabla 28. Lugar que está el ordenador

P19.¿Dónde está el ordenador que más utilizas?		
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO A 7 EGB	%
No contesta	5	23,8
En mi habitación	5	23,8
En la habitación de un hermano/a	2	9,5
En la habitación de mis padres	1	4,7
En la sala de estar	6	28,6
En un cuarto de trabajo, estudio o	2	9,5
TOTAL	21	100
Opción	Frecuencia GRUPO 3:15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
No contesta	0	0
En mi habitación	4	26,7
En la habitación de un hermano/a	1	6,7
En la habitación de mis padres	2	13,3
En la sala de estar	3	20
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	4	26,7
Es portátil	1	6,7
TOTAL	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

En las familias de los niños de séptimo año si tienen ordenador el 47% e internet un 43%, mientras que en los estudiantes de primero bachillerato tienen ordenador el 100% e internet 60% (según las preguntas 18,20), por lo que el consumo más alto se da en los jóvenes de este grupo, siendo importante que en la familia exista un control para que los estudiantes no caigan en el vicio.

En cuanto al lugar donde se encuentra el ordenador que más utilizan, según la tabla 19 podemos observar que los datos son similares en los dos grupos así se encuentra en la habitación del estudiante 26% (promedio), en la sala de estar 25% (promedio, en el cuarto de estudios 19%(promedio), en los demás lugares las cifras son más bajas.

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

Tabla 29. Tiempo que he quitado al usar internet

P28. ¿A qué has quitado tiempo desde que utilizas internet?		
Opción	Frecuencia GRUPO 2 (10-14 años) APLICADO A 7 EGB	%
Familia	1	4
Amigos/as	6	24
Estudios	4	16
Deporte	3	12
Lectura	1	4
Televisión	3	12
Videojuegos	2	8
Hablar por teléfono	1	4
A nada	4	16
P98. ¿A qué has quitado tiempo desde que utilizas video juegos?		
Familia	2	6,6
Amigos/as	3	9,6
Estudios	8	25,9
Deporte	6	19,4
Lectura	2	6,5
Televisión	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	2	16,7
TOTAL	25	100

Autor: Rosa Rosero

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

El tiempo que han quitado los niños de 7mo de EGB, con el uso de la tecnología en especial es a los amigos 24%, a los estudios 16%, , y desde que han utilizado los

videojuegos han quitado tiempo a los estudios 26% y el deporte 19% las otras actividades también quitan tiempo pero en porcentajes más bajos, mientras que los chicos de bachillerato han quitado más tiempo a los estudios 22%, deportes y lectura 19%, a la familia 13%, al utilizar el internet, y al utilizar los videojuegos han quitado tiempo a los estudios 50%, a la lectura y deporte 17%, las otras actividades también han quitado tiempo pero en porcentajes más bajos.

En los dos grupos el uso de esta tecnología ha quitado tiempo en los estudios, es por eso que si no se da un uso adecuado y controlado puede influenciar negativamente en la vida de los estudiantes, en especial de los jóvenes.

Estos se ponen nerviosos o enfadados cuando no les dejan navegar en un 25% (promedio pregunta 44), en especial los jóvenes de bachillerato creen que pueden poner cualquier foto o video de los amigos o familiares en internet 20%, también no les importa agregar a desconocidos y hablar con ellos por el internet 10%, estos jóvenes también discuten con sus padres por este uso 67%, mientras que los niños de 7mo EGB no discuten en 68%, el motivo de la discusión es por el tiempo que pasan conectados 62% (promedio), a pesar de las consecuencias negativas al dar mal uso al internet y los videojuegos no les premian ni les castigan sus padres un 80%, cuando están conectados lo que sus padres hacen es preguntarles en qué están utilizando el internet 36%, solamente un 5% están junto a ellos, comprueban después por donde han navegado y hacen alguna cosas juntos.

Lo que sus padres les prohíben al utilizar este medio a los jóvenes de bachillerato es: comprar algo 22%, dar información personal 30%, suscribirse en algún boletín, acceder a una red social 12%, mientras que a los pequeños les prohíben menos. (Según las preguntas 45, 46, 47, 48, 49).

5..3.4.B. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.

Tabla 30. La Televisión

P104. ¿En qué lugar miras la tele?		
Opción	Frecuencia GRUPO 2 (10-14 años) APLICADO A 7 EGB	%
En mi habitación	9	25,7
En la habitación de un hermano/a.	2	5,71
En la habitación de mis padres	14	40
En la sala de estar	9	25,7
En un cuarto de juegos	1	2,9
P105. ¿Con quién miras la tele?		
Solo	7	12,5
Con mi padre	12	21,4
Con mi madre	14	25
Con algún hermano/a	17	30,4
Con otro familiar	4	7,1
P106. ¿Qué actividad haces cuando ves la tele?		
Estudiar o hacer la tarea del colegio	12	28,6
Comer	11	26,2
Hablar por teléfono	2	4,8
Leer	4	9,5
Dormir	3	7,1
Charlar con mi familia	2	4,7
Jugar	8	19,0
TOTAL	42	100

Autor: Rosa Rosero

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

Tabla 31. La televisión

P104 .¿En qué lugar miras la tele?		
Opción	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO A 1bachillerato	%
En mi habitación	8	25
En la habitación de un hermano/a.	2	6,3
En la habitación de mis padres	12	37,5
En la sala de estar	9	28,1
En la cocina	1	3,1
P105. ¿Con quién miras la tele?		
Solo	9	17,3
Con mi padre	7	13,5
Con mi madre	12	23,1
Con algún hermano/a	13	25
Con otro familiar	6	11,5
Con un amigo/a	5	9,6
P106. ¿Qué actividad haces cuando ves la tele?		
Estudiar o hacer la tarea del colegio	10	20,4
Comer	10	20,4
Navegar por internet	8	16,3
Hablar por teléfono	10	20,4
Leer	1	2,0
Dormir	3	6,1
Charlar con mi familia	3	6,1
Jugar	4	8,2
TOTAL	49	100

Autor: Rosa Rosero

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

La tecnología en el ambiente familiar tienen un poder adquisitivo muy grande así podemos observar es en la sala de los padres, en un 39% (promedio), seguido de la habitación del estudiante y la sala de estar 26%, en las demás opciones también miran pero en menor porcentaje. En los dos grupos los estudiantes miran acompañados en

mayor porcentaje de sus padres 41% (promedio) seguido de sus hermanos 38% (promedio). Cuando miran la tele lo hacen casi siempre haciendo alguna actividad como: en el caso de los niños de 7mo EGB estudian 29%, comen 26% y juegan 19%, y los de primero bachillerato: estudian, comen, y hablan por teléfono 20% y navegan 16%, también hacen otras actividades en menor porcentaje.

Mediante las preguntas 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113 podemos darnos cuenta el gran poder de la televisión en los hogares así los dos grupos discuten con sus padres 70% (promedio) por el tiempo que pasan viendo 64% (promedio) y un 20% por el tipo de programas, pero a pesar de esto no les castigan por ver la tele 89% (promedio), de igual manera, en los dos casos, quien más decide por ver la tv. Es el papá 26% (promedio), el propio alumno 19% (promedio), también la madre 10% (promedio).

El contenido de televisión que prefieren los dos grupos y sacando un promedio es: películas 26%, dibujos animados 19%, series prefieren los grandes 21% y los pequeños deportes 13%, a pesar de todo los padres muchas de las veces no les dejan ver algunos programas como: películas 40%, (promedio) programas del corazón 15% (promedio) y dibujos animados 13% en ambos casos.

5.4.B. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: 16, 17, 23, 24, 25, 26, 21, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 50, 102, 103.

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

Tabla 32. Profesores ante el internet

P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO a 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO a 1bachillerato	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno		6,6666666	13	86,7
Si, algunos (menos de la mitad)	26	86,6666666	2	13,37
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	2	6,6666666	0	0
TOTAL	30	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

La tecnología en el ámbito escolar, en lo que se refiere a los profesores podemos ver en la tabla 17, que en el grupo 3 el 87% de los profesores no utilizan internet para explicar su materia, mientras que en el grupo 2 el 87% si utilizan algunos (menos de la mitad), y en ninguno de los dos grupos utilizan todos.

Esto podría ser a que no existe una verdadera capacitación a los docentes por parte de las autoridades de la institución o del gobierno , y también la falta de interés por parte de los maestros para actualizarse en el uso de los aparatos tecnológicos, datos que contrastan con lo proporcionado por el INEC (s.f.) donde se menciona que hasta el 2010, 3´195.797 personas no tenían acceso al internet.

De acuerdo a las preguntas 27, 29, y 31 al grupo 2 les han enseñado a manejar el 48% algún profesor, 22% nadie, y suelen usar el internet 38% para visitar página web y 32% para usar correo electrónico y suelen comunicarse el 59% con el chat y el 18%

con el Messenger, mientras que en el grupo 3 les han enseñado a manejar el 22% algún profesor, 22% nadie, y suelen usar el internet 17% para descargar música, películas o programas, 15% para visitar página web, usar el correo electrónico, tv digital, y suelen comunicarse el 33% con el chat y el 27% con el Messenger, y el 40% con los dos anteriores.

Tabla 33. Internet y redes sociales

P36. ¿Sueles usar internet para jugar?				
Opción	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO a 7 EGB	%	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO a 1bachillerato	%
No contesta	2	9,4	1	6,7
No	5	22,7	9	60
Si	15	68,2	5	33,3
TOTAL	22	100	15	100

P39. ¿Sueles utilizar redes sociales?				
No contesta	3	15	0	0
No	4	20	1	6,7
Si	13	65	14	93,3
TOTAL	20	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

Con relación a la tecnología en el ámbito familiar podemos observar en las talas 36 y 39 el grupo 2 utiliza internet para jugar en un 68% y redes sociales 13%, mientras que el grupo 3 utiliza internet para jugar 33% y no utiliza 60%, lo que quiere decir que este grupo utiliza más internet para otras actividades pueden ser consultas trabajos y en especial utilizan como red social en un 93%. Esta cifra puede afectar al estudiante física, mental y en especial en el rendimiento escolar.

De acuerdo a las preguntas: 35, 37, 38 y 40, del Cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad), el segundo grupo el 38% de los niños no tienen amigos virtuales y el 23% si tienen, y los juegos que más han jugado en la red son los de carrera 30%, y deportes 25%, y el 64% juegan en red con sus amigos, y utilizan la red social en un 65%, mientras que el grupo 3 grupo el 60% si tienen amigos virtuales, y lo que más han jugado en la red son los de estrategia y batalla 41%, y carreras 25%, el 50% juegan en red con sus amigos, y utilizan la red social en un 93%.

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

Tabla 34. Lugar de uso del internet

P25. ¿En qué lugar sueles usar internet?				
Opción	Frecuencia GRUPO 3 15-18 años APLICADO a 1bachillerato	%	Frecuencia GRUPO 2 10-14 años APLICADO a 7 EGB	%
En mi casa	9	32,1	8	30,8
En el colegio	2	7,1	0	0
En un ciber	11	39,3	8	30,8
En un lugar público	0	0	5	19,2
Donde un amigo	3	10,7	1	3,8
Donde un familiar	3	10,7	4	15,4
TOTAL	28	100	26	100

Autor: Rosa Rosero

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

La nueva tecnología, en especial el internet el grupo 2 lo usa en la casa y en el ciber un 30% , mientras que el grupo 3 utiliza más en un ciber 39% y en la casa 32% , notando aquí que los dos grupos coinciden en el lugar donde ocupan más el internet, notando que en el colegio el grupo 2 no lo utiliza, esto puede ser porque las

instituciones educativas no cuentan con este servicio en especial las escuelas, mientras que en el colegio solamente un 7% lo utiliza, lo que quiere decir que este servicio en las instituciones educativas no está al alcance de todos.

De acuerdo a las preguntas: 26, 30, 32 ,33 ,34 del Cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad), el grupo 2 cuando utilizan internet, suelen estar solos en 44%, con amigos 28%, y con un profesor 0%, utilizan la página Web más para juegos 37% y música 23%, mientras chatean siempre se muestran como son 80% y utilizan webcam a veces 41%.

Por otra parte el grupo 3 cuando utilizan internet suelen estar en mayor porcentaje solos 30% con amigos 23% y con un profesor 5%, utilizan la página web, más para música 27% , para juegos y humor 12% , mientras chatean siempre e muestran como son 87% y en un 67% nunca usan webcam.

Según estas cifras podemos sacar aspectos positivos como: existe honestidad y transparencia al mostrarse como son en lo negativo es que un 2,5% (promedio) utilizan internet para comunicarse con un profesor, es decir en el aspecto escolar se da poco uso en este sentido.

De acuerdo a las preguntas: 41, 42, 43, 50 del Cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad) los niños del grupo 2 no han hecho ninguna página web 55% y si lo han hecho 30% en más alto porcentaje con deportes y juegos 27%, lo han hecho principalmente para darse a conocer y hacer amigos 40%.

Se consideran que tienen un nivel medio en el uso del internet el 38%, es notable que un 39% no contesta, puede ser por inseguridad.

Mientras que los jóvenes del grupo 3 no han hecho ninguna página web 73% y si lo han hecho 20% cifras que no están acorde al grupo 2, en más alto porcentaje con música 34%, lo han hecho principalmente para escribir lo que les gusta y dar su opinión en 30% y se consideran que tienen un nivel medio en el uso del internet el 73%, lo que muestra que este grupo tiene un nivel mayor de conocimientos en este campo, notando así que mientras más edad tienen más utilizan el internet .

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

Tabla 35. Tiempo de uso del internet y T.V.

P23. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet de lunes a viernes?			P102. ¿Cuánto tiempo ves la TV. De lunes a viernes?	
Opción	Frecuencia GRUPO 2: 10-14 años (aplicado a 7 EGB)	%	Frecuencia GRUPO 2: 10-14 años (aplicado a 7 EGB)	%
No contesta	2	10	0	0
Menos de una hora	9	45	11	37,9
Entre una y dos horas	3	15	9	31
Más de dos horas	3	15	2	6,9
Nada	0	0	6	20,7
No lo sé	3	15	1	3,4
TOTAL	20	100	29	100

P23. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet de lunes a viernes?			P102. ¿Cuánto tiempo ves la TV. De lunes a viernes?	
Opción	Frecuencia GRUPO 3: 15-18 años (aplicado a 1bachillerato)	%	Frecuencia GRUPO 3: 15-18 años (aplicado a 1bachillerato)	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	1	6,7	2	13,3
Entre una y dos horas	6	40	9	60
Más de dos horas	6	40	4	26,7
Nada	0	0	0	0
No lo sé	2	13,3	0	0
TOTAL	15	100	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

El tiempo que dedican los niños de séptimo de EGB de lunes a viernes en: usar internet es menos de una hora el 45%, y entre una y dos horas el 15%, quitando tiempo a los amigos 24% a los estudios 16% y en ver la televisión el tiempo que utilizan es menos de una hora el 37% y entre una y dos horas el 31%, el sábado y el domingo, ningún tiempo el 40% y entre una y dos horas el 35% y en mirar la televisión menos de una hora 41% , entre una y dos horas el 24%.

Según estos datos podemos decir que los niños utilizan internet y miran televisión todos los días de la semana.

Los jóvenes del grupo 3 de primero de bachillerato el tiempo que dedican de lunes a viernes en: usar internet es 40% entre una y más de dos horas el 13% no lo saben, y en ver televisión el 27% más de dos horas y el 60% entre una y dos horas, mientras que el sábado y el domingo el 46% utiliza más de dos horas en usar internet, quitando así el tiempo a los estudios 22% , al deporte y lectura 19% , el tiempo que miran televisión es el 53% más de dos horas y el 20% entre una y dos horas.

5.5.B. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Para dar respuesta a lo planteado en este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

51, 53, 53, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 92, 93 ,94, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 111, 114.

5.5.1.B. Regulación y uso de las tecnologías

Antes de realizar un análisis sobre este tema es necesario saber la opinión de los estudiantes sobre el concepto que tienen del internet y si se aíslan de sus amigos y familiares.

Tabla 36. Comentario sobre el internet

P51. Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación		
Opción	Frecuencia GRUPO 2: 10-14 años (aplicado a 7 EGB)	%
No contesta	2	6,7
Nada	8	26,7
Poco	10	33,3
Bastante	7	23,3
Mucho	3	10
P53. Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares		
No contesta	2	6,7
Nada	7	23,3
Poco	12	40
Bastante	6	20
Mucho	3	10
TOTAL	30	100

P51. Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación		
Opción	Frecuencia GRUPO 3: 15,18 años (aplicado a 1 bachillerato)	%
Nada	0	0
Poco	6	40
Bastante	8	53,3
Mucho	1	6,7
P53. Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares		
Nada	7	46,7
Poco	4	26,7
Bastante	3	20
Mucho	1	6,7
TOTAL	15	100

Autor: Rosa Rosero

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

En el uso de la tecnología, los estudiantes del grupo 3, piensan que el internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación un 53% , mientras que un 40% dice que es poco útil para ellos, un 47% piensan que el internet no les aísla de los amigos y solamente un 7% piensa que si.

El grupo 2 un 23% piensa que el internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, pero les aísla de sus amigos, y 40% piensa que no les aísla, como vemos en estas cifras, la mayoría de estudiantes piensan que el internet no les afecta mayormente el uso de la tecnología en sus vidas, es decir no están conscientes de los riesgos negativos que tiene el uso de esta tecnología, de acuerdo a las preguntas 67, 68, 69 Cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad).

Los estudiantes de 7mo de EGB, el 4% de los niños no apagan nunca su móvil y el 32% lo apaga cuando está en clases o estudiando, el 63% nunca ha recibido llamadas en la noche cuando están en la cama, lo que quiere decir que la mayoría de niños si controla el uso de su móvil.

Por otra parte los jóvenes del bachillerato el 38% no apagan nunca su teléfono y el 34% lo apaga solo cuando está en clases, estos jóvenes si reciben llamadas por la noche, cuando están durmiendo un 58% y el 17% ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.

Estos datos nos muestran que los adolescentes están más expuestos a riesgos sobre el uso de estos aparatos, por el mayor dominio que tiene de los mismos y se complica más este problema si no existe una buena regulación y mediación familiar para su uso.

5.5.2.B. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla 37. Si me quedo sin móvil

P63. Si me quedara dos semanas sin móvil		
Opción	Frecuencia GRUPO 2: 10-14 años (aplicado a 7 EGB)	%
No contesta	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	2	16,7
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	10	83,37
P64. ¿Discutes con tus padres por el uso del móvil?.		
No contesta	0	0
No	9	75
Si	3	25
P63. Si me quedara dos semanas sin móvil		
Opción	Frecuencia GRUPO 3: 15,18años (aplicado a bachillerato)	%
No contesta	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	2	17
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	10	83
P64. ¿Discutes con tus padres por el uso del móvil?		
No contesta	0	0
No	9	75
Si	3	25
TOTAL	12	100

Autor: Rosa Rosero

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

De acuerdo a la tabla 63 y 64 nos podemos dar cuenta que si se quedarían sin móvil, no les pasaría nada en 83% a los estudiantes de los dos grupos, y en 17% su vida cambiaría para mejor, igualmente el 75% de encuestados no discuten con sus padres por el uso de este aparato.

Lo que podemos decir que el móvil en un gran porcentaje de estudiantes no afecta en sus vidas ni en el hogar, solamente un 25% tienen problemas en especial por el tiempo de uso y es motivo de problemas en el hogar, pero creo que con una buena mediación de los padres, y familiares se podría solucionar este problema.

De acuerdo a las preguntas 93, 94 del Cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad), se realiza las mismas preguntas de la tabla 63, 64 pero con respecto a los videojuegos, los niños de 7mo de EGB un 90% de ellos no discuten con sus padres por el uso de estos juegos, pero los jóvenes del bachillerato un 50% si discute con sus padres por este uso, en especial por el tiempo que pasan jugando y por el tipo de juegos.

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

Tabla 38. Opinión sobre la siguientes frases

P99. ¿Estás de acuerdo con las siguientes frases?		
Opción	Frecuencia GRUPO 2: 10-14 años (aplicado a 7 EGB)	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	4,5
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	9,1
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	13,6
No estoy de acuerdo con ninguna.	16	72,8
P114. ¿Estás de acuerdo con las siguientes frases?		
Veo más tele de la que debería	6	20
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	10	33,3
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	3,3
Me aburre la televisión	1	3,3
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	3,3
Me encanta hacer zapping	1	3,3
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	10	33,3
TOTAL	30	100

Autor: Rosa Rosero

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

Tabla 39. Opinión sobre las siguientes frases

P99. ¿Estás de acuerdo con las siguientes frases?		
Opción	Frecuencia GRUPO3: 15,18años (aplicado bachillerato)	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	11,1
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	22,2
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	22,2
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	44,4
P114. ¿Estás de acuerdo con las siguientes frases?		
Veo más tele de la que debería	2	9,1
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	6	27,3
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	4,5
Me aburre la televisión	2	9,1
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	9,1
Me encanta hacer zapping	1	4,5
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	4,5
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	4,5
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	27,3
TOTAL	22	100

Autor: Rosa Rosero

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

Haremos un análisis de la tecnología de acuerdo a su uso, para lo cual nos basamos en las tablas 99, 114 en las que podemos observar al grupo 2 en lo referente a los videojuegos que un 5% de los niños no paran de jugar, al 9% los vuelven violentos, el 14% hacen cosas que no pueden hacer en la vida real y el 44% no se involucra en las frases anteriores, por lo que podemos decir que más de la mitad de los niños hacen un mal uso de este medio, en lo que se refiere a la televisión un 20% reconoce que ve más tele de lo debido, un 33% le gusta ver acompañado, lo bueno es que 0% de los niños enciende la televisión cuando llegan.

Estas cifras que evidencian que la mayoría de los niños están consientes de la influencia de estos aparatos en su vida por lo que dan un uso moderado a los mismos.

El grupo de los jóvenes del bachillerato con respecto a los videojuegos, un 11% de ellos no paran de jugar, a un 22% los vuelven violentos y hacen cosas que no pueden hacer en la vida real, es decir que el 55% de los jóvenes le dan un mal uso a estos juegos, en lo que se refiere a la televisión, el 9% ve más tele de lo que debería, a otros les aburre y otros eligen el programa antes de encender, en este grupo el 5% lo primero que hacen al llegar a casa es prender la televisión, datos que evidencian que al igual que el grupo anterior si dan un buen uso a este medio en lo que se refiere a su utilidad.

De acuerdo a las preguntas: 95, 96, 97: del cuestionario 2 aplicado al grupo (10-18 años de edad) a la mayoría de los estudiantes no les premian, ni les castigan con el uso de los videojuegos, lo que quiere decir que el acceso a este medio está abierto para su uso, incluso la mayoría de los padres no saben de qué van los videojuegos con los que juegan, porque si se enteraran solo el 28% (promedio) les dejarían jugar con ellos.

5.6. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA

5.6.1. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar Cuestionario ILFAM

La tecnología ha avanzado a pasos agigantados incluso situándonos en el cambio de siglo, las nuevas tecnología abre un gran campo tanto a las personas como usuarios individuales, empresas, escuelas, familia etc. Dándole un uso apropiado y con conocimiento facilita la vida de las personas.

El trabajo más extenso en este campo se refiere a la televisión, aunque en los últimos años el internet y los videojuegos han ganado un amplio campo en los hogares ecuatorianos, para hacer un análisis más profundo sobre este tema, se ha realizado un cuestionario ILFAM a 10 personas de distintas edades, comprendidos entre 13 y 18 años de edad en su mayoría de sexo masculino y un solo femenino, que viven en la ciudad de Quito-Ecuador, de institución educativa particular religiosa, que viven con papá y mamá, y creen que la familia ideal está comprendida con papá, mamá e hijos.

P.6.1. ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Tabla 40. Relación familiar

CUESTIONES	EXELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	MALA
Relación de pareja(P/M)	x	xxxx	xxx	x	
Relación padre e hijos	xxxx	xxx	xxx		X
Relación entre hermanos	xxxx	x	x	xxx	X
Relación madre e hijos	xxxxx	xxx	x	X	
Relación hijos abuelos	xxxx	x	xxx	X	
Relación con otros familiar	xx	Xx	xxxx	xx	
Total	20	14	15	8	2

Autor: Rosa Rosero

Fuente: Cuestionario ILFAM

Al realizar un análisis vertical vemos que la mayoría de los jóvenes encuestados, valoran su relación familiar como excelente, luego buena, seguida de muy buena, la mala relación que existe en la familia tenemos solamente 2 personas que catalogan mala relación entre padre e hijos y entre hermanos, lo que quiere decir que en la población encuestada la relación familiar en conclusión es muy buena, en especial la relación madre e hijos, puede ser porque la madre es quien pasa mayor tiempo con sus hogares.

Es decir el grupo de jóvenes encuestados tienen una buena relación con su familia, encontrando en nuestro país un buen ambiente familiar.

P.6.2 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Tabla 41. Empleo del tiempo libre en familia

CUESTIONES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	MUCHAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
Ver televisión	X	XXX	XX	XXXXX	
Uso de internet	X	XX	XX	XXXX	XX
Actividades deportivas	XXX	XX	XX	XXX	X
Paseos familiares	X	XX	X	XXXX	X
Labores del hogar	XX	XX	XX	XXX	
Visita a familiares	XX	X	XXXX	XXX	
Labor social	XX	XX	XXX	X	XXXX
Labor pastoral		X		XXX	XXX
Fiestas familiares	XX	XXX	XX	XXX	
TOTAL:	14	18	18	29	11

Autor: Rosa Rosero

Fuente: Cuestionario ILFAM

Al realizar un análisis del tiempo libre en familia podemos observar en la tabla 2.4 que pocas veces la familia emplea el tiempo libre en ver televisión y usar el internet, paseos familiares, en cuanto a las actividades deportivas, hay familias que si se reúnen siempre, otras casi siempre y pocas veces y una sola familia nunca por lo que podemos decir que si practican alguna actividad deportiva.

En cuanto a las labores de hogar, visitas y fiestas familiares comparten equitativamente su tiempo libre, pero en la labor social y pastoral muchas familias nunca lo realizan, es decir las familias se preocupan más en bien de sus intereses y los problemas de los demás lo dejan a un lado en su mayoría de familias, lo que es una pena, porque también debemos interesarnos y darnos un tiempo en familia para hacer labor social y pastoral y así unirnos más no solo como familia sino como personas sociales que somos.

P. 6.3. ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Tabla 42. Estabilidad familiar

CUESTIONES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	MUCHAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
Factor económico:					
Desempleo				xxx	Xxxxxxx
Pobreza			Xx	xxxx	Xxxx
Remuneración baja			x	x	Xxxxxxxx
Factor social:					
Inseguridad				xxxx	Xxxxxx
Falta de atención: salud, educación			xx	xx	Xxxxxxx
Problemas comunitarios	xxx			x	Xxxxxx
Migración		x	x	x	Xxxxxx
Factor intrafamiliar					
Violencia familiar física				x	Xxxxxxxxxx
Violencia familiar psicológica			xx	xxx	Xxxxx
Alcoholismo			x	xxxxxx	Xxx
Drogadicción				x	Xxxxxxxxxx
Infidelidad					Xxxxxxxxxxx
Embarazos en la adolescencia					Xxxxxxxxxxx

Autor: Rosa Rosero

Fuente: Cuestionario ILFAM

En cuanto al factor económico se ve claramente que nunca o pocas veces afecta la estabilidad familiar, solamente en tres casos a afectado en la estabilidad familiar, lo que equivale a decir que la mayoría de los encuestados tiene una buena posición económica que no afecta notablemente a la familia.

El factor social en tres familias afecta en la estabilidad familiar, en cuanto a los problemas comunitarios, la inseguridad, problemas de salud y migración no son factores que influyeran notablemente en la estabilidad familiar.

En el factor intrafamiliar la violencia psicológica es mayor que la violencia física, el alcoholismo también influye pocas veces, en cambio la drogadicción, infidelidad y embarazos en la adolescencia no afectan nunca en la estabilidad familiar en nuestros encuestados, en buena hora porque en otros hogares si afectan a la familia estas cuestiones.

P. 6.4. Señala el orden de importancia que debe ser prioritaria en la vivencia familiar.

Tabla 43. Importancia de la vivencia familiar

CUESTIONES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	MUCHAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
Responsabilidad	xxxxxxxxx	X			
Honestidad	xxxxxxxx	Xx			
Respeto	xxxxxxx	Xxx			
Comunicación	xxxxxxx	Xxx			
Solidaridad	xxxxxxxx	Xx			
Amor	xxxxxxxxx	X			
Fidelidad	Xxxxxxxxxx				
Amistad	xxxxxxx	Xx			
Autoestima	xxxxxxx	Xx			
Alegría	xxxxxxxxx	X			
Paciencia	Xxxxxxxxxx				
Tolerancia	xxxxxxxxx	x			

Autor: Rosa Rosero

Fuente: Cuestionario ILFAM

Según los encuestados en la vivencia familiar se ve claramente que siempre deben existir todos los valores planteadas en la tabla 43, como: responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad, amor, fidelidad etc. Son pocas las personas encuestadas que dicen casi siempre son importantes estos valores.

Estos resultados manifiestan que en los hogares todavía existe los buenos valores y más que nada los adolescentes les dan importancia a estos para crear un buen ambiente dentro de las familias.

En los cuestionarios se hace referencia al aborto en el mismo el 100% de los encuestados están de acuerdo en que no se debe realizar el aborto en ningún caso y que les gustaría recibir orientación en todos los temas, en especial FAMILIA Y EDUCACIÓN EN VALORES, luego relaciones padres e hijos, dificultades en la adolescencia, familia y vida, en ese orden.

Como podemos observar que el ambiente familiar juega un papel importante en la vida de los jóvenes y adolescentes, estos le dan mucha importancia a la familia la misma que influencia en gran parte en la formación de la persona en especial del niño y adolescente.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones:

1. Los niños y adolescentes en nuestro país cada día se tecnifican más, e incluso se dice que nacen tecnificados es así que todos saben manejar estos aparatos en especial el teléfono móvil, ordenador, internet, videojuegos, según los datos obtenidos, el 100% si tiene y utiliza un móvil, el 91% sí tienen y utiliza internet, y todos tienen por lo menos un videojuego.
2. Con quien más se comunican los niños en sus hogares es primero con su madre, luego con su padre y hermanos, por otra parte los adolescentes se comunican más con su madre, luego con su padre, también se comunican mucho con sus amigos, incluso más que con sus hermanos, dando este grupo mayor importancia a sus amigos.
3. El 85% de los niños y adolescente juegan con el videojuego o juegos de ordenador, los mismos que están a su alcance ya que en todos los hogares tienen por lo menos algún juego de estos. En lo que se refiere a la televisión, al 65% les gusta ver acompañados, de sus padres o hermanos.
4. En los grupos de encuestados la mayoría tienen 2 o más televisiones y el 99% utiliza en todo tiempo cualquier aparato tecnológico, sea ordenador, televisión, móvil, videojuegos etc. En cuanto al tiempo de consumo de cualquiera de estos medios pasan utilizándolos casi la mitad de su tiempo.
5. En el ámbito escolar es alarmante la baja preparación de los educandos, en cuanto al uso de la nueva tecnología, tan solo el 4% de los mismos usan internet, o el ordenador para enseñar, y el 49% lo han utilizado alguna

vez, lo que quiere decir que en el ámbito escolar todavía falta tecnificarse en este campo.

6. En cuanto a las redes sociales, la mayoría de los estudiantes la utilizan, así: el 31% de los estudiantes lo utiliza en sus hogares y el 40% lo utiliza en un centro de cómputo, un lugar de libre acceso y de bajos costos, facilitando así el consumo de este medio, por tal razón hay un alto porcentaje de estudiantes que han hecho de la nueva tecnología parte importante de sus vidas incluso en el ámbito social.
7. Un alto porcentaje de los encuestados opinan que el uso del internet, les ahorra tiempo y facilita la comunicación ya sea al hacer deberes, consultas, trabajos. También el uso de este medio les permite comunicarse con facilidad y a bajos costos con otra persona dentro o fuera de su ciudad o país.
8. Al preguntarles ¿qué pasaría si se queda sin el celular? El 75% de los encuestados manifestaron que no pasaría nada, dato alentador frente al consumo de estos medios tecnológicos y otro dato alentador es que el mismo porcentaje de los niños y adolescentes no discuten con sus padres por el uso del teléfono móvil.

6.2. Recomendaciones:

1. Es evidente que la nueva tecnología trae grandes avances en la vida de las personas pero también trae muchas desventajas si no se da un buen uso a las mismas, por eso es recomendable realizar campañas publicitarias para evitar caer en engaños, chantajes, vicios etc., estas campañas pueden ser auspiciadas por cualquier entidad sea pública o privada.

2. Los niños y adolescentes utilizan y experimentan con las pantallas no solamente como medio de consulta sino también como medio de diversión utilizando así los videojuegos, televisión, internet y móvil pasando mucho tiempo en los mismos y descuidan otros aspectos importantes en su vida como son compartir el tiempo libre con su familia o amigos haciendo deporte, realizando paseos recreacionales y muchas otras actividades que le sirven para un mejor crecimiento físico y social.
3. La familia, en especial los padres deben ejercer un buen control en el uso de estos aparatos, siendo ellos quienes den el ejemplo de su buen manejo, para lo cual es recomendable que todos los padres sepan utilizar estos medios, y si no lo saben deben seguir cursos de capacitación en el manejo de los mismos.
4. Esta nueva tecnología en especial los videojuegos han llegado a reemplazar a los juegos tradicionales muchos de los cuales han desaparecido y es aquí donde todos estamos en la obligación de rescatar estas tradiciones positivas en especial los juegos tales como: la rayuela, el trompo, las canicas, el salto de sogas, los coches de madera etc.
5. Es necesario que los docentes se interesen en tomar cursos de actualización en el uso de la nueva tecnología, el Gobierno y las propias instituciones educativas deben ser quienes deben exigir y dictar cursos de capacitación obligatoria a todos los maestros.
6. Muchos de los estudiantes realizan varias actividades a la vez como: hacen los deberes, comen hablan por teléfono mientras mira televisión, algunos de los niños y adolescentes llevan su móvil al colegio por lo que no pueden concentrarse bien en una sola actividad, por lo que es recomendable que los niños y adolescentes sepan auto controlarse al usar estos medios, siendo la escuela y la familia los encargados de fomentar este valor.

7. Al 55% de los estudiantes esta nueva tecnología les aíslan de la familia y amigos, por lo que debemos tener mucho cuidado del tiempo que pasamos frente a estos medios, el mismo que no debe ser muy largo para no caer en el aislamiento o la individualidad, por lo que se recomienda ejercer un mayor control por parte de la familia y las instituciones educativas en el tiempo y uso de las TIC's

8. Los niños y adolescentes pueden creer que al utilizar esta tecnología como ellos deseen no pasa nada pero los datos demuestran otra cosa como dependencia de los mismos por lo que se debería enseñar a los niños y adolescentes a que sean autodidactas en el uso de estos medios, creando una materia en el pensum escolar la misma que enseñaría el uso correcto de las TIC's. y crear sanciones para el mal uso de las mismas así como existen sanciones para quienes no cumplan las leyes de tránsito, quienes no pagan impuestos, etc.

7. BIBLIOGRAFÍA

ecu5r@inen.gov.ec. (18 de 07 de 2011). Condiciones de vida. Quito, Pichincha , Ecuador.

Educación, C. N. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito: Ministerio de Educación.

Gómez, E. J. (2010). *Ecuatorianos en España una aproximación Sociológica*. Quito: Subdirección General de Información Ministerio de Trabajo.

<http://www.inen.gov.ec/web/guest/descargas/basedatosinvsac/convqguest/>. (19 de 07 de 2011). Quito, Pichincha, Ecuador.

Oceano, G. e. (2001). *OCEANO UNO DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO*. Bogotá: Printer.

Telefónica, F. (2008). *LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA*. Madrid: Ariel S.A.

Unidas, F. d. (2001). Proyecto regional de población . *Fondo de población de las Naciones Unidas* .

<http://www.inen.gov.ec/web/guest/descargas/basedatosinvsac/angust/>.(20 de 07 de 2011). Quito Pichincha Ecuador.

Microsof Encarta 2009

<http://wwwred-lerorg/ticeducacionamericalatinapdf> (22 de 07 de 2011)

<http://www.ecuadorencifras.com/bane/> (23 de 07 de 2011)

<http://www.oei.es/valores2/monografias05/rflexion05htm> (23 de 07 de 2011)

<http://aprendiendodefenderme.blogspot.com> (23 de 07 de 2011)

<http://edithlupacawordpress.com/> (25 de 07 de 2011)

<http://telefonicom.pe/rc/enfoque-usoproteccionhtml> (25 de 07 de 2011)

<http://telefonica.pe/rc/enfoque-uso-proteccionhtml>. (26 de 07 de 2011)

www.cuidatuimagenonline.com (28 de 07 de 2011)

www.cinterfor.org.uy (28 de 07 de 2011)

www.internetamiga.com (28 de 07 de 2011)

CUESTIONARIO 1º - 4º PRIMARIA (6 a 9 años)

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

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

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre

- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar mas 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)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos

- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

8. ANEXOS

CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as

5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

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

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

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo

3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

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

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

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

18. ¿Tienes ordenador en casa?

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

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

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

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

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

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre

6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales

7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

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

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)

2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de 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 recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

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

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

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

1. Un principiante

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

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

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

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

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

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

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

54. ¿Tienes móvil propio?

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

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

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

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora

12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

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

4. Todos los días

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

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

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

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

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

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

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

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

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

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

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)

2. Si

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

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

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

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

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

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

9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

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

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

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

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

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

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital

9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

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

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

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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

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

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

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

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

1. Video juegos

2. Televisión
3. No lo se

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

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

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

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

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

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

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

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

CUESTIONARIO ILFAM

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique: _____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					

6. Embarazos en la adolescencia					
---------------------------------	--	--	--	--	--

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

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

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,


Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



