



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COLEGIO PENSIONADO UNIVERSITARIO, ANDRÉS BELLO Y ESCUELA GONZALO ABAD DE LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA EN EL AÑO 2011”

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

AUTOR(S):

María Rebeca Silva Novoa

MENCIÓN:

Lengua y Literatura

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Mgs. Mariana Solano Pinzón

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

CERTIFICA:

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

(f) -----

Loja, Octubre 2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **María Rebeca Silva Novoa**, 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) -----

María Rebeca Silva Novoa

Cédula de Identidad: 100235087-2

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f) -----

María Rebeca Silva Novoa

Cédula de Identidad: 100235087-2

DEDICATORIA

Todo el esfuerzo y el trabajo
dedicado para culminar mis metas
y objetivos son para quien es
el motor de mi vida y la razón
de seguir adelante...

A mi hijo Matías por ser
el compañero de las noches de estudio
y no protestar por el tiempo que
no he podido estar a su lado por
perseguir un ideal.

AGRADECIMIENTO

El haber permitido llegar hasta aquí ha sido una bondad de Dios para con mi vida, por ello quiero agradecerle por caminar a mi lado y no dejarme sola nunca.

Un agradecimiento especial a la UTP, que hace posible que hombres y mujeres que trabajamos, y por factores de tiempo no podemos acceder a la modalidad presencial, veamos plasmados nuestros objetivos y vernos realizados como profesionales, dispuestos y capaces de servir a la comunidad.

Agradezco también a mi madre, Zulema Novoa, por su ayuda incondicional, sin ella no hubiera podido culminar mi carrera.

Y una vez más agradezco a Dios por la bendición de tener a mi lado a la persona más especial; que ha cambiado mi vida con su amor, su ternura y su paciencia y ha permitido que mis sueños puedan hacerse realidad; pensando siempre en lo mejor para mí... y lo mejor, es él...

ÍNDICE DE CONTENIDOS	PAG.
Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1 Caracterización socio demográfica 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.....	13
3.2 Niños y adolescentes frente a las pantallas.....	17
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	44
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC's.....	51
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's.....	55
3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	61
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	63
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	65
3.3.3 Alfabetización en las TIC's (iniciativas sobre media literacy)	68

4.	METODOLOGÍA.....	72
4.1	Contexto.....	72
4.2	Participantes.....	74
4.3	Recursos.....	75
4.4	Diseño y procedimiento.....	77
5.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	78
5.1	Caracterización socio demográfica.....	78
	Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años Escuela “Gonzalo Abad”	78
5.1.1	Contexto socio cultural y biológico del niño Colegio Pensionado Universitario	92
5.1.2	Contexto socio cultural, familiar y biológico del Adolescente.....	93
5.1.3	Contexto socio cultural, familiar (económico) y biológico Del joven.....	95
5.2	Redes sociales y pantallas.....	100
5.2.1	Uso de redes sociales relacionadas con la internet.....	100
5.2.2	Uso de pantallas y pautas de consumo.....	101
5.2.3	Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en El ámbito familiar y escolar.....	110
5.3	Redes sociales y mediación familiar.....	115
5.3.1	Relación de las tecnologías en el entorno familiar.....	116
5.3.2	Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías.....	117
5.3.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia	121
5.3.4	Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia	124
5.4	Redes sociales y ámbito escolar.....	126

5.4.1	Conocimiento y relación de las tecnologías con el Ámbito escolar y familiar.....	126
5.4.2	Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y Familiar.....	132
5.4.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar Y familiar.....	134
5.5	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	137
5.5.1	Regulación y uso de las tecnologías.....	137
5.5.2	Mediación familiar en relación a la tecnología.....	141
5.5.3	Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	142
5.6	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente Familiar (cuestionario ILFAM).....	146
5.1	Caracterización socio demográfica aplicada al Colegio Andrés Bello alumnos de 10 a 14 años.....	150
5.1.1	Contexto socio cultural y biológico del niño.....	150
5.1.2	Contexto socio cultural, familiar y biológico del Adolescente.....	151
5.1.3	Contexto socio cultural, familiar (económico) y biológico Del joven.....	153
5.2	Redes sociales y pantallas.....	159
5.2.1	Uso de redes sociales relacionadas con la internet.....	159
5.2.2	Uso de pantallas y pautas de consumo.....	160
5.2.3	Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en El ámbito familiar y escolar.....	170
5.3	Redes sociales y mediación familiar.....	175

5.3.1	Relación de las tecnologías en el entorno familiar.....	176
5.3.2	Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías.....	177
5.3.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia	181
5.3.4	Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia	186
5.4	Redes sociales y ámbito escolar.....	188
5.4.1	Conocimiento y relación de las tecnologías con el Ámbito escolar y familiar.....	188
5.4.2	Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y Familiar.....	194
5.4.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar Y familiar.....	196
5.5	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	199
5.5.1	Regulación y uso de las tecnologías.....	200
5.5.2	Mediación familiar en relación a la tecnología.....	203
5.5.3	Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	204
6.	La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica Estudio comparativo de resultados.....	208
7.	Conclusiones y recomendaciones.....	210
8.	Bibliografía.....	214
9.	Anexos.....	216

1. RESUMEN

Este trabajo tuvo como objetivo principal el conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país. Se realizó una labor de campo en tres instituciones en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, las cuales fueron: el Colegio Pensionado Universitario, ubicado en la ciudadela Granda Centeno; el Colegio Andrés Bello, ubicado en el sector de la Delicia y la Escuela Gonzalo Abad, ubicada en la calle Gran Colombia. Estos centros educativos tienen la modalidad matutina, nocturna y vespertina respectivamente.

El procedimiento utilizado en este trabajo tuvo los siguientes pasos:

1. Búsqueda de centros educativos: tres instituciones diferentes, sin importar que sean particulares, fiscales, fisco-misionales, municipales, etc.
2. Aproximación a la institución: luego de seleccionado el establecimiento educativo, se debía concertar una cita con el director o rector del mismo, que serviría para pedir la autorización respectiva para realizar el trabajo de las encuestas a los alumnos, previa presentación del documento que la Universidad nos proporcionó vía internet para que pudiéramos entregar a las autoridades.
3. Una vez que estábamos autorizados para el ingreso, el rector o el director nos asignan los grados o cursos que requerimos, con la finalidad de conocer el número de niños y jóvenes encuestados, la hora y el día para realizar el trabajo. Tuvimos que fotocopiar los instrumentos para realizar la aplicación en los establecimientos predeterminados.
4. En la fecha y hora establecidas se procedió a aplicar los cuestionarios personalmente como fue la indicación de la Universidad en la primera asesoría presencial en la ciudad de Loja. Se repitió el procedimiento en las demás instituciones (3 en total).
5. Ingreso de datos a las tablas y envío de las mismas.

Después de la aplicación de los instrumentos y con los datos obtenidos se procedió a verificar y encontrar los resultados y con ello a la elaboración de una serie de

gráficos, los mismos que nos permitieron analizar e interpretar lo que ocurría con los niños y jóvenes de estas instituciones educativas.

Luego de aplicado los instrumentos y realizado el estudio respectivo se puede decir que si influye en el comportamiento de los niños y jóvenes el que se encuentren frente a las pantallas sean estas virtuales, de televisión u otro medio tecnológico; también se puede visualizar el nivel de involucramiento de los padres, los profesores y la institución educativa en la formación de los encuestados.

Los resultados obtenidos permitirán que las instituciones se den cuenta en los aciertos y errores en lo que respecta a este tema; también será útil los resultados para la Universidad porque contribuirá de alguna manera para el mejoramiento en la calidad de vida de los adolescentes y niños de nuestro país.

2. INTRODUCCIÓN

Esta es una investigación acerca de las consecuencias del uso de las tecnologías de información y comunicación conocida como TIC's, que son también herramientas de apoyo que se utilizan en la educación.

Con este trabajo se desea alcanzar los siguientes objetivos: 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; también se desea conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías. Es preciso buscar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías así como de la comunicación.

Además el objetivo primordial de esta investigación es conocer detalladamente el uso de las nuevas tecnologías en los niños y adolescentes entre 6 y 18 años y las consecuencias en el ámbito familiar y escolar.

Generaciones Interactivas junto con el Ministerio de Telecomunicaciones y la Sociedad de Información de Ecuador con el aval del Ministerio de Educación realizan a través de Fundación Telefónica un avance sobre el tema en algunas instituciones educativas, impulsando este proyecto con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en los niños y jóvenes del Ecuador.

Se desarrolla este proyecto tipo "puzle" que nos permite comunicar, educar y entretener a través de internet, el celular, los videojuegos y la televisión, siendo cuatro las pantallas en las que se centra esta investigación. Generaciones Interactivas ha venido trabajando en más de 2 mil colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela, México.

Otra entidad es la Organización Universitaria Interamericana (OUI) que fue fundada en 1979 como una asociación sin fines de lucro y persigue objetivos educativos mediante la cooperación entre universidades, la UTPL es miembro activo de esta organización, por ello, el ser parte de este proyecto de investigación será indudablemente un aporte significativo para el país.

Para el conjunto formado por los estudiantes, instituciones educativas que nos permitieron aplicar los instrumentos, la universidad y Generaciones Interactivas, los resultados del trabajo investigativo serán de mucha importancia, ya que a partir de ellos se puede mejorar o dar los correctivos necesarios para que el uso de las pantallas y la tecnología sean de beneficio para los jóvenes y niños del país.

Puedo afirmar que fue una experiencia enriquecedora al realizar este trabajo, porque pude ver de cerca la realidad en la educación de cada joven o niño encuestado, la relación dentro de la familia y la sociedad, y me ha permitido reflexionar preguntándome: ¿Cuánto conozco yo a mi hijo?, ¿Cuándo él sale, se dónde realmente está? ¿Qué hace fuera de casa? ¿Con quién comparte su tiempo libre? Las experiencias al momento de aplicar los instrumentos, son vivencias que han significado mucho en mi vida profesional y principalmente en la personal.

Las limitaciones que se presentaron en el lapso del desarrollo del trabajo fueron: el estar próximos a finalizar el año lectivo en la Sierra, nos dejó poco tiempo e hizo apresurar la búsqueda y aplicación de los instrumentos en las instituciones educativas.

Al ingresar los datos a las tablas enviadas por la Universidad experimenté lo que es la desesperación por haber perdido toda la información al haberse contaminado con virus mi computadora y esto hizo que dañe los archivos en la flash y los respaldos en un primer momento se perdieron; pero la tecnología está tan avanzada que permitió recuperar a los 10 días y poder reenviar a Generaciones Interactivas los archivos vía email.

Cabe destacar que la Universidad si bien es cierto se demora en enviar la información, en hacer las respectivas correcciones de las tablas, en mi caso, inmediatamente me reenviaron los anillados para poder volver a empezar si fuera el caso el ingreso de datos perdidos.

El apoyo indudable que brinda la Universidad al egresado e investigador es sumamente importante, las tutorías proporcionadas por la UTPL y el esfuerzo y trabajo entregado han permitido que los objetivos se vayan logrando en su totalidad.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

Según Pablo Ospina (2007) dice que: “La población ecuatoriana es relativamente pequeña, cuenta con 13 millones de habitantes; por su población está lejos de ser el país más pequeño de Sudamérica; de hecho, el Ecuador es el país con la mayor densidad poblacional del subcontinente.” En parte debido a esta concentración geográfica social, el país se caracteriza por una heterogénea diversidad social, cultural y geográfica. Los marcados contrastes entre las regiones, los orígenes étnicos, y las condiciones de vida de los habitantes del Ecuador son parte de su historia y de su destino.

El Ecuador está viviendo momentos de transición demográfica; en las sociedades conocidas como tradicionales, era frecuente que cada año hubiera un gran número de nacimientos así como también un buen número de muertes; y cada mujer tenía muchos hijos pero no todos sobrevivían. Entonces la transición demográfica consiste en el período en el cual, en un espacio geográfico determinado, se produce una baja sustancial y rápida de la tasa de mortalidad, es decir, el número de muertes respecto a la población total.

El ritmo de crecimiento poblacional se paró a partir de 1960, la tasa actual es de 1.9% y tiende a reducirse aún más. Igual fenómeno ha sucedido con la tasa de fecundidad; mientras en 1960 cada mujer tenía un número promedio de hijos del 6,7; este ha bajado a 3,1; para el quinquenio de 2005 – 2010 será de apenas 1,5 o sea, menos de 2 hijos.

Lola Vásquez (2010) expresa que: “El Ecuador ha dejado desde hace mucho tiempo atrás de ser un país rural; en 1950 esta población representaba el 72%; en el año 2001 fue apenas del 38%; en cambio la población urbana en la misma fecha de 7`372 mil habitantes pasó a 4`700 mil habitantes; esto quiere decir que desde el año 2007 dos de cada tres ecuatorianos viven en centros urbanos”.

El crecimiento de la población urbana es 11 veces mayor que el crecimiento de la población rural, indicando un gran movimiento de población migratoria entre las dos áreas geográficas, que implica el crecimiento acelerado de las ciudades con los

problemas que esto conlleva como: hacinamiento, falta de servicios básicos, desempleo, pobreza.

El siguiente cuadro demuestra como los procesos migratorios marcan las estadísticas de las regiones del país en el año 2010.

REGIÓN	TOTAL	HOMBRES	MUJERES
Costa	6.994.114	3.559.435	3.434.679
Sierra	6.384.594	3.123.137	3.261.457
Oriente	708.566	371.384	337.182
Galápagos	24.366	13.191	11.175
Zonas no delimitadas	93.260	48.836	44.424
Total	14.204.900	7.115.983	7.088.917

Fuente: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos.

Disponible en: <http://www.inec.gov/proyecciones/proy.html>. Año 2010

A pesar del descenso en las tasas de fecundidad, la población ecuatoriana se caracteriza por ser esencialmente joven. El 33.2% de la población es menor de 15 años y el 43.4% menor de 20 años. La población en edad activa o sea de 15 a 64 años llega al 57% y la de 65 años y más representa apenas el 4.3%.

Con respecto a la población por sexo existe un relativo equilibrio. El número de hombres en el Ecuador es un poco inferior al de las mujeres; a nivel de áreas geográficas, existen más mujeres que hombres en el área urbana que en la rural principalmente, como fruto de la mayor migración femenina de este sector.

La sociedad ecuatoriana inserta en los nuevos tiempos, en donde todo se ha mercantilizado, y lo ha hecho también con la población juvenil. Partiendo desde este criterio mercantil, se ha construido la juventud paradigmática y se representa como: deportiva, alegre, despreocupada, bella, la que viste ropas de moda, vive romances y sufre decepciones amorosas pero se mantiene ajena hasta su pleno ingreso a las responsabilidades de la vida.

Dentro del ámbito escolar en la actualidad a la educación se reconoce la importancia de la misma para promover el bienestar y reducir las desigualdades sociales. En el caso del Ecuador desde 1960 se han hecho intentos por expandir la cobertura educativa especialmente en el área de la educación pública, dando mejoramiento en algunos aspectos que antes habían sido olvidados por las autoridades de gobierno de turno.

La educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación y la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida.

Sin embargo, su acceso no ha sido igual para todos, dependiendo en muchos casos de la capacidad económica y de las oportunidades individuales. Los sectores que mayores posibilidades de educarse han tenido son los urbanos; no así la población rural, en especial la indígena.

A los niños y jóvenes no se les plantea alternativas, el Estado escoge por ellos y lo hace con patrones culturales, que procura comportamientos competitivos, individualistas y de élite; y olvida prácticas como la solidaridad, lo colectivo, el respeto a la diversidad y no recoge otras formas de saberes y conocimientos.

Considero que la educación no es solo un derecho humano y una responsabilidad social sino una condición básica para cualquier proceso de desarrollo. La educación debe contribuir al crecimiento integral del ser humano. Una de las primeras características que debería tener la educación ecuatoriana es recoger, mantener y respetar la diversidad cultural; sin embargo, las políticas educativas de los distintos gobiernos no han tomado en cuenta esta realidad y han impuesto un sistema escolar uniforme y rígido, desconociendo las particularidades que cada grupo humano tiene. Entonces el aparato educativo pretende crear solo una forma, una concepción de vida y de valores.

3.1.1 ENTORNO EDUCATIVO Y LA COMUNIDAD

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación han evolucionado en los últimos años, especialmente por su capacidad de interconexión a través de la red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la

enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes.

Lo menciona José Gómez (2004), en su libro *Tics en la educación*: Se han de conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y que hacen reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

Las innovaciones tecnológicas proporcionan a la humanidad canales nuevos de comunicación y grandes fuentes de información que propagan modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización. El mundo está pasando de una situación donde la información era un bien escaso a otra donde la información es extremadamente abundante, incluso excesiva. Vivimos inmersos en la llamada sociedad de la información.

La sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular incurren de manera reveladora en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va formando y que nos lleva muchas veces a tener importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de aprender muchas cosas que hoy se hacen de otra manera; o que simplemente ya no se usan o no sirven.

Los más jóvenes no tienen la experiencia de haber vivido en una sociedad estática como décadas anteriores, de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal del diario vivir.

Las nuevas tecnologías pueden utilizarse en el sistema educativo de varias maneras distintas como: objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En la actualidad es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en sí mismo, porque permite que los estudiantes se familiaricen con la computadora y adquieran las capacidades necesarias para hacer del mismo un

instrumento útil a lo largo de los estudios, en el entorno laboral o en la formación continua cuando estos sean adultos.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del auto aprendizaje, como en ejercicios de repetición, cursos virtuales, etc.

Dentro del entorno educativo podemos tomar en cuenta la intervención socioeducativa que es entendida como el conjunto de actuaciones de carácter motivacional, pedagógico, metodológico, de evaluación, etc. que se desarrollan por parte de los agentes de intervención, bien sean institucionales o personales, para llevar a cabo un programa previamente estructurado y contextualizado, cuyo objetivo es intentar que las personas o grupo con los que se interviene alcance, en cada caso, los objetivos propuestos en programas determinados.

El término planificación hace referencia a la elaboración de un plan, de un proyecto o un programa de acción. Nosotros entendemos que planificar es un proceso de organización y preparación que permite adoptar decisiones sobre la forma más conveniente de lograr una serie de objetivos propuestos.

Hay que tener presente que planificar implica organizar y coordinar; en una planificación está presente la idea de decidir por anticipado lo que se va a hacer, y también está presente el establecimiento de algunas acciones para alcanzar los objetivos propuestos.

Según Gairín (1996), dice que en lugar de definir el término planificación, prefiere enumerar los rasgos que la caracterizan, y que son:

- Es una anticipación de futuro, integra actuaciones que afectan a diferentes sectores de la sociedad.
- Es un proceso continuo y unitario, tiene un sentido de provisionalidad, lleva consigo necesariamente la toma de decisiones que son sucesivas, pero interdependientes.
- Y la complejidad de las situaciones exige que los procesos de planificar sean lo más inteligentes posible”.

Dentro del entorno educativo, la planificación de la intervención socio educativa, debe guiarse por una serie de principios como:

- Principio de racionalidad. El planificador debe tener un conocimiento previo fundado en bases científicas de la realidad del ámbito y de las personas a las que irá destinada la intervención.
- Principio de globalidad. Se han de incluir en el programa el mayor número posible de variables que intervengan directa o indirectamente en los planteamientos del mismo.
- Principio de continuidad. Todos los elementos que componen el programa de intervención socioeducativa han de ser aplicados de forma continua y sistemática.
- Principio de secuenciación. Todos los elementos deben estar interrelacionados.
- Principio de univocidad. La redacción del programa tiene que hacerse de tal forma que todos los términos utilizados puedan ser entendidos en el mismo sentido por todos.
- Principio de comprensión semántica. Todos los términos utilizados en la redacción de un programa han de ser fácilmente entendido por todos.
- Principio de flexibilidad. La planificación debe ser flexible, permitiendo la introducción de modificaciones, las que sean necesarias, y en cualquier momento del proceso.
- Principio de variedad. El equipo planificador deberá ser creativo y original en la elaboración.
- Principio de realismo. La elaboración del programa a de partir de un análisis previo y sólidamente apoyado en la realidad del ámbito en el que se va a aplicar.
- Principio de participación. El equipo planificador debe estar abierto a la participación de otras personas o entidades.

Ezequiel Ander – Egg (2000) expresa en su libro, que la planificación de un programa de intervención socio educativa debe considerar los siguientes elementos:

- Naturaleza del programa: qué se quiere hacer.

- Origen y fundamento: por qué se quiere hacer.
- Objetivos: para qué se quiere hacer.
- Metas: cuánto se quiere hacer.
- Localización física: dónde se quiere hacer.
- Metodología: cómo se quiere hacer.
- Recursos humanos: quiénes lo van a hacer.
- Recursos materiales: con qué se va a hacer.
- Recursos financieros: con qué se va a costear.
- Evaluación: cuáles van a ser los criterios de evaluación.

La comunidad educativa, llamada también comunidad escolar es el conjunto de personas que influyen y son afectadas por un entorno educativo. Si se trata de una escuela, se encuentra constituida por los alumnos, ex-alumnos, docentes, directivos, padres, benefactores de la misma y hasta los vecinos del sector. La escuela se encarga de iniciar actividades que conlleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes.

Su objetivo no solo es impartir instrucción sino la educación integral, se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo. Es el compuesto de elementos personales que intervienen en un proyecto educativo; más los profesores y alumnos como elementos primarios, y los padres, como elementos muy directamente interesados.

La comunidad educativa constituye un valioso recurso que puede ser empleado en el desarrollo de los programas escolares, como camino para fomentar en los estudiantes el cuidado y protección del entorno comunitario, así como fortalecer sentimientos de pertenencia hacia el lugar de origen. Es por ello que la escuela debe enfrentar el reto de estructurar el currículo teniendo en cuenta las potencialidades que ofrece el contexto local.

Cuando nos preguntamos el para qué de una comunidad educativa debemos recordar que el acto de educar es un hecho vital de entrega para ayudar a construir o

rescatar vidas; con la educación se trata de formar hombres y mujeres que sean capaces de vivir en plenitud y con dignidad, asumiendo responsablemente su condición humana.

Morejón (1993) dice que en los últimos años el tema de la comunidad educativa ha sido motivo de reflexiones en conferencias internacionales, entre las que se destaca conceder importancia y significación al enfoque ambiental como vía para materializar la relación escuela - comunidad, tomado como premisa la adquisición de conocimientos sobre el medio ambiente para estudiar problemas concretos que rodean al alumno y al personal docente.

Son de importancia los aportes teóricos que se han obtenido, pero existe una gran distancia entre estos y la práctica educativa. La formación de hombres integralmente desarrollados, que no solo apliquen en la práctica los conocimientos aprendidos, sino que sepan solucionar problemas, actúen creativamente y posean los más nobles valores humanos, es un hecho que demuestra la calidad de cualquier sistema educativo.

Se necesita arremeter un trabajo intenso que propicie en los estudiantes la vinculación de los contenidos con la vida diaria y con la práctica social, de modo que las clases pasen de un mero acto de transmisión de conocimiento a un taller donde el alumno construya utilizando los recursos que están a su alcance y que pueden proporcionarle satisfacción y provecho.

Pienso que el Gobierno Nacional está muy consciente de esta problemática y es por ello que está reformando el currículo en la educación básica y el bachillerato en nuestro país; sin embargo, considero que la intención es buena pero quizá los cambios bruscos en lugar de dar resultados positivos tanto en alumnos como maestros, sea al principio rechazado y más aún cuando juegan muchos factores importantes para la educación en este proyecto.

Esto procesos son únicamente el génesis que nos ayudará a mejorar día a día la educación ecuatoriana; poniendo empeño y dedicación con una buena dosis de buena voluntad, todos los que estamos inmersos en la educación podremos alcanzar

nuestros objetivos; considero que no hay imposibles en la vida sino retos solamente, los cuales se deben vencer.

3.1.2 LA DEMANDA DE LA EDUCACION EN LAS TIC

El Ministerio de Educación (2008), en investigaciones realizadas se ha podido constatar que en la práctica escolar se hace limitado uso de las potencialidades de la comunidad de la escuela, motivada entre otras causas, porque los maestros y maestras poseen poca preparación para el desarrollo de los programas que vinculan a la comunidad y la escuela, argumentando la excesiva carga de actividades por las que tienen que prepararse.

En su mayoría, la escuela no concede a los programas que imparten sea el gobierno o empresas encargadas de la capacitación al docente, el carácter práctico que los mismos deben tener. El personal encargado de la preparación metodológica de los docentes no le concede importancia al uso de las potencialidades de la comunidad de la escuela en el desarrollo de los programas escolares.

Ante las insuficiencias existentes y como parte de la labor educativa que desarrollamos en la escuela del nivel medio se ha tratado de incidir en los docentes que trabajan directamente con adolescentes, actividad que ha llevado a la formulación de las siguientes interrogantes preguntarse:

¿Cómo cumplir con la exigencia de vínculo de los contenidos con la comunidad para el cumplimiento de los objetivos formativos? ¿Están los docentes preparados para el desarrollo de la geografía escolar en vínculo con la comunidad de la escuela? ¿Se implementan acciones, como resultado del trabajo metodológico de la preparación de las asignaturas, a través de los sistemas de clases o de otras formas particulares del proceso para enfrentar el desarrollo de la misma en vínculo con la comunidad?

Se trata de concebir el proceso enseñanza – aprendizaje en la escuela como fuente de intercambio que permita que los estudiantes interactúan en el proceso de construcción del conocimiento, apoyado en aquello que él conoce y que le es familiar, de modo que contribuya al desarrollo social, garantizando la integración de lo

cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales.

Es por ello que este proceso debe tener en cuenta las potencialidades que el entorno ofrece, y en el que se desarrollan los estudiantes, para que reconozcan y comprendan la realidad del mundo en el que viven y así dar respuesta a las exigencias de aprendizaje de los conocimientos, del desarrollo intelectual y físico del escolar y la formación de sentimientos, cualidades y valores, todo lo cual dará cumplimiento a los objetivos y fin de la educación en sentido general y en particular a los objetivos de cada nivel de enseñanza y tipo de institución.

Se considera también a la comunidad como el espacio de interrelaciones en el que se desarrolla el estudiante que se está formando, por lo que el medio comunitario constituye un espacio socializador que la escuela, ni ninguna de sus disciplinas puede olvidar o no tener en cuenta al transgredir sobre la personalidad de los educandos.

En las condiciones actuales, la sociedad exige a la educación o más bien a la escuela instruir y educar en valores, desarrollar la independencia cognoscitiva de los alumnos, potenciar la creatividad, así como la capacidad de observar. Para ello se hace evidente el vínculo con el entorno que rodea al escolar y donde vive y se desarrolla la comunidad.

En el cursar del nuevo milenio la clase debe cumplir requerimientos que incurran en una adecuada educación para la vida, donde el vínculo con la comunidad de la escuela se convierta en el eje conductor para el logro de dichos propósitos.

Resulta necesario aclarar la importancia de dar tratamiento a las potencialidades de la comunidad teniendo en cuenta las diferentes funciones didácticas de la clase. Para ello es preciso detenerse en la orientación hacia los objetivos, ya que de ella depende el éxito del vínculo al dar tratamiento a la nueva materia de enseñanza.

A partir de los elementos planteados, con la ejecución de la clase debe alcanzarse el objetivo, es decir, que el estudiante aprenda a partir de los conocimientos que él posee y los que les brinda la comunidad de la escuela.

Las denominadas tecnologías de la información y las comunicaciones TIC's ocupan un lugar central en la sociedad y en la economía del fin de siglo, con una importancia que va creciendo día a día. El concepto de TIC's surge como afinidad tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones. La asociación de estas tres tecnologías dio lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas.

Las comunicaciones vinculadas a la educación han evolucionado a través del tiempo, dentro de éstas tenemos: el lenguaje, la escritura, los libros impresos, la comunicación auditiva y por último la era de la digitalización; éstas herramientas, sin duda alguna, pueden contribuir a mejorar la calidad de la educación del país y su uso debe obedecer a un proyecto educativo y debe estar guiada por objetivos claramente definidos.

La Editorial El Universo (2000) T. 7 nos indica que la educación audiovisual nació como disciplina en la década de 1920. Debido a los avances de la cinematografía, los catedráticos y pedagogos comenzaron a utilizar materiales audiovisuales como un apoyo para hacer llegar a los alumnos, de una forma más directa, las enseñanzas más complejas y abstractas. Durante la II Guerra Mundial, los servicios militares utilizaron este tipo de materiales para entrenar a grandes cantidades de población en breves espacios de tiempo, poniéndose de manifiesto que este tipo de método de enseñanza era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro.

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza - aprendizaje. Su empleo permite que el estudiante asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído.

Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que accede superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los educandos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas.

Marialva Pastor (2008) en su libro “Historia Universal y Contemporánea” expresa que la invención del telégrafo (1844) y del teléfono (1876) en el siglo XIX significó que los mensajes escritos y verbales podían ser transmitidos rápidamente sobre largas distancias por primera vez. Pero debieron pasar más de 100 años (1947) para que aparezca la primera computadora.

Se construyó en la Universidad de Pennsylvania y fue llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator); esta máquina ocupaba todo un sótano de la universidad, tenía más de 18 mil tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado. Este aparato tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. A partir de la ENIAC comenzó el desarrollo que podemos apreciar a lo largo de más de 50 años para llegar a las minicomputadoras de hoy.

El rápido avance tecnológico de soportes informáticos, como los ordenadores, los discos de vídeo digital y los discos compactos, permite el uso de mejores herramientas para profesores y alumnos en el ámbito de la educación. Estos avances permiten una mayor interactividad entre el emisor y el receptor ampliándose las capacidades de procesamiento y manipulación de información.

Ahora tenemos digitalizados textos, sonidos e imágenes que se pueden almacenar, reproducir y crear todas las veces que el usuario desee. Aparecen nuevas formas de presentar la información como: multimedia, hipermedia, hipertexto, simuladores, etc. Hoy la información es transmitida y recibida desde cualquier lugar del planeta casi de manera instantánea.

Pienso que la calidad de la educación no puede estar al margen de lo que sucede en nuestro país. En una sociedad en crisis como la que tenemos, la educación es solamente un reflejo de ella; por lo tanto, tiene mucho que ver con las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de hogares ecuatorianos.

No importa que seamos un país pequeño en vías de desarrollo y que en muchas situaciones no podemos competir con los demás países, lo relevante, es que como dice el presidente Correa, construyamos una patria, para que ésta sea de todos...

3.2 NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS

En agosto de 1995, se promulga la Ley Reformativa a la Ley especial de Telecomunicaciones que reestructura y norma la participación del capital privado; mediante esta ley se crea el Consejo Nacional de Telecomunicaciones conocido como “CONATEL”, y es el organismo regulador del sector, y la Secretaría Nacional de Telecomunicaciones como el organismo ejecutor de las políticas; se crea además la Superintendencia de Telecomunicaciones llamado “SUPTTEL”, que será el organismo responsable del control de todo el sector en representación del Estado.

En octubre del 2008 se aprueba por una resolución de la Superintendencia de Compañías la fusión entre Andinatel y Pacifictel S.A, y la creación de la Corporación Nacional de Telecomunicaciones CNT.SA con su respectiva sede en Quito y con una vida institucional de 50 años. El objetivo de la CNT es el servicio de telecomunicaciones filiales, portadores de voz, imagen, datos, video, internet y multimedia.

La cobertura de este sector puede reflejarse en el siguiente cuadro:

Telefonía fija	1.941.742 usuarios
Telefonía móvil celular (abril 2009)	12.037.897 usuarios
Otecel (Movistar)	3.260.062 usuarios
Concel (Porta)	8.479.280 usuarios
Telecsa (Alegro)	298.581 usuarios
Internet	1.634.828 usuarios

Fuente: Supertel Disponible: <http://www.supertel.gov.ec> 2010

El gráfico demuestra la concentración cada vez más grande de una operadora con el constante proceso de monopolización del servicio.

Las TIC's conforman el conjunto de recursos necesarios para emplear la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

La Editorial El Universo (2000) T. 11 nos indica que se puede reagrupar las TIC´s así:

- Las redes.
- Los terminales.
- Los servicios.

Las redes

Se tomará en cuenta las diferentes redes de acceso disponibles actualmente.

Telefonía Fija

La telefonía móvil reduce cada vez más la importancia de la telefonía fija que crece a ritmos más lentos, pese a los esfuerzos que hace el gobierno; en este sentido, la CNT puso en vigencia el programa que se inscribe en el Plan de Desarrollo 2007 – 2012, denominado “Tarifa País”, que tiene por objetivo la reducción del 50% del costo de las llamadas entre el ex – Andinatel y el ex – Pacifictel a dos centavos el minuto.

Oquendo, D.(2008) en la Revista Gestión menciona que en la telefonía fija existe una escasa cobertura, es la más baja de América Latina, con el agravante de que la mayor parte de líneas se concentran en las dos principales ciudades del país: Quito y Guayaquil. En Pichincha la tendencia alcanza el 26%, en Sucumbíos o Los Ríos solamente llega al 5%.

La técnica más básica para realizar una conexión a internet es utilizando un módem en un acceso telefónico principal; a pesar de no tener todas las ventajas particulares de la banda ancha, ha sido el punto de inicio para muchos adeptos, y es una opción primordial para lugares de menor poder adquisitivo.

Casi todos los países de la Unión Europea disponen en sus hogares de línea telefónica, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países es muy fuerte el efecto de sustitución de la línea fija por una móvil, este concepto esta disponible en la página de internet (<http://www.wikipedia>); mientras que en España, el acceso a internet por la red telefónica básica (banda estrecha) prácticamente ha desaparecido.

En el año 2003 la mitad de las conexiones a internet eran de banda estrecha; en 2009, el 97% de los accesos a internet son ya por la banda ancha; así el 95% es superior o igual a 1 Mbps.

La banda ancha originariamente hacía referencia a la capacidad de acceso a internet mayor a los de un acceso analógico (56 kbps en un acceso telefónico básico o 128 kbps en un acceso básico RDSI). A pesar que el concepto varía con el tiempo en paralelo a la evolución tecnológica. Según la Comisión Federal de Comunicaciones de los EEUU (FCC) se considera “banda ancha el acceso a una velocidad igual o superior a los 200 kbps, como mínimo en un sentido” Disponible <http://www.wikipedia>). Para la Unión Internacional de telecomunicaciones el umbral se sitúa en los 2 Mbps.

Los motivos para preferir conexiones de banda ancha son el no tener la línea telefónica ocupada, la velocidad del acceso y la posibilidad de estar siempre conectado: así como el acceso a nuevos servicios relacionados con la fotografía, la descarga de música o vídeos. De menor manera, en el hogar, el equipo de conexión a internet (módem) permite crear un entorno de red.

Telefonía Móvil

Es la de mayor expansión y más rápido crecimiento. El servicio de telefonía celular fue concesionado en 1993 a dos empresas de ese entonces que fueron: Conecel, cuyo nombre comercial es Porta y Otecel con el nombre comercial en ese momento Bell South y ésta a fines del año 2004 fue vendida a la transnacional española Telefónica Móviles y es reconocida como Movistar.

El Consejo Nacional de Telecomunicaciones otorgó la concesión nacional a “Etapatelecom S.A.” para que esta empresa cuencana opere servicios de telefonía fija, pública, larga distancia nacional e internacional, portadores en todo el país, excepto el cantón Cuenca.

En todo el mundo la telefonía fija ha sido superada en número por los accesos de telefonía móvil, a pesar de ser un acceso que se encuentra desde hace menos años en el mercado. Esto se debe a que las redes de telefonía móvil son más fáciles y baratas de extender.

La Editorial El Universo (2000) T. 11 señala que el número de líneas móviles en el mundo continúa creciendo a pasos acelerados, a pesar que el grado de penetración en algunos países está cerca de la saturación. Las redes actuales de telefonía móvil permiten velocidades medias competitivas en relación con las de banda ancha en redes fijas: 183 kbps en las redes GSM, 1064 kbps en las 3G y 2015 kbps en las WiFi.

Esto permite el acceso a internet a usuarios con alta movilidad, en las vacaciones, o para los que no tienen acceso fijo. Y de hecho, se están produciendo crecimientos muy importantes del acceso a internet de banda ancha desde móviles y también desde dispositivos fijos pero utilizando acceso móvil; en nuestro medio las operadoras como Claro o Movistar ofrecen a los usuarios estas oportunidades a precios muy bajos relativamente.

Este crecimiento será un factor clave para dar un nuevo paso en el desarrollo de la Sociedad de la Información. Las primeras tecnologías que permitieron el acceso a datos aunque a velocidades no grandes fueron el GPRS y el EDGE, ambas pertenecientes a lo que se denomina 2.5G. Aunque, la banda ancha en telefonía móvil empezó con el 3G que permitía 384 kbps y que ha evolucionado hacia el 3.5G, también denominado HSPA (High Speed Packet Access) que permite hasta 14 Mbps de bajada HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) y teóricamente 5,76 Mbps de subida si se utiliza a más HSUPA (High Speed Uplink Packet Access); y en un futuro no muy lejano también se presenta que empiecen a estar disponibles tecnologías más avanzadas, denominadas genéricamente Long Term Evolution o redes de cuarta generación y que permitirán velocidades de 50 Mbps.

La evolución del teléfono móvil ha permitido disminuir su tamaño y peso porque nos hace la vida más fácil, ya que nos permite comunicarnos desde casi cualquier lugar. Aunque su principal función es la comunicación de voz, como el teléfono convencional, su rápido desarrollo ha incorporado otras funciones como son cámara fotográfica, agenda, acceso a internet, reproducción de vídeo e incluso GPS y reproductor mp3, radio, etc., servicios a los que el ser humano se ha acostumbrado demasiado pronto y le ha dado una importancia inimaginable en el diario vivir.

Por eso expresiones como: ¿qué haría sin mi celular? O, sin mi celular, estoy muerta, no soy nadie; podrían ser solamente eso, expresiones, pero en la realidad eso está pasando con no solo los jóvenes, adolescentes, niños sino también con los adultos dentro de nuestra sociedad.

Además de estos servicios antes mencionados existe otro llamado servicio móvil avanzado; este es un servicio final de telecomunicaciones que permite toda transmisión, emisión y recepción de signos, señales escritas, imágenes, sonidos de voz, datos e información de cualquier naturaleza.

En el país la única empresa concesionaria de este servicio es Telecomunicaciones del Ecuador “Telecsa” que brinda además un nuevo servicio de telefonía celular, a través de la empresa Alegro.

El ingreso de esta empresa no ha logrado romper el monopolio de las anteriores ni ha logrado bajar los costos de telefonía celular que son los más caros de la región, aunque su cobertura ha mejorado.

Redes de Televisión

Editorial El Universo (2000) T.11 menciona que existen en la actualidad 4 tecnologías para la distribución de contenidos de televisión, incluyendo las versiones analógicas y las digitales que son:

- **La televisión terrestre:** es el método tradicional de despachar la señal de difusión de TV, por ondas de radio transmitida por el espacio abierto. En este apartado estaría la TDT.
- **La televisión por satélite,** expide la señal vía satélite.
- **La televisión por cable:** es una forma de venir la señal de televisión directamente a los televisores por cable coaxial.
- **La televisión por internet:** vuelve los contenidos en un formato que puede ser transportado por redes IP, por eso también es conocida como Televisión IP.

Editorial El Universo (2000) T. 7 muestra que en cuanto a la televisión por pago, el primer trimestre de 2008 muestra un estancamiento en las modalidades de cable y de

satélite mientras que la televisión por internet (IPTV) crece considerablemente respecto a los datos de un año antes, consiguiendo en España por ejemplo 636 mil usuarios a finales del año 2007.

Los países con un número más significativo de suscritos son: en Francia (4 millones) y Corea del Sur (1,8 millones). En el año 2008 se introduce la TV sobre el terminal móvil, que en el primer trimestre del 2008 consigue miles de clientes. Bajo este esquema de ofertas se brinda un amplio catálogo de canales de televisión y de vídeos y se suministran diversas opciones de comercialización, con el pago por acceso a un paquete de canales o pago por consumo.

A pesar del número de hogares dispuestos para la recepción de la televisión digital, aún el cupo de pantalla conseguida no es demasiado revelador, aunque el alto crecimiento durante el último año 2009 sea bueno; esto se debe a que muchos hogares están preparados para la recepción de la señal digital pero aún continúan sintonizando los canales en analógico. Por este motivo, un poco menos de la mitad de los hogares aptos para recibir la Tecnología Digital (TDT) están utilizando esta posibilidad.

Redes en el Hogar



Router con Wi-Fi.

Cada día son mayores los dispositivos que se encuentran en el interior de los hogares y que tienen algún tipo de conectividad. También los puntos de conexión de carácter personal como el teléfono, móvil, PDA, etc., son usuales entre los miembros de cualquier familia. La propagación de esta cantidad de dispositivos es un claro síntoma de la aceptación de la sociedad de la información, aunque también plantea diversos tipos de problemas, como la simulación de información en diferentes terminales, datos que no están sincronizados, etc. Por este motivo nace la necesidad de las redes del hogar.

Estas redes se pueden implementar por medio de cables y también sin hilos, ésta última no es muy común pero ayuda por la mayor comodidad para el usuario y porque actualmente muchos dispositivos vienen preparados con este tipo de conectividad. Es muy común que los internautas dispongan de redes sin hilos Wi-Fi, y dos de cada tres ya las han incorporado en su casa.

Además de la simple conexión de dispositivos para compartir información, son muchas las posibilidades de las tecnologías TIC's en los hogares. En el futuro una gran cantidad de servicios de valor añadido estarán servibles en los hogares e incluirán diferentes campos, desde los servicios relacionados con el entretenimiento como la posibilidad de jugar online y servicios multimedia, hasta los servicios educativos que suponen un gran beneficio social, sobre todo en zonas más abandonadas, lo que potenciará aún más la necesidad de redes dentro del hogar.

Los Terminales

Editorial El Universo (2000) T. 11 explica que los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información por eso es de suma importancia y son uno de los elementos que más evoluciona y sigue evolucionando: es continúa la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital.

A esto han contribuido diversas invenciones tecnológicas que han coincidido en el tiempo para favorecer un entorno propicio, ya que la innovación en terminales va unida a la innovación en servicios pues usualmente el terminal es el elemento que limita el acceso.

Las novedades que hacen referencia a la capacidad y a la miniaturización de los dispositivos de almacenaje son los que han permitido la creación de un conjunto de nuevos dispositivos portátiles que administren contenidos multimedia, como los reproductores portátiles de MP3 o de vídeo. Los años 2005 y 2006 fueron el momento de la aparición de nuevas generaciones de dispositivos en el mundo de las consolas.

Según Yves Guillemot, CEO, la próxima generación de consolas empezará el año 2011 o 2012, cuando las grandes compañías actuales (Nintendo, Sony y Microsoft) darán un nuevo paso en busca de más y mejores formas de entretenimiento interactivo. Además de las mejores tecnologías de sus componentes se ha dado el salto hacia la utilización de la alta definición de las imágenes y del relieve en el almacenamiento del soporte DVD en modelos con formatos Blu-ray. Han aparecido nuevas consolas para público de más edad y caracterizadas por un mejor acabado y mejores características técnicas.

Otro hecho esencial ha sido la rebaja de los televisores con tecnología plasma y de cristal líquido como consecuencia de las mejoras en los procesos de fabricación y en la gran competencia en este segmento del mercado. Desde el punto de vista de la tecnología, cabe destacar la gran madurez que ha conseguido la tecnología OLED que puede convertirla en competencia de las de plasma o TFT. Esta renovación hacia nuevos tipos de terminales tiene su importancia, ya que la TV es el único dispositivo en todos los hogares, y es por ello alto su potencial para ofrecer servicios de la sociedad de la información.

Los televisores planos con tecnología TFT/LCD ya están presentes en el 29% de los hogares; el televisor actúa como catalizador a la hora de adquirir nuevos terminales; como el vídeo o el DVD, yéndose en camino de las tres pantallas, término que indica la realidad según la cual los usuarios utilizan las pantallas de tres dispositivos diferentes que son: televisión, PC y móvil para visionar vídeos; ya sean de naturaleza DVD, online o TV. Este hecho marca la evolución del hogar digital; ya están algunos de estos dispositivos en el mercado y permiten transmitir vídeo entre terminales, como el TV de Apple, que permite descargar películas de internet y verlas al instante en el televisor mediante una conexión WI-FI.

El equipamiento del hogar se complementa poco a poco con otros dispositivos de recreo digital. Seis de cada diez hogares disponen de DVD, uno de cada cuatro tiene cámara de fotos digital. Una evolución menor ha tenido la casa cinema o la videocámara digital, que experimentan un crecimiento muy bajo en los últimos años quizá debido al costo elevado del mismo.

Navegador de Internet

La mayoría de los ordenadores en la actualidad se encuentran conectados a la red. El PC ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de entrada más habitual a internet. En este contexto, el navegador tiene una importancia notable, ya que es la aplicación desde la cual se accede a los servicios de la sociedad de la información y se está convirtiendo en la plataforma principal para la realización de actividades informáticas.

El poder acceder al servicio de internet tiene un valor agregado y éste soporta un servicio final de telecomunicaciones que permite conectarse a la red. En marzo del 2009 alrededor de 133 operadores existen en el país con un aproximado de usuarios de 1.634.828.

Las empresas concesionarias más grandes e importantes del país son:

Empresas	Usuarios
CNT (ex – Andinatel)	366.529 al 31 de marzo 2009
CNT (ex – Pacifictel)	121.183 al 31 de agosto 2008
Suratel	606.712 al 31 de marzo 2009
Telecsa S.A. (Alegro)	166.426 al 31 de marzo 2009
Otecel (Movistar)	4.096 al 31 de diciembre 2008
Punto Net S.A.	34.436 al 31 de diciembre 2008
Easynet S.A.	18.933 al 31 de diciembre 2008
Conecel S.A.	12.466 al 31 de diciembre 2008
Etap Telecom	64.849 al 31 de enero 2009

Fuente: Supertel. Disponible en: <http://www.supertel.gov.ec> año 2010

Napoleón Saltos (2010) nos indica que hasta febrero del año 2009 existen alrededor de 300 cibercafés y las cuentas de banda ancha son de 86 mil usuarios y las que se conectan vía telefónica son 224 mil. De todos estos usuarios el 66% tiene servicio en su domicilio; la Superintendencia de Comunicaciones calcula que cada cuenta es utilizada en un promedio de cuatro personas.

Sin duda la reciente revolución tecnológica de las comunicaciones tiene mucho que ver en la aceleración de los intercambios mundiales. El primer y más importante efecto de esta revolución ha sido la intensificación de los intercambios económicos; estos se difunden en la política, la cultura, las artes, etc. Mientras los medios de comunicación tradicional suponen una difusión masiva de la información, las nuevas tecnologías de la comunicación asociadas al internet implican una mayor cooperación del usuario y una relación casi personalizada.

Recordemos que luego de algunos intentos, el internet se inició en los años 70 como un programa de investigaciones avanzada del departamento de Defensa de los Estados Unidos conocido como "Darpa". En el año de 1973 se le conoció como ARPANET en su versión original en Norteamérica y a partir de 1989 se desarrolló como un Red Global (www).

En el año de 1996 se contabiliza que el número de computadores ligados a internet ya alcanzaba y superaba los 25 millones en 180 países y el número de sitios Web aumentaban cada día más.

Internet es uno de los mecanismos más poderosos para la difusión de la información y para acceder a ella en un tiempo relativamente corto y a bajos precios. Además, internet permite organizar la dispersión de la información desde distintos lugares y sectores sociales; se cree que este servicio es mucho más democrático que la televisión o las radios; porque dependen de una infraestructura costosa y grandes inversiones de capital para obtenerla.

Según el Diario El Universo (2002) en Ecuador el crecimiento de abonados a los servicios de internet ha sido acelerado en los últimos años del siglo XX; mientras que en el año de 1998 llegaban apenas a 4.064 en el 2001 se alcanzó la suma de 85.630 abonados y un total de usuarios de 250 mil.

El Televisor

Editorial Universo (2000) T. 11 menciona que el televisor es el dispositivo que tiene el grado de penetración más alto en todos los países de la Unión Europea, un 96% de

los hogares tienen como mínimo un televisor, y en tres países: Malta, Luxemburgo y Chipre esta tasa llega al 100%.

La renovación del parque de televisores está cambiando eficazmente, el tipo de estos terminales en los hogares; las nuevas tecnologías, como el plasma, el TFT o el OLED han desplazado completamente a los televisores de tubo, de rayos catódicos, que han quedado como residuales en las gamas más bajas y de pequeñas dimensiones, esta popularidad de los televisores avanzados tiene como consecuencia una baja continua de los precios.

A pesar que la venta de televisores tradicionales casi ha desaparecido, el parque de televisores instalados suele tener una antigüedad alta, y se encuentra en un buen número de hogares la convivencia de ambos tipos de modelos.

Estos terminales empiezan a incluir otras funcionalidades como el sintonizador de TDT que ya supera con amplitud a los televisores que no lo incluyen, disco duro o puerto de USB, o en los casos más avanzados conexión sin hilo, Bluetooth y WI - FI.

El año 2008, las empresas representantes de Samsung y Sony presentaron televisores OLED de 31 pulgadas y con unos 8 milímetros de grueso. Esta tecnología permite obtener una nitidez de imagen y una gama e intensidad de colores que supera a cualquier otro producto actual, importante es el paso a las pantallas de 200 hertz.

Reproductores portátiles de audio y video

Según Sonny (2007); desde el año 2005, el mercado de los reproductores portátiles se encuentra en un proceso de renovación hacia aquellos dispositivos que son capaces de reproducir MP3 y MP4. Todas las otras formas de audio, como son dispositivos analógicos (radios), y dispositivos digitales (lectores de CD en todos los formatos) se encuentran en claro retroceso. El proceso de renovación se encuentra con la afinidad de diversas funciones en un mismo aparato, como por ejemplo el teléfono móvil que muchas veces incorpora funciones de audio como reproductor de MP3 o radio.

Consolas de Juego

Durante el año 2007, se produjo un estallido en las ventas en el mundo de videoconsolas. Las nuevas consolas PlayStation 3 de Sony, Nintendo Wii de Nintendo y Xbox 360 de Microsoft, renovaron el panorama de las consolas ofreciendo a los usuarios una experiencia de la nueva generación. En enero del año 2009 la consola Wii llegó al tercer lugar de uso de las consolas. Una parte importante del éxito de la consola Wii se basa en su enfoque innovador del concepto de los juegos que hacen que el jugador se involucre en hacer físicamente los movimientos de los juegos en que participa.

Una parte importante radica en que ha sido capaz de crear una comunidad de juegos que saben sacar partido de las calidades diferentes de Wii, como el juego Wii Fit que incita a realizar deporte a la vez que se juega. También ha sabido atraer a gente de prestigio reconocido y de gran influencia como es el caso de Steven Spielberg que se ha iniciado en el mundo de los videojuegos con el juego Bloom Blox para esta consola. Así la supremacía también se consolida en el campo de los juegos donde de los cinco videojuegos más vendidos en el mundo a mayo de 2008, cuatro corresponden a la consola Wii.

Han aparecido nuevas consolas para público de más edad y caracterizadas por un mejor acabado y mejores particularidades técnicas, como la consola PSP de Sony, con una excelente pantalla, que permite incluso reproducir películas y un gran acabado.

Más de 200 millones de videojuegos para consolas se vendieron en Europa durante el año 2008, con un crecimiento del 18% respecto al año anterior. Las consolas han ido incluyendo un gran número de capacidades en la línea de convergencia de dispositivos principalmente opciones multimedia, como reproducir películas o escuchar música MP3.

Videojuegos

La industria del entretenimiento ha cambiado con el pasar de los años, el escenario tradicional donde la música y el cine estaban en primer lugar, ya no es el mismo y

ahora dominan los videojuegos; sobre todo la consola, utilizada principalmente con juegos sin que estén conectados a Internet, hay una tendencia a utilizar cada vez menos el ordenador personal como plataforma de juegos, a pesar de la crisis económica, hay un aumento en el volumen de ventas de juegos y consolas no solo en nuestro país sino a nivel mundial.

Los juegos más vendidos en todo el mundo durante el 2009 son World of Warcraft y Second Life. El futuro de los juegos sigue la predisposición de afinidad del resto de aplicaciones.

Servicios en las TIC's

Las tecnologías están siendo establecidas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios.

Con las limitaciones técnicas iniciales (128 kbps de ancho de banda), los primeros servicios estaban centrados en la difusión de información estática, además de herramientas nuevas y exclusivas de esta tecnología como el correo electrónico, o los buscadores.

Las empresas y entidades pasaron a utilizar las TIC's como un nuevo canal de transmisión de los productos y servicios aportando a sus usuarios una generalidad de acceso. Aparecieron un segundo grupo de servicios TIC's como el comercio electrónico, la banca online, el acceso a contenidos informativos y de la diversión y el acceso a la administración pública.

Son servicios donde se mantiene el modelo proveedor - cliente con una figura más o menos grande en función de las posibilidades tecnológicas y de evolución de la forma de prestar el servicio.

Redes Sociales

Editorial El Universo (2000) T. 7 explica que las redes son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios

tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

El análisis de redes sociales estudia esta estructura social aplicando la teoría de grafos e identificando a las entidades como nodos o vértices y las relaciones como enlaces o aristas. La estructura del grafo resultante es por lo general compleja habiendo muchos tipos de lazos entre los nodos.

La investigación ha mostrado que las redes sociales operan en muchos niveles, desde las relaciones de parentesco hasta las relaciones de organizaciones a nivel estatal, se refiere a redes políticas; desempeñando un papel comentarista en la determinación de la agenda política y el grado en el cual los sujetos o las organizaciones alcanzan sus objetivos o reciben influencias.

Editorial Planeta (2009) en su libro de Tecnología expresa que también podemos decir que una red social es un mapa de todos los lazos relevantes entre todos los nodos estudiados. Se toma en cuenta a redes completas. Otra manera es identificar la red que rodea a una persona en los diferentes contextos sociales en los que interactúa; o sea, se refiere a una red personal.

La red social también puede ser utilizada para medir el valor que un individuo obtiene de los recursos accesibles a través de su red social. En el lenguaje cotidiano se ha usado independientemente la idea de lo que se considera es una red social.

En el año de 1954, el antropólogo de la Escuela de Manchester J. A. Barnes comenzó a utilizar sistemáticamente el término para mostrar patrones de lazos, comprendiendo los conceptos tradicionales por los científicos sociales: grupos delimitados como tribus y familias; categorías sociales refiriéndose al género o etnia.

El análisis de redes sociales ha pasado de ser una alegoría insinuante para constituirse en un enfoque analítico y un ejemplo, con sus principios teóricos, métodos y software para análisis de redes sociales y líneas de investigación propios. Los analistas estudian la influencia del todo en las partes y viceversa, el efecto producido por la acción selectiva de los individuos en la red; desde la estructura hasta la relación y el individuo, desde el comportamiento hasta la actitud. Como se ha

dicho estos análisis se realizan bien en redes completas, donde los lazos son las relaciones específicas en una población definida, o bien en redes personales conocidas como redes egocéntricas, aunque no son exactamente comparables; donde se estudian a las comunidades personales.

La distinción entre redes totales o completas y redes personales o egocéntricas obedece mucho más a la capacidad del analista para seleccionar los datos y la investigación; es decir, para grupos tales como empresas, escuelas o sociedades con membresía, el analista espera tener información completa sobre quien está en la red, siendo todos los participantes usuarios potenciales.

Redes Sociales en Internet

Karinthy, F. (2003) habla sobre el programa inicial de las redes sociales parte de la teoría de los seis grados de separación, según la cual toda la gente del planeta está conectada a través de no más de seis personas.

Hay otras patentes que resguardan la tecnología para automatizar la creación de redes y las aplicaciones relacionadas con éstas. Estas redes sociales se fundan en la teoría de los seis grados; seis grados de separación es la teoría de que cualquiera en la Tierra puede estar conectado a cualquier otra persona en el planeta a través de una cadena de conocidos que no tiene más de seis intermediarios. La teoría fue inicialmente propuesta en el año 1929 por el escritor húngaro Frigyes Karinthy en una corta historia llamada Chains.

El concepto está basado en la idea que el número de conocidos crece exponencialmente con el número de enlaces en la cadena, y sólo un pequeño número de enlaces son necesarios para que el conjunto de conocidos se convierta en la población humana entera.

John Barnes y Elizabeth Bott, recalcan que el término red social es acentuado especialmente por los antropólogos antes mencionados, ya que, para estos resultaba imprescindible considerar lazos externos a los familiares, residenciales o de pertenencia a algún grupo social determinado.

Los fines que han motivado la creación de las llamadas redes sociales son varios, esencialmente los que se refieren al diseñar un lugar de interacción virtual, en el que millones de personas alrededor del mundo se reúnen con diversos intereses en común.

Las herramientas informáticas para potenciar la eficacia de las redes sociales online o software sociales, manejan tres ámbitos, de forma cruzada que son:

- Comunicación, esto nos ayudan a poner en común conocimientos.
- Comunidad, esto nos ayudan a encontrar e integrar comunidades.
- Cooperación, esto nos ayudan a hacer cosas juntos.

Comunidades Virtuales

Bruder, I. (2009) manifiesta que han aparecido desde hace pocos años atrás un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales, unidas por intereses comunes; que manejan dos tipos de mecanismos:

- Los etiquetados colectivos de información, que sirven para almacenar información de alguna manera (fotografías, bookmarks, etc.)
- Las redes que permiten a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. Las más conocidas son MySpace, Facebook, LinkedIn, Twitter, Youtube, Tuenti, etc.

Sus bases tecnológicas están basadas en la afirmación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Se utilizan tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; http para facilitar las operaciones de subir y bajar información, tanto si son fotos o si es información sobre el perfil. Las características del chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno a uno o en pequeños grupos.

Para poder hablar sobre la utilización de las redes sociales, familiares y la actitud frente a estas de los niños y jóvenes, debemos conocer mejor de que tratan y como nacieron, su historia y trayectoria.

FACEBOOK

Facebook es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado por Eduardo Saverin, Chris Hughes, Dustin Moskovitz y Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. Actualmente está activa y fue lanzada en febrero del año 2004.

Ha recibido mucha atención en la blogosfera y en los medios de comunicación al convertirse en una plataforma sobre la que terceros pueden desarrollar aplicaciones y hacer negocio a partir de la red social como es el Facebook.

A mediados del año 2007 lanzó las versiones en francés, alemán y español para impulsar su expansión fuera de Estados Unidos, ya que sus usuarios se concentran en Estados Unidos, Canadá y Gran Bretaña. En julio del año 2010, Facebook cuenta con 500 millones de miembros, y traducciones a 70 idiomas. En mayo de 2011, alcanza los 600 millones de usuarios.

Su infraestructura principal está formada por una red de más de 50 mil servidores que usan distribuciones del sistema operativo GNU/Linux usando LAMP.

La idea de crear una comunidad basada en la Web en que la gente compartiera sus gustos y sentimientos no es nueva, pues David Bohnett, creador de Geocities, la había incubado a fines de los años 1980. Facebook compite por abrirse espacio entre empresas de éxito como Google y MySpace, por lo que se enfrenta a grandes desafíos para lograr crecer y desarrollarse. Una de las estrategias de Zuckerberg ha sido abrir la plataforma Facebook a otros desarrolladores.

La fortaleza de la red social Facebook radica en los 500 millones de usuarios que ha creado, basada en conexiones de gente real. Entre los años 2007 y 2008 se puso en marcha Facebook en español, extendiéndose a los países de Latinoamérica. Casi cualquier persona con conocimientos informáticos básicos puede tener acceso a todo este mundo de comunidades virtuales.

Vaca, F. (2011) Jóvenes en la Cyber-adicción, del diario El Telégrafo dice que la red social Facebook con el pasar de los años si bien es cierto que en América Latina y en otros países del mundo ha crecido, en su lugar de origen que fue Estados Unidos y Canadá ha perdido fuerza; cerca de 6 millones de estadounidenses se dieron de baja en mayo.

Facebook tiene mejores resultados en países como: Brasil que se sitúa a la cabeza del crecimiento de la red social al pasar de 17,1 millones de usuarios en abril a 19 millones de adeptos en mayo del año 2011.

México no se queda atrás en las cifras, ha pasado de 23,7 millones de usuarios a 25,6, así como Argentina y Colombia donde también su popularidad aumenta en la red social. Fuera de Latinoamérica su expansión es notable como en la India, donde ha conseguido pasar de 24,9 millones de usuarios a 26,6 en este último mes.

Servicios que ofrece

- **Lista de Amigos:** En ella el usuario puede agregar a cualquier persona que conozca y esté registrada siempre que acepte su invitación. En Facebook se pueden localizar amigos con quienes se perdió el contacto o agregar otros nuevos con quienes intercambiar fotos o mensajes. Para ello el servidor de Facebook posee herramientas de búsqueda y sugerencia de amigos.
- **Grupos y Páginas:** Es una de las utilidades de mayor desarrollo reciente. Consiste en reunir personas con intereses comunes. En los grupos se pueden añadir fotos, vídeos, mensajes, etc. Las páginas, se crean con fines específicos y a diferencia de los grupos no contienen foros de discusión, ya que están encaminadas hacia marcas o personajes específicos y no hacia ningún tipo de convocatoria.

Además, los grupos también tienen sus reglas, entre las cuales se incluye la prohibición de grupos con temáticas discriminatorias o que inciten al odio y falten al respeto y la honra de las personas. Si bien esto no se cumple en muchas ocasiones, existe la opción de denunciar y reportar los grupos que vayan contra esta regla, por lo cual Facebook incluye un enlace en cada grupo el cual se dirige hacia un cuadro de reclamos y quejas.

- Muro: el muro, es un espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los pueda leer. Sólo es visible para usuarios registrados. También permite ingresar imágenes y poner cualquier tipo de logotipos en la publicación.
- Regalos: o gifts son pequeños íconos con un mensaje. Los regalos dados a un usuario aparecen en la pared con el mensaje de la persona que envía, a menos que éste decida dar el obsequio en privado, en cuyo caso el nombre y el mensaje de quien envía no se exhibe a otros usuarios.

Una opción secreta está también disponible, por la cual cualquier persona con el acceso del perfil puede ver el regalo, pero solamente el destinatario verá el mensaje.

Algunos regalos son gratuitos y el resto cuestan un dólar, es necesario un número de tarjeta de crédito o cuenta para este efecto.

- Aplicaciones: Son pequeñas aplicaciones con las que puedes averiguar tu galleta de la suerte, quien es tu mejor amigo, descubrir cosas de tu personalidad, etc.
- Juegos: la mayoría de aplicaciones encontradas en Facebook se relacionan con juegos de rol, juegos parecidos al Trivial como de geografía o pruebas de habilidades sea de digitación o de memoria. Entre los más célebres se encuentran los juegos de Playfish, los juegos de Zynga Games como FarmVille y los juegos de Digital Chocolate como Tower Bloxx.

TWITTER

Twitter es una red social basada en el microblogging, con sede en San Francisco, California; con filiales en San Antonio, Texas y Boston, Massachusetts en Estados Unidos. Twitter, Inc. fue creado originalmente en California, pero está bajo la jurisdicción de Delaware desde el año 2007. Desde que Jack Dorsey lo creó en marzo del año 2006, y lo lanzó en julio del mismo año, la red ha ganado popularidad mundialmente y se estima que tiene más de 200 millones de usuarios, generando 65 millones de tweets al día y maneja más de 800.000 peticiones de búsqueda diarias. Ha sido apodado como el "SMS de Internet".

Esta red social permite enviar mensajes de texto de tamaño pequeño con un máximo de 140 caracteres, llamados tweets, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tweets de otros usuarios, a esto se denomina seguir y a los suscriptores se les conoce como seguidores o tweeps.

Los mensajes son públicos, pudiendo propagarse privadamente revelándolos únicamente a los seguidores. Los usuarios pueden twittear desde la web del servicio, desde aplicaciones oficiales externas o mediante el servicio de mensajes cortos disponible en ciertos países. Si bien es cierto el servicio es gratis, acceder a él vía SMS aguanta soportar tarifas fijadas por el proveedor de telefonía móvil desde la cual se está comunicando.

Twitter comenzó como un proyecto de investigación y desarrollo dentro de Obvious, LLC, un pequeño start - up de San Francisco durante marzo de 2006. El nombre original del producto era twitter, inspirado por Flickr. Al inicio fue usado internamente por la compañía desarrolladora hasta que lo lanzó oficialmente al público en octubre del mismo año. El servicio rápidamente ganó adeptos, y en marzo del 2007 ganó el premio South by Southwest Web Award en la categoría de blog.

Jack Dorsey es el padre de esta aplicación web y actual presidente del Consejo de Administración de Twitter, Inc, empresa que surgió a raíz de Obvious, LLC y el éxito cosechado por Twitter. A principios del año 2008, el equipo de Twitter estaba compuesto por 18 personas, durante 2009 Twitter ha multiplicado su plantilla por cuatro y sigue creciendo.

Aunque Twitter utilizó durante un corto período de tiempo los servicios de publicidad como AdSense de Google, la compañía decidió descartar los ingresos por publicidad hasta que aumentara el número de usuarios, y se financió mientras tanto con inversiones de empresas de capital riesgo. En septiembre del año 2009, Twitter anunció cambios a las condiciones de servicio, dejando abierta la posibilidad de incluir publicidad en sus servicios.

Como red social, Twitter gira en torno al principio de los seguidores. Cuando usted elige seguir a otro usuario de Twitter, los tweets de ese usuario aparecen en orden

cronológico inverso, en la página principal de Twitter. Si usted sigue a 15 personas, verá una mezcla de tweets desplazarse hacia abajo de la página.

Los usuarios pueden agrupar mensajes sobre un mismo tema mediante el uso de hashtags, palabras o frases iniciadas mediante el uso de una almohadilla. De forma similar, la "@" arroba, seguida de un nombre de usuario se usa para mencionar o contestar a otros usuarios. Para volver a mirar un mensaje de otro usuario, y compartirlo con los propios seguidores, la función de retweet se marca con un "RT" en el mensaje.

A finales del 2009 se añadió la opción de listas, haciendo posible el seguir así como mencionar y contestar listas de usuarios en lugar de usuarios individuales.

Los mensajes fueron fijados a 140 caracteres máximo para la compatibilidad con los mensajes cortos, introduciendo la notación de la taquigrafía y el idioma de Internet comúnmente usado en los mensajes.

Los usos más conocidos de Twitter son:

- El seguimiento de eventos en directo.
- La retransmisión de charlas y ponencias a las que poca gente tiene acceso.
- El intercambio de opiniones durante un evento en el que la gente asiste como público o incluso comentarios sobre películas o debates retransmitidos por la televisión. Por ejemplo, en España el debate de Rodríguez Zapatero y Rajoy durante las elecciones generales de España 2008 se siguió muy de cerca con intercambio de opiniones a través de Twitter. En México, en el 2010 se han desarrollado verdaderos debates vía Twitter, por ejemplo entre el secretario del Trabajo, Javier Lozano Alarcón, y el diputado Luis Videgaray.

Una vez los habitantes de Oklahoma, Estados Unidos se reunieron y en esta red publicaron las coordenadas de un tornado que pasaba por esta ciudad el 31 de marzo del 2008. La red también se puede utilizar para hacer entrevistas. Hubo una entrevista que fue hecha a John McCain, ex candidato presidencial de los Estados Unidos, usando esta red.

Los servicios y aplicaciones relacionadas con las que trabajan Twitter son varias; muchos están diseñados para permitir el acceso fácilmente a Twitter desde dispositivos específicos, tales como iPhone o BlackBerry, mientras que otros están diseñados para hacer fácil a los usuarios acceder y actualizar su cuenta Twitter.

Hi5

Hi5 es una red social fundada por Ramu Yalamanchi, actual director general de la empresa hi5 Networks; y que fue lanzada en el año 2003. Al finalizar el año 2007 tenía más de 70 millones de usuarios registrados, la mayoría de ellos en América Latina; además era uno de los 40 sitios web más visitados del mundo.

A principios del año 2010, hi5 adquirió a la empresa de juegos Big Six; la compañía obtuvo 20 millones de dólares en series A de Mohr Davidow Ventures, así como 15 millones de dólares en deudas de riesgo en el año 2007.

A principios del 2010, Hi5 comenzó a desarrollarse desde una red social hacia un sitio centrado en juegos sociales y abiertos a los nuevos juegos; por lo tanto, muestra una visión más orientada a usuarios especialmente jóvenes.

Como información general podemos decir que cuando se crea o modifica una cuenta, el usuario puede configurar esta a sus predilecciones personales, llenando las secciones de su información con la del usuario propio para que así su red de amigos pueda informarse lo que él desee.

Existen dos secciones de datos, uno esta seleccionado para difundir la información personal del usuario: como el estado civil, edad, religión, idiomas, ciudad natal y el otro bloque es para datos relacionados con los gustos personales: acerca de mi persona, mi música favorita, películas preferidas, libros predilectos, programa de TV elegidos, etc.

Todos los interesados que acceden a una cuenta podrán ver toda la información que se haya registrado, siempre y cuando el dueño de esa no haya restringido el acceso al mismo.

De acuerdo con estadísticas realizadas no oficialmente cabe indicar que en el 2008, Hi5 fue uno de los sitios de redes sociales más populares, ocupando el tercer lugar en términos de visitantes únicos mensuales.

Aún cuando Hi5 fue instituido en Estados Unidos y tiene su sede en ese país, es más popular en otras regiones, especialmente en América Latina, ubicándose en la posición N° 37 en el mundo sólo entre las personas que tienen la barra de herramientas de Alexa instalada en su navegador, pero sólo ocupó el puesto 84 en los Estados Unidos; es bueno recordar el refrán que dice: “Nadie es profeta en su tierra”.

En la actualidad aunque no hay cifras precisas, una buena cantidad de sus usuarios activos se han pasado a otras redes sociales más populares, en especial a Facebook y Twitter, las cuales ofrecen servicios más interactivos entre sus adeptos.

myspace

Myspace es un sitio web de interacción social compuesto por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que admite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno.

Fue creado por Tom Anderson, Chris DeWolfe y un grupo de programadores. En julio del año 2005 fue adquirido por News Corporation, empresa que cuenta con 300 empleados y con 200.623.371 usuarios hasta septiembre del 2007; y su velocidad de crecimiento es de unos 230.000 usuarios al día. Su sede central se encuentra en California, Estados Unidos y además tiene otra sede y servidor en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos.

Según el sitio web Alexa dedicado a medir el tráfico de Internet, Myspace es el décimo segundo sitio más visitado de toda la red y el cuarto sitio más visitado de la red de lengua inglesa; aunque por otro lado, este sitio es poco frecuentado en Australia.

Myspace empezó a difundirse y ganar popularidad además de usuarios lentamente, hasta llegar al punto de convertirse en algo fuera de lo común y en una revolución social, especialmente en Estados Unidos donde Myspace es el sitio web más visitado tras Yahoo!, MSN, Google y YouTube; la mayoría de la localidad del país sabe del servicio y es muy frecuente, principalmente entre jóvenes y adolescentes estadounidenses, ser usuario de Myspace. En la actualidad el servicio se está ampliando mundialmente y ganando usuarios de otros países.

Myspace ofrece perfiles específicos para músicos y sus usuarios utilizan el servicio con diversos objetivos, entre ellos el comunicarse con amigos o familiares, el conocer gente, por motivos de trabajo, como ha servido para que grupos musicales se den a conocer, siendo a veces más visitada que la verdadera página oficial.

A lo largo de los años 2005 y 2008, Myspace ha remodelado muchas de las características de su sitio, tanto en diseño como en función. Una de las primeras funciones en ser cambiada fue la página de inicio del usuario, con particularidades tales como actualizaciones de estado, las aplicaciones, y las suscripciones que se añadieron a fin de competir con Facebook.

En septiembre del año 2010, Myspace continuó trabajando en la mejora de su página web; una sección de fotos fue agregada y la aplicación de Foto Flexer se añadió a las fotos. Myspace también permitió a los usuarios sincronizar su actividad con cuentas de Twitter y Facebook, para mostrar a otros que todavía están en Myspace y atraer de nuevo a los usuarios que por varias razones se habían ido cancelando sus cuentas con esta red. Myspace Movies se añadió también para promover las películas y los medios de comunicación relacionados con el cine.

En Noviembre del año 2010, Myspace lanzó la herramienta conocida como Mashup with Facebook, que permite a los usuarios compartir intereses de una red a otra, Mike Jones director ejecutivo de Myspace declaró en un comunicado que: "Esta nueva herramienta es una demostración de nuestra estrategia en el campo del entretenimiento social y en permitir un flujo de datos en tiempo real".

Tagged

Tagged es una red social con sede en San Francisco California; fundada a mediados del año 2004 por los empresarios Greg Tseng y Johann Schleier Smith, ambos graduados de la Universidad de Harvard.

Este sitio web permite a los usuarios crear y administrar perfiles, enviar mensajes, dejar comentarios, boletines de correo, ajustes de estado, ver fotografías, videos, juegos, regalos, etiquetas, chat y hacer amigos, además sugiere nuevas personas para los miembros a partir de la base de intereses compartidos.

Tagged esta disponible en varios idiomas como: Inglés, español, francés, portugués, italiano y alemán. En Julio del año 2008, el sitio web afirmó tener más de 70 millones de usuarios registrados que hace de esta una de las comunidades más grandes del mundo.

Tuenti

Tuenti es una red social por invitación creada en el año 2006. Hasta la fecha de abril del año 2011, Tuenti cuenta con 10,7 millones de usuarios. El sitio está encaminado especialmente a la población española.

Permite al usuario crear su propio perfil, añadir a otros usuarios como amigos e intercambiar mensajes. Además, los usuarios se pueden unir a páginas de intereses comunes, gestión de eventos, subida fotos y vídeos, etc.

Promovido en enero del año 2006, Tuenti es uno de los sitios web más visitados en España, según Alexa Internet.

Tuenti fue creada en el año 2005 por Zaryn Dentzel, un estudiante estadounidense actualmente radicado en Madrid. Dentzel conoció España a través de un intercambio que lo llevó a Cabeza del Buey, Badajoz y años más tarde, a raíz de esta experiencia, nació Tuenti.

Al inicio de Tuenti, el objetivo por el que fue creado era para ser dirigido a universitarios y sólo algunos conocidos pudieron probarlo; pero más tarde, en vista de

su éxito, permitieron la entrada a más usuarios, pero sólo si tenían invitación; la mayoría de ellos estudiantes de entre 14 y 28 años.

Según Zaryn Dentzel, el nombre Tuenti surgió de la necesidad de encontrar uno que incluyera tú y ti. Para colocarle nombre los miembros del departamento de marketing propusieron muchos pero al final escogieron la apócope Tuenti porque se parece a tu entidad, además de hacer mención a los rangos universitarios veinteañeros al que iba orientado.

El accionista mayoritario de Tuenti es Movistar, la cual adquirieron el 4 de agosto del año 2010. Telefónica tiene la intención a mediano y largo plazo de propagar Tuenti a otros países principalmente de Latinoamérica y Europa.

Tuenti es una red social de acceso restringido a la que sólo se ingresa mediante la invitación de un miembro anteriormente registrado. Este mecanismo, según la empresa, garantiza en principio que todo usuario recién llegado ya tenga un vínculo con otro miembro de la red, a partir del cual pueda empezar a establecer relaciones con el resto de los usuarios.

Los usuarios pueden crear perfiles con fotos, listas de intereses personales, información de contacto y otros datos personales. Los usuarios se pueden comunicar con amigos y otros usuarios a través de mensajes privados o públicos y chat. También se pueden unir a páginas, algunas de las cuales son subsidiadas por organizaciones como un medio para hacer publicidad.

Para poder tramitar la privacidad, Tuenti permite a los usuarios elegir configurar quién puede ver determinadas partes de su perfil, así como también bloquear a ciertos usuarios o limitar ciertas opciones como ser marcado en determinadas fotos.

Tuenti dispone de aplicaciones oficiales para varias plataformas móviles, como iPhone, Blackberry, Android; además, los dispositivos móviles que acceden a Tuenti reciben una versión adaptada según las características del dispositivo.

Tuenti dispone de un buscador para localizar a todos los miembros de la red por su nombre real. Para reducir los resultados de la búsqueda se dispone de varios filtros como el sexo, la edad, el centro de estudios o trabajo y lugar de residencia. Incluye

sugerencias de amistad; además a través del mismo buscador es posible la búsqueda de Tuenti páginas, vídeos y sitios en toda la red de Tuenti.

El 2 de junio del año 2010, se añadió otra funcionalidad llamada Tuenti Juegos, una función que permite jugar en tiempo real con la red de un usuario. Los juegos están servidos por metrogames, utilizando Adobe Flash Player y se distribuirán en español los primeros juegos que se publiquen en Tuenti, pero más adelante aumentará el catálogo con nuevos títulos de juegos con más categorías.

YouTube

YouTube es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Fue creado por tres antiguos empleados de PayPal en febrero del año 2005. En noviembre del año 2006, Google Inc. lo adquirió y ahora opera como una de sus filiales.

YouTube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido. Es muy popular gracias a la posibilidad de albergar vídeos personales de manera sencilla. Acoge una variedad de clips de películas, programas de televisión, vídeos musicales, a pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con derechos de autor, este material existe en abundancia, así como contenidos amateur como video blogs. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también puestos en blogs y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

YouTube Inc. fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero del año 2005 en San Bruno, California. Todos ellos se conocieron cuando trabajaban en PayPal, Chen y Karim como ingenieros, y Chad como diseñador.

De acuerdo con Hurley y Chen, la idea de YouTube surgió ante las dificultades que experimentaron al tratar de compartir vídeos tomados durante una fiesta en San Francisco. Esta historia ha sido considerada una versión muy simplificada, y Chen ha reconocido que esta idea se puede haber originado por la necesidad de presentar una historia sencilla al mercado. Mientras que Karim ha declarado que la fiesta nunca ocurrió, y que la idea de compartir vídeos en Internet fue suya.

Sus compañeros han declarado que la fiesta sí ocurrió, y que la idea original de Karim era crear una página de citas, donde las personas pudiesen calificarse en base a sus vídeos. Karim reconoce haber sido influenciado por un sitio de citas llamado HotorNot.com, donde los usuarios podían cargar fotos suyas, que luego eran calificadas por otros usuarios.

El dominio fue activado el 15 de febrero del año 2005, y el 23 de abril fue cargado el primer vídeo, Me at the Zoo que quiere decir Yo en el zoológico. En la primavera YouTube entró en línea; sin embargo, los creadores se percataron rápidamente de que los usuarios cargaban toda clase de vídeos, dejando atrás la idea original.

El tráfico se disparó cuando la gente empezó a colocar enlaces de YouTube en sus páginas de Myspace, otra red social; el rápido crecimiento del sitio atrajo a muchas celebridades y empresarios que incluso invirtieron como Nike por ejemplo.

Considero que el mundo en el que nos desenvolvemos, la tecnología ocupa un alto índice en todo lo que hacemos; si antes era importante y por no decirlo vital contar en el hogar con un radio o teléfono fijo; hoy por hoy, es indispensable que poseamos equipos de computación que nos permitan acceder a estas redes sociales; que si bien es cierto, encaminadas con responsabilidad y con objetivos claros, pueden dar excelentes resultados en respuesta a miles de inquietudes y problemas que los ciber usuarios tengan; pero en la realidad esto no sucede; la demanda ha ocasionado que los niños y jóvenes sientan la necesidad o hasta en ocasiones crean la necesidad para que padres les compren ordenadores para que sirvan únicamente de medios para abrir redes sociales entre los adolescentes y esto conlleva a tener oportunidades y peligros también.

3.2.1 INVESTIGACIONES SOBRE LAS PAUTAS DE CONSUMO SOBRE LAS PANTALLAS ENTRE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 6 A 18 AÑOS

La llamada sociedad de la información y el conocimiento es un proceso histórico reciente que surge a mediados de la década de los 70 y se caracteriza por el fortalecimiento de una revolución científico – tecnológica mundial, cuando entra en crisis el paradigma tecno – productivo sobre el cual se había constituido el mundo capitalista hasta ese momento.

Tiene mucha razón Taborga y Araya (1996) cuando dice: “Como resultado de la misma, se estima que el conocimiento científico – tecnológico acumulado en las últimas décadas supera el 90% del conocimiento total acumulado en toda la historia de la humanidad desde sus orígenes”.

Los cambios en la informática y las comunicaciones están produciendo nuevas formas de representar el mundo y la realidad. La abundancia de información, que no es igual a conocimiento, porque esta última requiere de un proceso complejo de elaboración mental, está llevando a una superficialización y vaciamiento de los contenidos; la proliferación y abundancia de información no permite la asimilación ni la selección de los mismos.

La tendencia es a que la cultura de lo escrito, del libro, como el criterio de verdad se esté desplazando al Internet. En América Latina y los países llamados de tercer mundo el tema del acceso es complejo, sin embargo, se produce un imaginario de que todos estamos colgados en la red, como es el término que se escucha comúnmente hoy en día; y eso modifica comportamientos y reproduce otras formas de ver el mundo que no necesariamente corresponden a la realidad de las regiones más pobres del planeta.

Por otra parte, después de mucho tiempo y asumiendo responsabilidades de quienes en su momento pudieron hacer historia en el país, se aprueba el derecho a la comunicación, con la visión de generar un nuevo marco de relaciones sustentadas en el poder ciudadano, construido y expresado en base a un sistema de comunicación que permita la actoría social, la participación del conjunto de la población, el respeto y expresión pública de las múltiples voces, convergente o divergentes, la vigencia de todos los derechos que se vuelven conocidos y exigibles a través de la comunicación, sumados a una información que aporte al conocimiento de las realidades y a la conformación de una opinión crítica.

Pero este derecho solo es posible ejercerlo con un marco normativo, que de una vez por todas reconozca a las personas en interacción, es decir, en una relación igualitaria de poder, que desarme las arcaicas estructuras mediáticas que sustentan un ilegítimo estatus quo, para dar paso al ejercicio pleno de las libertades de expresión e información de todas y todos los ecuatorianos.

La Comisión de Comunicación del país (2010) manifiesta que hay la exigencia de una **LEY DE COMUNICACIÓN**, que democratice este eje fundamental de la sociedad y no de una ley de medios, que fracciona y viola los derechos como está ocurriendo; es que ha hecho necesario presentar por parte de las organizaciones sociales, los pueblos y las nacionalidades ante la Comisión Ocasional de Comunicación el siguiente mandato:

1. Establecer en la ley el carácter público de la comunicación social y la información, la comunicación es un derecho que pertenece y debe ser plenamente ejercido por todos/as en función del interés general. La apropiación privada de la información a través de cualquier mecanismo, forma o medio viola las libertades y derechos fundamentales. Por lo tanto una ley de medios que solamente garantice las libertades y derechos a quienes son sus propietarios o trabajadores atenta contra el país y la población y más si se sigue considerando a la información como una mercancía de intercambio libre en la empresa mediática, que además responde a sus propios intereses, que en sociedades como la ecuatoriana, son hegemónicos y se sustentan en la capacidad de penetración ideológica de los medios (empresas).

2. La sociedad actora clave para la democratización de la comunicación. Una sociedad democrática existe en la medida que se democratice la comunicación y para ello hay que superar la visión colonialista y mercantil que tiene como actores únicos al mercado (sector privado empresarial) por un lado; y al Estado (vinculaciones e intereses de poder) por el otro. La participación activa, crítica y organizada de la sociedad en todos los procesos comunicativos es la condición sine qua non para fortalecer el régimen democrático y lograr el buen vivir.

La consideración de la población como meros receptores de información, nos convierte en meros consumidores de la mercancía y no nos permite, ni garantiza los derechos y libertades fundamentales.

3. Redefinición del papel del Estado, que debe pasar de sus limitadas obligaciones de Respetar y Garantizar el conjunto de derechos a Proteger y Cumplir, para la realización plena de los derechos de comunicación e información. Reconocemos y estamos conscientes que la felonía de que “la mejor ley es la que no existe”, se convirtió en la muletilla para que gane el más fuerte (poder constituido) relegando a la

exclusión a la mayoría de la población, y cuando era inevitable las leyes se hacían a la medida de ese poder y sea a él al que se le garanticen todos los derechos.

4. El carácter plurinacional e intercultural del Estado ecuatoriano, como principio de la Ley de Comunicación y que se evidencie y cristalice con carácter transversal en la totalidad de la ley, mediante la incorporación de las nacionalidades y pueblos en los espacios de diseño de las políticas de comunicación, en los órganos de control, en las políticas de acción afirmativa que les permita superar sus condiciones históricas de exclusión; el derecho a que desarrollen sus propias formas y medios de comunicación y puedan crear y acceder o a los demás medios sin discriminación alguna, para sustentar el estado plurinacional e intercultural. Cualquier enunciado filosófico que no sea operativo en la ley se constituirá, una vez más, en retórica.

5. El sistema de comunicación social, como el elemento articulador de los actores (estado, empresas, medios, población) las políticas, la institucionalidad, las normativas, los recursos, que garanticen el ejercicio pleno del derecho a la comunicación y sus derechos conexos (libertades de expresión, opinión, información y prensa) además de la cláusula de conciencia, reserva de fuente, secreto profesional, responsabilidad ulterior y rectificación y réplica. Sin esta visión necesaria el derecho a la comunicación no será asumido como política pública y por lo tanto, seguirá subsumido a un proceso mercantil y de disputas de poder.

6. Institucionalidad del sistema. Al ser un derecho fundamental, la comunicación requiere la generación de políticas públicas que la garanticen y por lo tanto debe existir una entidad estatal, con rango ministerial encargada de definir, formular y ejecutar las políticas públicas y los planes de comunicación, junto al cual funcionarán órganos de seguimiento y control de las frecuencias, telecomunicaciones y medios públicos. Dada la sensibilidad de temas referentes a contenidos que velen por las libertades de información y expresión, sumado a la visión participativa de la comunicación, debe existir, como contrapeso el Consejo Social de la Comunicación, con carácter autónomo y decisiones vinculantes, conformado mayoritariamente por representación social de los sectores sociales organizados, nacionalidades y pueblos, y que deberá velar por el ejercicio pleno de los derechos de la comunicación, procesar las denuncias y demandas de la sociedad en materia de contenidos y violaciones a las leyes y de articular las relaciones de la sociedad con el Estado.

Cualquier otra forma de conformación se constituiría en un peligro para el ejercicio de los derechos y libertades.

7. Distribución equitativa de las frecuencias. La democratización de la comunicación, pasa también por la equidad en el acceso a las frecuencias del espectro radioeléctrico. En base a los principios constitucionales, la Ley de Comunicación debe contemplar la concesión de frecuencias del espectro radioeléctrico en partes iguales a los sectores privado, comunitario y público (33.3% a cada uno). Las frecuencias serán concedidas por un período de diez años y su adjudicación se hará mediante concurso público convocado por la entidad con rango ministerial; deberán tener las mismas características de potencia y cobertura, además de la aplicación del principio de acción afirmativa para las organizaciones sociales, pueblos y nacionalidades a quienes se les deberá asignar un mínimo del 20%.

Los criterios de reparto tripartito de las frecuencias deben mantenerse en el nuevo sistema de frecuencias digitales; pero además, el sistema que se adopte debe permitir multiplicar las frecuencias abiertas, a fin de democratizar la comunicación. Estos mismos criterios deben aplicarse también a la TV por cable.

Es fundamental este reparto tripartito para garantizar la pluralidad de las expresiones y que nunca más veamos violentados nuestros derechos y libertades por los intereses de quienes poseen los medios de comunicación.

8. Tecnologías de información y comunicación. Son el soporte material a través del cual se transmiten los sentidos y por lo tanto son fundamentales en los procesos de comunicación, y vitales para la comunicación social, por tanto, sin llegar a ser una ley de telecomunicaciones debe establecer los principios que garanticen el ejercicio del derecho a la comunicación. El acceso universal a las TIC's debe incluir la conectividad de banda ancha a través de la instalación de centros de acceso público por parte de la Corporación Nacional de Telecomunicaciones y de las empresas concesionarias de los servicios de telecomunicaciones, especialmente en las áreas rurales y urbanas no atendidas por el mercado.

9. Carácter de los medios de comunicación: son servicios públicos, no pueden ser censurados, pero sí observar la responsabilidad posterior, incluir los criterios de la ciudadanía, promover la producción y difusión nacional de calidad; aunque con diversa forma de administración, sometidos a deberes, pero que también tienen garantías para hacer efectivos los derechos (acceso equitativo a la información oficial, a la publicidad y la propaganda, incluyendo a los productores independientes, entre otros). Hay tres tipos de medios: privados, con fines de lucro, comunitarios que pertenecen a las organizaciones sociales y responden a ellas; y públicos que le pertenecen a la sociedad ecuatoriana, por tanto no son gubernamentales y tienen línea editorial independiente.

Para favorecer la aplicación del carácter plurinacional e intercultural del Estado y pagar la deuda social e histórica con los pueblos y nacionalidades, se requieren acciones afirmativas que les permitan instalar y mantener sus medios de comunicación y el acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's).

10. Comunicadores profesionales y comunitarios. Para el ejercicio de cualquier derecho por parte de la población, se requiere de profesionales que se conviertan en los garantes de los mismos. La ley debe permitir que los comunicadores profesionales y comunitarios gocen de las garantías para cumplir con calidad y eficiencia el servicio público, pero también estén sometidos a deberes. En conjunto derechos y deberes permitirán a la población el ejercicio del derecho a la comunicación.

La capacidad de comunicarse es esencial en nuestras vidas. A continuación se realiza un sumario de los progresos técnicos y tecnológicos de la manera en que el hombre ha transmitido sus experiencias y conocimientos, con la finalidad de comprender la etapa histórica en marcha.

Cuando los seres humanos comenzaron a utilizar el lenguaje, se pudo acumular en la memoria el conocimiento social adquirido y así preservarlo y transmitirlo a las nuevas generaciones. Esto permitió que los conocimientos aprendidos no se olvidaran y pudieran ser enriquecidos o mejorados por la acción de otras personas. Así fue

posible mejorar la calidad de vida y el ritmo de la técnica. En el mundo actual se hablan unas 3000 lenguas y dialectos.

El docente ha de estar debidamente preparado para instruir y guiar correctamente el aprendizaje autónomo del alumno. Tampoco deben sustituir totalmente a las clases magistrales, ya que, a través de ellas, existirá siempre una adecuada canalización del aprendizaje. En definitiva, valoro muy positivamente la aplicación de las TIC's en los centros educativos y debidamente utilizadas, son una herramienta fundamental que irá cada vez a más.

Un estudio de la Universidad de New Hampshire indica que pasar tiempo en las redes sociales no afecta el desempeño académico de los estudiantes. Esto parece contradecir estudios anteriores o quizá la idea que todos tenemos acerca de este tema, y se pretende más bien dar una nueva perspectiva sobre el mismo.

El estudio reveló que no hay un correlato directo entre las notas de los estudiantes y la cantidad de tiempo que pasan en sitios como YouTube o Facebook, Tuenti, Twitter y todas las redes sean estas escolares, sociales, familiares. Para llevar la investigación a cabo, se dividió el grupo de estudiantes según qué tanto tiempo le dedican a esta actividad durante el día, y ambos obtuvieron notas muy similares: el 65% de los que la usan menos se sacaron calificaciones A y B, y el 63% del que lo usa mucho, también. En cuanto a las notas bajas, el primer grupo las tuvo en un 35%, mientras que el segundo, en un 37%. No solo un 2% de diferencia es insignificante, sino que además está dentro de un rango esperable que pueda contemplar otros factores.

De todas formas, para mí lo más significativo es que el estudio demuestra que Facebook, Twitter, YouTube o cualquier otra red no es distinto a jugar con consolas o mirar la TV. Siempre ha habido distracciones, y siempre hubo quienes son más propensos a caer en ellas, y quienes no; en este caso, hemos realizado en tres instituciones educativas las encuestas que posteriormente ya las analizaremos.

Por supuesto, cuando un elemento o costumbre se usa o se realiza en exceso y se empieza a percibir un patrón de adicción, se pueden ver afectados las notas escolares y no solo en el ámbito educativo sino en el familiar y hasta en nuestras

relaciones interpersonales; pero también la salud, la vida social y muchas otras áreas y no solo con elementos tecnológicos, sino con sustancias, actividades o hasta personas.

En mi opinión, puedo decir que el estudio no nos dice nada que no supiéramos; pero si alguno de ustedes todavía tiene a sus padres encima, pidiendo que dejen de estar conectados a las redes cualquiera que esta sean, pueden defenderse al demostrar con estadísticas, que éstas no son dañinas para la salud.

Todo exceso es negativo, y en este caso; las redes sociales en la vida de un adulto puede considerarse un entretenimiento, porque hasta las amistades que éstos encuentren serán con otros motivos, más bien culturales, políticos, sociales; realmente se intercambiaría conocimientos, novedades del momento a este nivel; pero en el caso de los encuestados, las redes sociales, cualquiera que esta sea, para lo único que les sirve es para distraerse de lo que verdaderamente es importante, el estudiar, el superarse; se dedican horas y días enteros en chatear, mensajear e incluso sirve como medio para insultos y problemas que entablan las mujeres con determinada persona.

Por ello, pienso que es mayor el porcentaje de la carga negativa que tenga la influencia de las redes sociales en la vida del adolescente y niño del país.

3.2.2 LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC'S

La incursión de las TIC's en la educación presume un gran paso hacia adelante en materia educativa, ya que los variados recursos que nos proveen a los docentes admiten ampliar y optimizar la calidad del aprendizaje del estudiante; así como su capacidad de reflexión e independencia.

Además, usándolas de forma adecuada en las instituciones educativas, son viables además para alumnos de todas las clases sociales y eso es muy importante, ya que la educación es un derecho que tenemos todos.

Según Poole, B. (2002), dice que es primordial destacar que, si bien es cierto que las TIC's pueden mejorar la calidad de la educación, no hay que perder de vista que éstas constituyen medios, herramientas que aportan a un proceso pedagógico. Hay

elementos que pueden caer en un optimismo pedagógico exagerado al pensar que la entrada de estas nuevas tecnologías causa mecánicamente el fenómeno de convertir la calidad del proceso educativo.

Se puede correr el riesgo de enfrentar a la educación desde una perspectiva meramente tecnológica, dejar de lado que la dificultad de ésta, más que tecnológico es pedagógico. No es difícil confundir la información por más valedera y buena que sea, con el conocimiento.

Estas dos posiciones se tienen que enlazar de alguna manera; son las dos opciones, nuevas tecnologías de información y comunicación para la educación; tenemos que preguntarnos en que momento se unen estos campos del conocimiento, qué le correspondería a cada uno cuando se trate de informática aplicada a la educación.

El intentar dar solución a todas estas inquietudes que tenemos servirá de introducción para pasar a reconocer las diversas oportunidades que pueden brindar las nuevas tecnologías de información para el mejoramiento de la calidad de la educación en nuestro país.

Menciona Poole, B (2002) que podemos identificar después de investigar que tres niveles constituyen el cuerpo de la informática.

- El nivel más bajo, como le llamaríamos a la base, le pertenece al de la informática como cultura, esto significa el conocimiento de los fundamentos básicos de la estructura del ordenador, el procesamiento de la información que ésta realiza; programado todo este conocimiento a los estudios más comunes de esta tecnología, su importancia y sus implicaciones sociales.

Hoy por hoy, en el campo de las aplicaciones, la cultura informática básica también se la conoce como alfabetización computacional o digital, y pertenece a la conducción adecuada de la interface que comunica al usuario con el sistema computacional o como se le denomina sistema operativo; al uso adecuado de los paquetes básicos generales: procesador de palabras como Word, hoja de cálculo como Excel, administrador de base de datos, presentador de información y las aplicaciones que permiten tener acceso a la

información y las comunicaciones a través de Internet, especialmente, el más utilizado en el mercado es el paquete de Office que cuenta con todos los programas que nos ayudan como herramientas de trabajo.

- En el segundo nivel, la computación como herramienta resguarda el espacio proporcionado a los usuarios de los paquetes y equipos informáticos y sus concernientes programas, dentro de las acciones profesionales diarias, esto es, a todas aquellas personas que, sin ser especialistas de la computación, utilizan esta tecnología para proveer la realización de un sinnúmero de labores monótonas y automáticas, mediante programas de uso específico o general.

Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, si tomamos en cuenta concretamente a las aplicaciones pedagógicas, le corresponde a los profesionales apegados a la informática y a la pedagogía, quienes representan a los profesionales de la educación del siglo XXI, que conociendo la ciencia y el arte de alcanzar aprendizajes, utilizan apropiadamente las nuevas TIC's para lograr sus objetivos.

- El tercer nivel le corresponde a la informática como ciencia, o sea, a los científicos, a los investigadores, a los especialistas, y a todas aquellas personas que ponen su formación a conseguir conocimientos y capacidades que les convierte en profesionales de esta rama.

El estudio de la informática debería abarcar a la mayoría de la población en una sociedad cada día más informatizada, el uso de la computadora como una herramienta envuelve a otro parte del primero con exigencias más especiales; y, el estudio de la ciencia informática consigue a una minoría de profesionales que se dedican a esta labor.

Las aplicaciones de las TIC's en la educación están en manos de las disposiciones políticas de los comprometidos de la enseñanza: como son las autoridades de los colegios, los educadores facultados para esta labor, etc. Sin embargo, la proporcionada entrada de las nuevas tecnologías en la educación debe responder a un proyecto educativo y debe estar ordenada por objetivos claramente definidos.

Cada uno de los interesados deberá hallar las respuestas a sus propias necesidades y seleccionar las aplicaciones que más convengan para el alcance de sus objetivos.

En nuestros días la gran mayoría de niñas, niños y jóvenes en el Ecuador manejan las nuevas tecnologías de la información y comunicación, TIC's como el Internet o el celular, que son beneficiosos para el avance tecnológico pero que pueden desencadenar riesgos por la facilidad de acceso a contenidos inoportunos e inadecuados provocando problemas tanto psicológicos como de otra índole y hasta el acoso de personas desconocidas.

Conocedores de esta realidad, el Ministerio de Educación (2010), junto a la Fundación Telefónica hacen el lanzamiento del proyecto "Generaciones Interactivas", que tiene como objetivo realizar el primer estudio en el país sobre el uso que dan los niños y jóvenes a estas herramientas, que es el tema de nuestra tesis propuesta por la Universidad Técnica Particular de Loja, con el fin de coadyuvar al avance en este ambicioso proyecto.

Esta fundación privada pone a disposición de los padres de familia, maestros y público en general la guía educativa "Nativos Interactivos", para promover el uso adecuado de las TIC's.

El día 11 de febrero del presente año, Diario HOY, basado en la encuesta Mi opinión sí cuenta; realizada la misma por el Ministerio de Inclusión Económica y Social, comunicó que un 95,3% de adolescentes entre 15 años y 17 años tiene acceso a Internet. De ellos, 72% reconoció haber realizado amistades a través de la red y cerca de 59% dijo haber conocido personalmente a esas nuevas amistades, lo que para muchos expertos en este tema constituye un antecedente alarmante porque puede ponerse en riesgo la integridad y la seguridad de nuestros adolescentes.

El porcentaje de adolescentes que utilizan y tienen acceso al internet es bien alto según las estadísticas bastante confiables del Ministerio de Inclusión del Gobierno Nacional del Ec. Rafael Correa, y por ser alto, el riesgo es mayor para la seguridad e integridad de nuestros jóvenes.

Considero que como padres debemos preocuparnos un poco más de las cosas que hacen nuestros hijos, sé que es difícil, porque el trabajo, el tiempo y los que estudiamos a la vez, se nos complica el estar junto a ellos, en casi todo el tiempo; pero debemos organizarnos mejor para que sientan que nos interesan y que todo lo que hagan sabemos como padres y hasta aprobamos si fuera el caso; y que no piensen los jóvenes hijos que están solos y pueden acceder a muchas páginas que les entretengan y les interese y que no necesariamente sean de beneficio para ellos.

3.2.3 LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC'S

Según el Diccionario en Carta (2011), se define a oportunidad como “una coyuntura de tiempo y de lugar; es algo que sucede o se hace en el tiempo determinado con un propósito”. Entonces podemos concebir que la tecnología hace referencia al como el conjunto de conocimientos y habilidades que estos aplicados en forma lógica y concreta a más de hacerlo en forma ordenada, admiten al ser humano cambiar su ambiente material o virtual para compensar sus requerimientos y necesidades pero todo a través de un proceso compuesto de pensamiento y trabajo con la propósito de establecer soluciones ventajosas y útiles.

La tecnología de la información es un instrumento esencial en el desarrollo de nuestro país, pero es inevitable que conozcamos las labores a las que se dedica este tema; el entorno en el que se encuentran, aprovechar las oportunidades de progreso que se les presentan y sobre todo estar al corriente para saber manejar apropiadamente la tecnología de información con la que cuentan los jóvenes, niños y adolescentes hoy en día.

Las empresas en nuestro país han crecido mucho en los últimos tiempos y se ha podido observar una recuperación en la producción y en el crecimiento de la demanda, gracias a la entrada de las nuevas tecnologías de la información como lo son la pizarra digital, como puede ser el ordenador personal más el proyector multimedia; los blogs, dinero electrónico, la robótica y, por supuesto no podía faltar, la web, por medio del cual han podido propagar o a dar a conocer sus servicios y así atraer nuevos clientes potenciales.

Las TIC's por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo descubrimientos educativos. Estas tecnologías ofrecen alternativas diferentes para la motivación visual; pueden incitar y potenciar la vista, el oído y el tacto.

Las tecnologías modernas nos están dando medios que perfeccionan y aumentan las posibilidades de interacción. Las multimedias interactivas pueden ser imaginadas para establecer aprendizajes a partir de situaciones cercanas a la realidad, pero vigiladas desde un punto de vista pedagógico, de forma que, en el proceso de formación, la entrega en situación real sea casi inmediata.

Podemos hablar de oportunidades que presentan las TIC's en el ámbito educativo; en primer lugar, logramos observar y hablar de oportunidades, de posibilidades de acción, de desafíos y no tanto de efectos como algo que podemos anunciar. Más bien preguntémonos ¿cuáles serían las oportunidades de las TIC's en el ámbito educativo?

Sostiene Perkins, S. (2004) que las TIC's son un conjunto de herramientas con las cuales el individuo interactúa de forma activa formando como dice el autor, una asociación intelectual en la que los resultados dependen del esfuerzo del conjunto.

La educación en la era de la información tiene sin duda, un futuro lleno de posibilidades si la tecnología informática se integra adecuadamente en este proceso de aprendizaje.

Expone en su libro Poole, B. (2008) que existen 7 pilares del éxito de una integración tecnológica satisfactoria y son:

- Es necesario que haya un apoyo activo desde la dirección y gestión de los centros.
- Un enfoque no autoritario es siempre lo mejor.
- Cada escuela debe tener su colectivo de profesores informatizados.
- Los profesores deben ser los primeros en el compromiso del proceso.
- Tanto padres como alumnos deben participar en el proceso.

- Es necesario desarrollar un programa permanente en capacitación tecnológica.
- Los profesores deben tener tiempo y libertad para reestructurar su currículo en torno a la tecnología.

A las TIC's que ofrecen esta asistencia intelectual se las puede llamar instrumentos cognitivos o tecnologías de la mente, porque virtualmente acceden al alumno trabajar a un nivel que trasciende las limitaciones de su sistema cognitivo.

Está claro que la colaboración que obtenemos exige también esfuerzo y el educando debe participar en forma delicada, con atención prudencial y dirigir la labor meta cognitivamente. Los computadores inteligentes brindan una contingencia de ayuda capaz de aumentar el rendimiento científico del usuario; pero el grado de cumplimiento de este potencial depende de la responsabilidad voluntaria del usuario

Para dar contestación al interrogante formulado al inicio, podemos decir que en el ámbito educativo hallamos oportunidades de sembrar todo tipo de habilidades que tienen relación al pensamiento y el aprendizaje. Desde esta óptica, es relevante la nueva generación de las herramientas cognitivas que se basa en la teoría constructivista apartada de los enfoques tradicionales sobre el manejo de computadoras en las escuelas.

Según Piaget J. (1997) dice que el enfoque constructivista analiza que las computadoras deberían ser utilizadas como herramientas informáticas que apoyan el aprendizaje, y el docente debe usar los programas como herramientas cognitivas, como puntos de conexiones mentales y computacionales que afirman, guían y desarrollan los procesos de pensamiento de los usuarios.

Estos pueden ser: la base de datos, planilla de cálculos, sistemas expertos, diálogos por computadora, multimedia e hipermedia, etc. El aprender de y sobre la tecnología como se hacía en la década del 90 es sustituido ahora por aprender con la ayuda de la tecnología.

Educarse con la tecnología es también una manera de aprender a aprender, una particularidad que va más allá de los límites individuales ya que se enseña a confiar,

participar, exponer y hasta a criticar; se aprende a distribuir partes importantes de la acción que se está llevando a cabo entre diferentes agentes como son, el humano y el informático.

Los alumnos no pueden trabajar de forma segura al pensamiento complejo sin adherirse a un equipo de instrumentos científicos que los auxilien o puedan encajar y construir conocimientos. Cuando los estudiantes trabajan con tecnología computacional, en lugar de ser vigilados por ésta y hasta controlados, ellos optimizan las capacidades de la computadora, y ésta a su vez mejora la reflexión y el aprendizaje de los escolares.

El resultado de esta sociedad es que la enseñanza en su totalidad se convierte en algo más que la suma de sus partes. Cuando los alumnos emplean herramientas cognitivas como socios intelectuales su trabajo es mejorado, dejando como resultado en los estudiantes algún restante cognitivo que ellos trasladarán a contextos en los cuales utilicen nuevamente la herramienta de apoyo.

Podemos decir que la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación a la enseñanza debe ser vista como una oportunidad para un cambio significativo y no como la respuesta a la presión social de actualización tecnológica. Como maestros debemos sobre todo recapacitar y meditar nuestras ideas pedagógicas y las decisiones sobre qué, para qué, por qué y cómo, que rigen la inclusión de las TIC's en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Como oportunidades debemos observar que contamos con un sin número de recursos informáticos que nos ayudarán a seguir en un aula, pero con una apariencia dinámica cambiada radicalmente. Ahora se deben tener en cuenta los diversos recursos informáticos que pueden utilizar el profesorado y las posibles aplicaciones educativas de los diferentes recursos; y estas técnicas informáticas existentes son las siguientes:

- Aulas virtuales.
- Educación en línea.
- Educación a distancia.
- Videoconferencias.

- Acceso a bases de datos e información de todo tipo.
- Búsqueda de información actualizada sobre cualquier tema.
- Programas informáticos de propósito general y específicos.

Para Bayle, R. (1989) existen programas que tiene un plan general en lo que aplicaciones informáticas se refiere y que pueden ser útiles para todo tipo de usuarios de computador, actualmente se enfatizan las llamadas herramientas como procesadores de texto conocidas como Word hoy Word Perfect en sus distintas versiones anteriormente; bases de datos como Dbase, access, etc., hojas de cálculo como Excel, hoja de calculo de Microsoft Word, presentaciones gráficas como Power Point, etc., entornos de diseño gráfico tales como Paint, Corel Draw, Autocad, etc., y otro tipo de herramientas como los navegadores de internet entre los más conocidos esta Explorer, Nestcape, etc., administradores de correo electrónico como Outlook express, dentro del paquete de office y recursos para la edición y diseño de páginas web como FrontPage, etc.

Con relación a estas aplicaciones de uso general hay que indicar que, aunque no tienen necesariamente un carácter educativo, es fuertemente provechoso que los maestros de todos los niveles posean un conocimiento adecuado de algunas de estas aplicaciones, con el fin de poder manejarlas en diversas actividades relacionadas con la enseñanza.

No es necesario decir la importancia educativa de operar un procesador de textos para que el profesor pueda elaborar proyectos, apuntes, actividades de clase, exámenes, etc. También es bastante aconsejable para el profesor aprender a elaborar, construir y utilizar en clase presentaciones didácticas por computadora, o bien pasar diapositivas y transparencias, usando una herramienta bastante generalizada y sencilla de usar como es Power Point.

No podemos olvidar también la gran importancia desde el punto de vista cultural y educativo de saber manejar un navegador para buscar información de todo tipo en Internet o el uso adecuado del correo electrónico para comunicarse entre profesores y alumnos. Estos últimos recursos deberían formar parte de la formación mínima que todo educador debería alcanzar en relación al uso de las TIC's en la enseñanza.

Existen otros tipos de programas de este propósito general como bases de datos, hojas de cálculo, diseño de gráficos y de páginas web; aunque pueden tener un uso más restringido y específico que los anteriores, también pueden ser beneficiosas en la docencia y, por tanto, debería favorecerse su conocimiento entre el profesorado.

Por los recursos informáticos mencionados con anterioridad podemos distinguir la integración de las TIC's en la educación como: un catalizador de la indispensable transformación educativa; como una evasiva que active el trabajo educativo tradicional; como una táctica didáctica motivacional multimedia e interactiva por su excelencia; como una prolongación de las capacidades del cerebro humano; como un canal de comunicación que viabilice la unificación del sistema educativo; y sobre todo, como la única posibilidad de democratización de rápido acceso a la información que sirva a una educación de calidad.

Mi opinión es que este latente enriquecimiento de las posibilidades educativas trae consigo la necesidad de brindar nuevas herramientas didácticas y metodológicas a partir de una nueva teoría pedagógica construida interdisciplinariamente. Los contenidos, las aulas, la organización escolar y el equipamiento, deben ser modificados atendiendo a las características de este mundo que estamos viendo nacer.

Podemos afirmar que en un futuro no muy lejano las aulas ya no serán la unidad de acción espacio - temporal única en la educación; no se trata de hacer desaparecer el aula, sino de transformarla en otra cosa. El aprendizaje no se dará únicamente dentro de un aula, el espacio ahora ofrece la posibilidad de la virtualidad.

Considero que con el pasar de los años la tecnología nos permite navegar en el ciber espacio de múltiples maneras que el ser humano ni se imaginaba unas cuantas décadas atrás; todo cambio es positivo siempre y cuando se lo utilice en la forma adecuada; es así como el mal uso del tiempo de los niños y adolescentes frente a las pantallas han cambiado la verdadera perspectiva para lo que fueron creadas.

Pienso que todo mecanismo es útil en los campos del saber para el hombre pero con mesura y responsabilidad; y como padres y estudiantes, al tener acceso a toda esta información nos ha permitido darnos cuenta de la realidad y de los peligros y

oportunidades que la tecnología nos ofrece día a día nos damos cuenta que nuestros jóvenes y niños se encuentran frente a múltiples opciones y oportunidades de aprendizaje pero también a muchos peligros que el medio mismo ofrece. Es seguro que la sociedad de la información nos ha permitido avanzar a pasos agigantados al país y por ende a la educación pero la responsabilidad con la que se enfrente este cambio es lo que decidirá si los resultados son realmente positivos para todos.

3.3 ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC'S

En lo que respecta a las dudas sobre la protección de los menores en las redes sociales, Facebook por ejemplo ha incorporado a su plataforma un botón del pánico; que es más que una aplicación para que los niños y adolescentes tengan un acceso rápido a una herramienta que les permita ponerse en contacto con las autoridades en caso de detectar un indicio de abuso en la línea. Por el momento la aplicación sólo está disponible en el Reino Unido.

El Centro de Protección Online de Menores británico (CEOP, sus siglas en inglés) negoció durante meses la incorporación de este sistema de prevención en Facebook, tras haber llegado ya a acuerdos con otros servicios similares como Myspace y Bebo.

Facebook ha recibido todo tipo de críticas desde que alcanzó expansión total; especialmente debido a la trayectoria que está asumiendo entre menores, sus consecuencias psicológicas y sus impresionantes políticas de reserva.

Al momento de aceptar el contrato de términos de uso por parte de la comunidad, el usuario cede la propiedad exclusiva y perpetua de toda la información e imágenes que agregue a la red social que utilice; aunque su director ejecutivo Mark Zuckerberg, declaró, para dejar en paz a los usuarios, que "nunca se utilizará esta información fuera del servicio Facebook", más la red social obtiene facultad de utilizar esta información como desee.

Según Kurt Opsahl, abogado de Electronic Frontier Foundation, dedicada a la defensa de los internautas, dice que el 21 de abril del año 2010 se dio a conocer que Facebook planea hacer visibles las páginas de Internet consultadas por sus usuarios,

lo que ha levantado polémica debido a la pérdida de la privacidad. "Pasamos de una situación donde no teníamos un control suficiente, a otra donde Facebook vuelve públicas categorías enteras de informaciones, en una lógica de negocios".

Las formas de comunicar ideas, información y mensajes de la humanidad han variado a través del tiempo. Primero el hombre se comunicó mediante el lenguaje, luego por símbolos, después la comunicación se generalizó a través del libro, gracias al invento de la imprenta en el siglo XV. De esta manera la difusión de las ideas y los conocimientos se extendió, sin embargo, con la invención de la computadora y del Internet, la comunicación, los conocimientos, la difusión de ideas y de la información aumentó todavía más a velocidades sorprendentes y a un costo bajísimo.

El desarrollo de la tecnología ha sido a través de la historia el elemento modernizador del aparato productivo, de la sociedad y del sistema educativo. La educación se ha apoyado de los medios técnicos y tecnológicos favorables para llevarse a cabo, sin embargo, no hay que caer en una confianza pedagógica cargada al pensar que la sola entrada de estas tecnologías provocarán de manera automática la transformación de la calidad del proceso educativo.

Las TIC's por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser un instrumento que apruebe llevar a cabo descubrimientos educativos.

Ante las nuevas innovaciones de Internet, entre las que podemos enfatizar la predisposición a la conexión de redes hasta ahora autónomas y la multifuncionalidad de los equipos terminales de telecomunicaciones, que cambian los sistemas de información en universales, hay que instaurar nuevos principios para resguardar adecuadamente a los usuarios.

Carrión, G. (2006) propone cinco nuevos principios para este tema: el de encriptación y anonimato reversible; el de beneficios recíprocos, de tal manera que la tecnología asimismo beneficie a los usuarios; el de potenciación de las soluciones tecnológicas que beneficien o no vayan en contra de la privacidad; el del completo control por parte del usuario del equipo terminal, de modo que éste se mantenga totalmente informado de los flujos de datos, y el principio según el cual los usuarios de algunos

sistemas de información se ayuden de la legislación sobre defensa de los consumidores y usuarios.

Además, la obligación del cumplimiento de las normas de protección de datos de carácter personal debe hacerse extensiva y prolongable a otros sujetos que, de comienzo no parecen implicados en el tratamiento como los fabricantes de software y de terminales; éstos tienen el deber de informar al usuario de los riesgos que corren al manejar las redes y de brindar acceso a aplicaciones y elaborar productos que garanticen una mayor protección de la privacidad.

Al entablar cualquier tipo de relación con mecanismos externos como son las redes sociales, el usuario queda a expensas de sufrir atropellos y la inseguridad de la información que en muchos casos es confidencial y personal; en ninguno de los países se han tomado precauciones para estos impases, y el niño o adolescente queda sin protección ante este tipo de problemas.

Pienso que nuevamente la responsabilidad de los padres se hace presente; ya que obligatoriamente necesitamos conocer lo que hacen nuestros hijos, a que se dedican en su tiempo libre, cuales son sus amistades, el círculo de redes que frecuenta, solo así podremos ayudarles de la mejor manera; también recae esta responsabilidad en las instituciones educativas y en el medio que nos rodea; es una trilogía que no se puede separar para que funcione bien.

3.3.1 INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN

El gobierno de Ecuador cuenta con una ley que asegura que los derechos consagrados en la Constitución del 2008 se lleven a la práctica. Organizaciones y redes de comunicación ecuatorianas, latinoamericanas e internacionales, acordaron diez principios básicos que deben estar contenidos en la ley; entre ellos se incluye el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación y la distribución equitativa de frecuencias.

La Constitución del Ecuador que regía hasta el año 2009, en el mes de septiembre, determina que se debe aprobar la ley de comunicación hasta octubre de este año; ante esta oportunidad, APC, en el marco de su proyecto CILAC y a través del trabajo

de Andina TIC, ha concebido insumos técnicos y conceptuales para aportar en la elaboración de una ley, que reúna la perspectiva de los derechos a todos los ámbitos de la comunicación.

Jorge Glas Espinel, presidente del Fondo de Solidaridad (FS) que es la entidad que controla a las empresas estatales de telecomunicaciones y electricidad, mencionó que algunas detalles del Plan Nacional de Conectividad 2008 – 2010, busca desarrollar los servicios de acceso a Internet de banda ancha y las comunicaciones de voz en el país, que se encuentran confinadas frente a las otras naciones sudamericanas, según indican los estudios de la Superintendencia de Telecomunicaciones (Supertel) y el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

Mantener la libertad de expresión que domina en el país, fue el tema que retuvo el debate de los Derechos a la Comunicación, en Ciudad Alfaro en el año 2008; se destacó y reafirmó el derecho universal a la comunicación, como fundamento de la libertad de expresión, además de mencionar enfáticamente la responsabilidad de los medios de comunicación en la emisión de informaciones y contenidos.

Tanto las universidades como los organismos pertinentes se encuentran preocupados por el avanzar las iniciativas en el ámbito de la regulación alrededor de este tema; es por ello que vale la pena recordar que convocados por la Organización Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicación, OCLACC y la Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL desde el 14 al 19 de octubre del año 2007 se desarrolló en la ciudad de Loja, el III Congreso Latinoamericano y Caribeño de Comunicación, con el tema "Comunicación, ciudadanía y valores". Más de 900 personas relacionadas al mundo de la comunicación, se reunieron para intercambiar propuestas, conceptos y metodologías relacionadas al rol actual de la comunicación en la construcción de una ciudadanía asentada en valores humanos y cristianos.

La inestabilidad política de nuestro país, ha generado una falta de continuidad en los planes nacionales de desarrollo para el sector de las tecnologías de la información y la comunicación conocida como TIC's. Varias iniciativas quedaron en suspenso, o ni siquiera se implementaron.

Sin embargo, ha habido varios avances e iniciativas positivas que si se las ha tomado en cuenta como la dramática reducción del costo de acceso a internet y la incorporación del derecho al acceso a las TIC's en la nueva constitución son señales de progreso para los que vivimos en el Ecuador.

Las personas enfrentan constantemente retos relacionados al uso, al abuso y apropiación de las TIC's. Lo que necesitamos es ofrecer un espacio para dar a conocer los trabajos, proyectos que surgen en el país frente al uso de la tecnología y que tienen un acontecimiento y aplicación en el campo social. Por eso el objetivo siempre será destacar las capacidades e iniciativas que surgen en el Ecuador dentro del ámbito de la innovación en tecnologías de la información y comunicación TIC's aplicadas al desarrollo social dentro de los jóvenes y adolescentes del país.

Según cifras disponibles en la página web de la Superintendencia de Telecomunicaciones (2010); tan sólo el 16,20 por ciento de la población, es decir dos millones 379 mil ecuatorianos acceden a internet en el año 2010. En las provincias de Manabí, Los Ríos, Morona Santiago y Tungurahua la población que accede a este servicio no supera el 4%. 12 millones 528 mil habitantes no disponen de telefonía fija lo que representa el 85% de la población. En el Ecuador existen iniciativas y programas que buscan incidir en la disminución de la brecha digital y si bien se ha avanzado todavía falta mucho por hacer.

Por eso se mencionaba anteriormente que organizaciones, empresas y universidades se encuentran realizando congresos y capacitaciones sobre el tema propuesto con el fin de que los derechos, acceso y uso ciudadano permita la disminución de la brecha digital que afecta al país dando cumplimiento al Art. 16 de la Constitución aprobada en Montecristi que señala en el inciso 2 "El derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación".

3.3.2 INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR

Según Ospina, P. (2007), en nuestro país existen diversas formas institucionales de organización de la sociedad, sus mecanismos de funcionamiento y cuando es el caso, las instancias de presentación.

La familia, se considera tradicionalmente un núcleo fundamental de la sociedad, dando énfasis en su estructura y derechos jurídicos, con cambios que se han dado en su funcionamiento. También hay organizaciones de los trabajadores, que constituyen las más antiguas y que han experimentado avances de modernización en las últimas décadas. Las organizaciones indígenas y campesinas tienen una base milenaria en la sociedad, por mencionar algunas organizaciones que están presentes en el Ecuador.

Como en otros lugares, en la sociedad ecuatoriana, la familia ocupa un lugar muy importante. La gente nace y comienza a educarse dentro del seno familiar y recibe su apoyo y protección en diversos momentos de la vida.

En este lugar, la familia, es donde se genera identidades, lealtades y fuertes compromisos. Aún más, la vinculación a ella tiene efectos en otras dimensiones de la sociedad como la economía y la política. Sin desconocer todos estos aspectos mencionados, necesitamos establecer las condiciones de la familia como institución y algunos rasgos de su funcionamiento en la vida diaria.

El matrimonio es la unión de un hombre y una mujer que celebran un contrato solemne y constituyen la familia; en el Ecuador la mayoría de personas se casa entre los 20 y 25 años, esta edad promedio se ha ido elevando en los últimos años junto con la expectativa de la vida. En nuestro medio la única ceremonia que tiene efectos legales es la boda civil.

Las personas casadas pueden separarse o disolver su vínculo matrimonial por medio del divorcio; este es un recurso jurídico vigente desde hace más de cien años atrás y que en las últimas décadas las estadísticas nos indican que cada día son más las parejas que se separan legalmente. Los cambios culturales y económicos han permitido que la mujer vaya adquiriendo independencia económica con el pasar de los años, se cree que ésta es una de las causas para el aumento de divorcios en el país.

Una alta proporción de ecuatorianos no forman familia mediante el matrimonio sino por lo que se llama unión libre; aunque esta no se considera legal, de acuerdo a la

reciente legislación tiene efectos jurídicos para la pareja y para los hijos en aspectos como la herencia y seguridad social.

Ayala M. (1998) menciona que en la cultura ecuatoriana se considera a la familia como integrada por padre, madre e hijos que viven juntos en forma estable. Sin embargo, las separaciones y divorcios, los hijos que nacen sin padre, la pobreza y las migraciones dentro del país y fuera de él han traído como consecuencia una realidad en que la familia, en numerosos casos no es la familia convencional, ya que está encabezada por una sola persona que no necesariamente es el padre o la madre sino que en muchas de las veces son los abuelos paternos o maternos.

No cabe duda de que la estructura y funcionamiento de la familia están cambiando muy rápido. Tradicionalmente las familias ecuatorianas tenían muchos hijos, buena parte de los cuales morían a temprana edad por enfermedades adquiridas o congénitas, accidentes, etc., en la actualidad el promedio de hijos se ha ido reduciendo hasta alrededor de 3 hijos por madre y hasta menos. Esta reducción, que es mayor en las ciudades que en el campo y entre los sectores medios y altos; se debe a factores como la reducción de la mortalidad infantil, el uso de anticonceptivos y los cambios en el empleo femenino.

La familia es a veces escenario de situaciones negativas, en todos los niveles sociales se producen lamentables momentos de violencia, especialmente ejercida por el padre contra la mujer y los hijos. También hay que reconocer que lazos familiares han propiciado censurables actos de corrupción.

El nombre de la familia se ha usado a veces para la manipulación política y el intento de privatizar la educación, pero más allá de todo esto tenemos a numerosos aspectos positivos y valorizar a la familia.

Dentro de la familia se cultivan el amor y la lealtad, se transmiten y se desarrollan valores, se practica la solidaridad; sobre todo entre la gente más pobre se da con frecuencia el apoyo mutuo para el trabajo o para situaciones de desempleo, para cuidar a los niños, para las fiestas, compadrazgos y hasta para accidentes o cualquier otra tragedia que se pueda presentar.

Enrique Ayala Mora (1998), dice que “La familia debería seguir siendo la escuela de formación para el trabajo y para la transmisión de habilidades ancestrales”.

Pienso que en el ámbito de mediación familiar, no hay núcleo más importante que la familia; una bien estructurada, con papá y mamá en ella; pero la realidad actual, ya no es esa; ahora las familias las constituyen sea mamá o sea papá por separado; y creo firmemente que aún así seguimos siendo una familia; por la experiencia que la vida me ha permitido sentir; esta es nuestra realidad a la que los jóvenes tiene que enfrentarse y aceptar; y continuar viviendo dentro de este contexto, que no es negativo si se lo encamina de una manera responsable.

3.3.3 ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC'S (INICIATIVA SOBRE MEDIA LITERACY)

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo ha incorporado el adelanto tecnológico como una nueva variable dentro del conjunto de aspectos que se estudian para medir el desarrollo humano.

Menciona Acosta, A. (2008) que de entre 72 países estudiados, ningún país latinoamericano se encuentra entre los más avanzados en el tema propuesto del conocimiento de la información. México ocupa la posición número 32 entre los 72 países que integran este estudio, Argentina esta en el puesto 34, Costa Rica en el 36 y Chile en el 37; mientras que Brasil se ubica en el puesto 43 y el Ecuador en el puesto 53.

Entre los aspectos tomados en cuenta para esta ubicación está la capacidad de las universidades e institutos de investigación para formar trabajadores calificados o crear nuevas tecnologías; la presencia de empresas nacionales y multinacionales que proporcionen conocimientos especializados y estabilidad económica, el dinamismo empresarial de la población para poner en marcha nuevos proyectos, y la disponibilidad de capital de riesgo para lograr que las ideas lleguen al mercado.

La región de América Latina y el Caribe cuadruplicó su acceso a la red mundial de computadoras, la población usuaria entre el año de 1998 y el 2000 pasa de 0.8% a 3.2%; en este mismo período la cantidad de usuarios de Internet en Estados Unidos aumentó de 26.3 a 54.3%.

En el Ecuador, según Internet World State (2008); en el año 2007 hasta el mes de septiembre hubo 1.549 mil usuarios de internet, es decir, que un 10.1% de la población cuenta con acceso a este servicio.

Carrión (2006) se refiere a la brecha digital mundial diciendo que es evidente, mientras en América del Norte tiene apenas el 5% de la población, concentra el 22% de usuarios en internet; África con el 14% de la población tiene apenas el 2% servicio de internet.

Sin embargo, el acceso a las tecnologías y en particular a las TIC's debe ser mirada desde la posición señalada por Nicol (2003) que dice: "Partiendo de que las tecnologías no son neutras y de que su uso y apropiación conllevan a cambios en las dinámicas sociales, nuevas formas de comunicación que afectan los modos de producción, transforman la manera de los sujetos de representar las cosas y provocan la adquisición de nuevo capital simbólico".

Creemos que la introducción de las TIC's a las comunidades debe responder a un proceso de inclusión digital que contemple el acceso equitativo, el uso con sentido y la apropiación social; como factores ontológicos y estratégicos, de uso y aplicación de las TIC's al servicio de los ciudadanos; donde el acceso y la conectividad solo consistan en los primeros pasos de la inclusión digital y no sea su objetivo final.

Es necesario concebir a las TIC's más allá de las telecomunicaciones e internet y valorar su potencial como instrumentos de apoyo al desarrollo humano, como herramientas para la gobernabilidad y la participación ciudadana y como potenciadoras de interacciones que colaboren a reformular la arquitectura entre lo público y lo privado.

El desarrollo de las TIC's ejercerá un fuerte impacto en las posibilidades de trabajar por un desarrollo sostenible. Si no tomamos parte activa en la formulación de políticas sobre las TIC's no podremos opinar sobre el desarrollo y el futuro de nuestras sociedades.

Las políticas varían de país en país, al igual que las prioridades; y en especial entre países ricos y pobres. En los países de menores ingresos donde las TIC's están

menos desarrolladas, las cuestiones claves son el acceso para las grandes mayorías y las restricciones aplicadas, como el filtraje de Internet y los recortes a la libertad de expresión.

En los países desarrollados, ya han sido decididas las cuestiones relativas al acceso telefónico, o existe una larga tradición de no aplicar censura. Pero surgen nuevas razones a medida que se imponen nuevas restricciones como: la privacidad, la censura, las limitaciones de la propiedad intelectual, la banda ancha, los teléfonos celulares 3G, la conectividad inalámbrica, los monopolios de infraestructuras, la concentración de los medios, etc.

Los ciudadanos hombres y mujeres, jóvenes, adolescentes deben implicarse activamente en estos temas para evitar que el futuro sea decidido por otras personas.

La Secretaría de Ciencia y Tecnología SENACYT, es el ente ejecutor estatal de las políticas de desarrollo científico y tecnológico y de apoyo a la innovación aprobadas por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, CONACYT en el Ecuador.

En Ecuador, además de la Comisión de Conectividad, no existen organismos o instituciones del Estado exclusivamente dedicados a definir e implementar políticas públicas de TIC's, sino que estas son dictadas y ejecutadas por las instituciones creadas para gestionar el tema de las telecomunicaciones en general.

El antecedente de la Comisión de Conectividad es el compromiso establecido entre los jefes de gobierno, en el marco de la III Cumbre de las Américas realizado en el año 2001 en Québec para la ampliación del acceso al conocimiento global y la integración plena de la sociedad del conocimiento.

Lo considera Jurado (2005) cuando dice que esta comisión se fija entonces, la decisión de adoptar como Política de Estado la difusión del internet, recogida en el Plan Nacional de Desarrollo de las Telecomunicaciones y funcionará con el 1% de los ingresos totales facturados y percibidos por los cobradores de servicios de telecomunicaciones del año inmediato anterior.

El Consejo Nacional de Telecomunicaciones, CONATEL (2010), asegura que las participaciones del Ecuador en internet sería del 8.7%; dado que en el país no se

hace diferencia entre cibercafé y locutorios, se establece un promedio de PC's que sería de 10.6 por centro. Adicionalmente de las visitas y entrevistas con responsables de cibercafé, mencionan entre unos 80 y 100 usuarios constantes al mes. Este nivel fue ponderado de la siguiente manera: provincias grandes, 100 usuarios por centro, en provincias medianas 50 y provincias pequeñas, 30. Con las estimaciones y las cifras anteriores se puede observar el escaso nivel de penetración de la tecnología en el país.

Se intenta que la tecnología se utilice como una herramienta para generar ambientes de aprendizaje más lúdicos y más colaborativos, que motiven a los estudiantes a concebir el aprendizaje más allá del aula de clase y estimulen su interés y curiosidad por la investigación. Este sería el propósito de crear un proyecto con el uso de las tecnologías de información y comunicación TIC's.

El fin sería conseguir que el alumno sienta la necesidad del conocimiento y que éste tenga mayor correspondencia con su vida práctica, para que el aprendizaje sea realmente significativo.

Reflexionando ante este punto tan importante, puedo decir que el derecho de uno termina donde empieza el de los demás; nuestros adolescentes y jóvenes deberían asumir mayor cuidado con la privacidad que se supone tienen en este tipo de redes informáticas y sociales; en la actualidad con tanta gente inescrupulosa que no mide consecuencias ponen en peligro su integridad sin que se den cuenta siquiera; al dar datos, direcciones, nombres, teléfonos de donde pueden encontrarse.

Considero de suma importancia que los gobiernos de turno en todos los países, y los accionistas y creadores de las redes sociales tomarán mayor responsabilidad frente al tema y provean de la seguridad y protección necesaria al usuario; incluso de esta manera obtuvieran un incremento aún más notable como el que tienen hasta el momento.

4. METODOLOGÍA

4.1 CONTEXTO

La Unidad Educativa Pensionado Universitario es dirigida por la Fundación Fabián Jaramillo Dávila, fue fundada en el mes de octubre de 1957 y tiene 54 años sirviendo a la comunidad educativa de la urbanización Granda Centeno de la ciudad de Quito.

Las autoridades del colegio son:

- Dr. Ramiro Jaramillo Terán, Rector del Colegio
- Dra. Martha León, Gerente Educativa de la Institución

Son las autoridades las que mantienen el prestigio de la Institución alcanzando logros en todos los niveles educativos.

Los fundamentos principales del establecimiento son, un modelo de formación democrática, el laicismo basado en el respeto a los derechos de las personas regenta la política de la misma; por ello se preocupan de mantener un nivel alcanzable en el valor de las pensiones con el fin de garantizar el ingreso de los alumnos de toda condición social, étnica y cultural; además ofrece un sistema de becas estudiantiles favoreciendo a los estudiantes más sobresalientes en su rendimiento académico y en casos a niños o jóvenes de escasos recursos económicos, se les brinda la posibilidad de tener una educación para todos.

Los maestros que laboran en el plantel educativo en su mayoría son profesionales experimentados en la educación y proceden de clase social media.

En el Pensionado Universitario laboran más de cien personas en áreas como: administración, docencia, servicios; manteniendo todos una relación laboral estable y justa lo que coadyuva al desenvolvimiento personal y como grupo.

La mayor parte de padres de familia que son parte de la familia pensionado universitario pertenecen también a la clase social media.

En cuanto a la historia del Colegio Andrés Bello podemos decir que fue creado como Colegio Nacional Manuel María Sánchez, mediante Decreto Ejecutivo N° 518 del 28 de septiembre de 1970. Se cambia de nombre por “ANDRÉS BELLO”, siendo Ministro de Educación Pública el señor Crnel. De E.M. Vicente Anda Aguirre y Subsecretario de Educación el Dr. Ángel Polivio Chávez.

La institución cuenta con instalaciones propias, recursos humanos y físicos suficientes para dar un servicio de calidad a la población del sector de San José de El Condado y sus alrededores. Además dispone de servicio psicológico, técnico y social que garantiza un efectivo trabajo.

La visión del Colegio Nacional Andrés Bello, en los próximos cuatro años, se constituirá en una institución modelo de Educación General Básica y de Bachillerato, altamente competitiva, orientada a la formación de hombres y mujeres con liderazgo, integridad, excelencia y valores; dueños de una formación afectiva, cognitiva y expresiva que respondan como ciudadanos dignos y competentes en el campo científico, tecnológico y laboral.

Mientras que la misión del colegio Nacional “Andrés Bello” es ser una Institución estatal de educación laica, científica, técnica, pluricultural, democrática, dinámica, gratuita y vinculada a la sociedad, cuya misión es: La formación holística de la juventud, promotora de la equidad de género, la excelencia académica y técnica, en diferentes especializaciones; provista de destrezas, capacidades y valores que le permita alcanzar el éxito deseado en los estudios de nivel superior y/o la incorporación al nivel productivo; comprometida con la constitución de una nueva sociedad que contribuya al desarrollo del país.

Las autoridades del colegio son:

- Dra. Martha Játiva de Sevilla, rectora;
- Lic. Dalma Llumiquinga Suntaxi, vicerrectora
- Lic. Mónica Palomeque, inspectora.

La institución funciona en la noche, como colegio nocturno.

En cuanto a la historia de la Escuela Gonzalo Abad podemos decir que el fundador que lleva su nombre fue uno de los ecuatorianos más viajados y con mayor experiencia internacional en la hora actual. Gonzalo Abad Grijalva, chonense es uno de los pedagogos más sobresalientes que ha tenido el país en su historia, nació el 1 de Agosto de 1910, y falleció el 13 de junio del 2009, casi llega al siglo de vida.

Abad Grijalva se destacó en todos los niveles educativos, desde la escuela hasta la cátedra universitaria, fue Ministro de Educación y funcionario Consultor de la UNESCO. Su vida, fue ejemplo del maestro que cumplió su misión por vocación. En casi todo el mundo participo en congresos y seminarios sobre temas culturales y de la educación.

Sus alumnos en la actualidad son de clase media baja; es una escuela fiscal que funciona en la calle Gran Colombia, a una cuadra de la maternidad Isidro Ayora en la ciudad de Quito, tiene unas instalaciones decentes y comparten con otra institución las mismas; su funcionamiento es vespertino.

Cabe mencionar que, con las nuevas disposiciones del Gobierno Nacional, el colegio para este año lectivo 2011 – 2012, ha cerrado sus puertas ya que a los maestros se les ha reubicado en otros colegios y la cantidad de alumnos era poca como para seguir en la vida institucional.

4.2 PARTICIPANTES

En este proceso de investigación realizado que nos permitió la Universidad Técnica Particular de Loja, en calidad de egresados de la misma; fue posible escoger a las tres instituciones educativas, ya que la una, es el lugar de trabajo y las autoridades autorizaron hacer el trabajo de campo y de investigación con los alumnos del colegio; en las dos instituciones restantes fue posible mi acceso por medio de compañeros que laboran allí; los sujetos investigados en este caso fueron:

- Niños y niñas del 3ro de Básica de la Escuela Gonzalo Abad
- Jóvenes del 1ro de Bachillerato del Colegio Pensionado Universitario
- Adolescentes del 8vo de Básica del Colegio Andrés Bello

- Alumnos del 10mo de Básica del Colegio Pensionado que colaboraron con el cuestionario del ILFAM.
- Docentes de 3ro de Básica
- Profesores del 1ero de Bachillerato
- Maestros del 8vo de Básica
- Autoridades de los planteles educativos
- Egresada de la UTPL

4.3 RECURSOS

Los recursos con los que realicé este trabajo investigativo fueron:

Recursos Institucionales

- Universidad Técnica Particular de Loja
- Unidad Educativa Colegio Pensionado Universitario
- Colegio Andrés Bello
- Escuela Gonzalo Abad

Recursos Humanos

- Una Directora de Tesis
- Dos rectores de colegio
- Un Director de Escuela
- Docentes del colegio
- Docentes de la escuela
- Niños, adolescentes y jóvenes
- Egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación

Recursos Materiales

- Guía de trabajo investigativo
- Copias de cuestionarios para alumnos
- Bibliografía
- Computadora
- Internet

- Libros
- Revistas
- Periódicos
- Cd's
- Flash memory

Recursos Económicos

- El valor de las copias de los cuestionarios
- El costo de los Cd's, de la impresión de los tres ejemplares del cuerpo del informe
- El costo de internet
- Empastado de los tres ejemplares del informe
- Pasajes para movilizarme a las instituciones educativas
- El valor del flash memory.

No.	CONCEPTO	VALOR
1	Copias de los cuestionarios para alumnos	25.00
2	5 CD'S copiados para los informes	5.00
3	Tiempo de uso de internet para los trabajos	10.00
4	Empastados de los 3 ejemplares y anillados	50.00
5	Pasajes para la movilización a las diferentes instituciones	10.00
6	Compra de Flash memory (2)	35.00
7	Imprevistos	20.00
	TOTAL	155.00

Valor que es financiado con mi trabajo.

4.4 DISEÑO Y PROCEDIMIENTO

El diseño de la presente investigación es el siguiente:

- No experimental: quiere decir que sus datos no han sido manipulados por el egresado y por lo tanto, sus resultados son veraces.
- Transeccional: quiere decir, que la recolección de los datos pertinentes han sido realizados en un solo momento.
- Exploratorio: se trata de una exploración en un momento inicial y en un momento específico.
- Descriptivo: el presente estudio es narrativo – característico de lo encontrado.

El proceso de investigación se desarrolló de la siguiente manera: una vez confirmado el tema realicé la investigación bibliográfica, tuve la oportunidad de revisar libros, revistas, folletos, periódicos y pude consultar información pertinente, en algunas direcciones de correo también consulté información valiosa que me ayudó a reunir los conocimientos necesarios para mi trabajo; entonces con el conocimiento adquirido, la experiencia de los cuestionarios y lo consultado logré ubicarme en el contexto requerido.

Luego de ello se realizó la aplicación de campo en las distintas instituciones educativas con los niños primero, luego los adolescentes y jóvenes; con sus respectivos maestros y las autoridades de los planteles. Inmediatamente se tabuló los datos obtenidos en las tablas que nos proporcionó la UTPL y se procedió al análisis e interpretación de los datos en forma personal; y con la directora de tesis, se corrigió lo que se necesitaba y se realizó las proyecciones de la investigación tanto para la UTPL como para las instituciones colaboradoras en este trabajo.

Después de todos estos pasos, se redactó el informe, el mismo que fue revisado y aprobado por la directora de la tesis. En lo posterior, este informe será aprobado por respectivo Tribunal en la ciudad de Loja.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

La sociedad ecuatoriana inserta en los nuevos tiempos, en donde todo se ha mercantilizado, y lo ha hecho también con la población juvenil. Partiendo desde este criterio mercantil, se ha construido la juventud paradigmática y se representa como: deportiva, alegre, despreocupada, bella, la que viste ropas de moda, vive romances y sufre decepciones amorosas pero se mantiene ajena hasta su pleno ingreso a las responsabilidades de la vida.

Dentro del ámbito escolar en la actualidad a la educación se reconoce la importancia de la misma para promover el bienestar y reducir las desigualdades sociales.

En las siguientes tablas y gráficos tomados del cuestionario para niños realizado en la Escuela Gonzalo Abad, con las preguntas establecidas, según la categorización dada por la Universidad: 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14. Se realiza el análisis e interpretación respectivo de todas las 31 preguntas que son:

CUESTIONARIO PARA NIÑOS

1 Tabla No. 1

¿A qué grado vas?		
Opción	Frecuencia	%
3ro de primaria	24	100
TOTAL	24	100

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

Autora: Rebeca Silva N.

Observando los datos de la tabla podemos decir que todos los niños encuestados pertenecen al 3er. Año de educación básica, formando el 100%.

2 Edad de los niños

¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
7 años	11	46
8 años	12	50
9 años o más	1	4
TOTAL	24	100

El 50% de los niños encuestados tienen 8 años, el 45,8% tienen 7 años y el 4,3% tienen 9 años. Esta dentro de los parámetros normales que el 95% de los niños estén entre estas edades para cursar el 3ro de básica, o sea, entre los 7 y 8 años.

3 Tabla No. 3

Sexo		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	15	63
Femenino	9	38
TOTAL	24	100

Según la encuesta realizada podemos observar que de los 24 alumnos, el 37,5 son mujeres y el 62,5 son varones; la educación es mixta y con equidad de género; se está cumpliendo en este grado, donde realizamos el trabajo de campo.

4 Tabla No. 4

¿Con quién vives?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Padre	7	29
Madre	16	67
TOTAL	24	100

Según podemos observar que el mayor porcentaje de niños viven con las madres y representa el 66.66% mientras que con el padre viven el 29.16%; la diferencia es bastante marcada, y esto se debe a que hoy en día las familias son disfuncionales; en su gran mayoría están divorciados, es por eso que al analizar los resultados, un gran índice de niños encuestados viven solo con mamá; otro punto es que son hijos solos o únicos, no hay más hermanos.

5 Tabla No. 5

¿Qué haces después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	13	54
Navegar	5	21
Leer, estudiar	3	13
Hablar con mi familia	3	13
TOTAL	24	100

Los niños encuestados son hijos de familias de bajos recursos que no tienen mayores distracciones y por eso el 54% prefieren ir después de cenar a su habitación y solo un 21% prefieren ir al internet. Tomando en cuenta que son hijos que viven solo con la madre, no tienen muchas opciones como para ir y conversar sino más bien, cansados del trabajo y de la ardua tarea del día desean únicamente ir a la habitación. El 25% restante estudian y hablan con la familia.

6 Tabla No. 6

¿Posees computadora?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	38
Si	15	63
TOTAL	24	100

Según podemos observar, el tener computadora hoy en día ya no es un lujo sino que se ha convertido en una necesidad y así el 62.5% de los niños encuestados tienen en sus hogares y el 37.5% contestan que no.

7 Tabla No. 7

¿Dónde está la computadora que más usas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	9	38
En mi habitación	6	25
Habitación de un hermano	2	8
Habitación de mis padres	3	13
En la sala de estar	2	8
En un cuarto de trabajo	2	8
Es portátil	0	0
TOTAL	24	100

De los 15 niños encuestados que contestaron que si tienen computadora cuentan con ordenador fijo, es decir, no portátil y la mayoría se encuentran los aparatos en las habitaciones sean de los padres o hermanos. Este porcentaje depende en gran medida de la situación económica de los padres, que se ha estabilizado en los últimos años.

8 Tabla No. 8

¿Hay conexión a internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	21
No	6	25
Si	13	54
TOTAL	24	100

El 54% de niños encuestados tienen internet en casa, mientras que el 46% está en que no tienen y no contestan. Si bien es cierto que la situación económica no se ha deteriorado aún más hoy en día, pero para las familias de escasos recursos que tienen hijos estudiando en colegios y escuelas se ha vuelto necesario contar con el servicio de internet, ya que la tecnología ocupa altos niveles de incidencia en la vida de los niños y jóvenes, por ello podemos observar los resultados en esta plantilla.

9 Tabla No. 9

¿Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	17
No	3	13
Si	17	71
TOTAL	24	100

El 71% de los encuestado si usa internet, esto quiere decir que con la pregunta anterior un 16% que no tienen en la casa tiene que alquilar en los cafenet o o cibernet este servicio y un 13% no usan el internet.

10 Tabla No. 10 ¿Para qué sueles utilizar el internet?

Esta pregunta nos indica que el uso del internet es muy amplio, como el 29% que es la mayoría, usan como videos, luego el 19% para descargas, un 16% ocupan para el correo electrónico y hay un 12% que usan para chatear y utilizar las redes sociales mientras que tan solo un 10% lo ocupan para consultar deberes u otros. Esto nos indica que más se usa el internet como diversión que para aprender.

¿Para que usas internet?		
Opción	Frecuencia	%
Pag Web	3	10
Videos	9	29
E-mail	5	16
Descargas	6	19
Chatear	4	13
Red Social	4	13
TOTAL	31	100

11 Tabla No. 11

Se puede observar que se usa más este servicio en la casa con un 36%, en el colegio con un 29%, mientras que fuera del hogar y del colegio usan tan solo un 35%. Este resultado corrobora lo antes mencionado que el internet ya no es un lujo sino una necesidad en los hogares.

¿En qué lugar usas internet para navegar o chatear?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	10	36
En el colegio	8	29
En un ciber café	2	7
En un lugar público	3	11
En casa de un amigo	4	14
En casa de un familiar	1	4
TOTAL	28	100

12 Tabla No. 12

De acuerdo a la encuesta un 27% del uso de internet es acompañado de un profesor y 15% lo usan solos, con amigos, con hermanos, con papá y mamá. Los resultados están siguiendo el propósito del actual gobierno que desea que la educación sea para todos por igual; el hecho de que el porcentaje que arroja nuestra encuesta sea alto, es positivo porque los únicos beneficiados son los niños ecuatorianos.

Dónde utilizar internet ¿con quién estar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	8	14
Con amigos/as	9	16
Con hermanos/as	8	14
Con mi padre	8	14
Con mi madre	8	14
Con un profesor/ra	15	27
TOTAL	56	100

13 Tabla No. 13

El 58% de los niños encuestados de un 3ro de Básica ya tienen un celular propio, así mismo un 17% usan de otras personas y tan solo una cuarta parte de los encuestados no tienen celular. Igualmente este resultado ratifica que la situación económica en nuestro país se ha estabilizado y por ende la manera de vivir de los ecuatorianos es mejor cada vez. Aunque los resultados nos invita a reflexionar como es que un niño que está entre los 7 y 8 años ya cuenta con un aparato que puede ocasionarle tanta inseguridad y peligro por un lado y por otro, si nos ponemos en la

visión del padre de familia, el celular hoy en día representa la seguridad de poder conectarse en cualquier momento con su hijo (a) y saber como se encuentra o que necesita.

¿Usas teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	25
Sí, el mío	14	58
Sí, el de otras personas	4	17
TOTAL	24	100

14 Tabla No. 14

Por la similitud de las preguntas, podemos decir que el 83% de los encuestados tuvieron su celular por regalo, les dieron sus padres o porque pidieron que les compren-, solo el 17% de los niños no contestó. Uno de los objetivos de nuestro trabajo es identificar pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares; vemos con este resultado que es muy alto el porcentaje de niños que cuentan con móviles a tan corta edad.

¿Cómo conseguiste el teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	17
Pedí que me lo compraran	2	8
Fue un regalo	13	54
Me lo dieron mis padres	5	21
TOTAL	24	100

15 Tabla No. 15

El 40% de los niños juegan con su celular, el 29% utilizan para hablar, un 24% para enviar mensajes y el 8% para navegar o lo utilizan para otras cosas; también con este resultado estamos cumpliendo otro objetivo propuesto, el de conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, y en este caso a tan temprana edad, como es 3ro de Básica.

Con el celular sueles...		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	11	29
Enviar mensajes	9	24
Jugar	15	39
Navegar	2	5
Otras cosas	1	3
TOTAL	38	100

16 Tabla No. 16

El 30% de los niños encuestados que es la mayoría se comunica con la madre, el 25% se comunica con el padre o los hermanos, mientras que el 20% restante lo utilizan para comunicarse con amigos y familiares. Con este resultado podemos observar que el primer objetivo de este trabajo se está cumpliendo correctamente y es conocer la situación familiar de los niños o encuestados.

¿Con quién te comunicas?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	13	30
Con mi padre	11	25
Con mis hermanos	11	25
Con otros familiares	2	5
Con los amigos/as	7	16
TOTAL	44	100

17 Tabla No. 17

Se puede observar que el 83% de los niños encuestados utiliza el computador para jugar y la diferencia o sea el 17% no contesta.

¿Juegas con videojuegos o jugos del computador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	17
Si	20	83
TOTAL	24	100

18 Tabla No. 18

¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	12	27
PlayStation 3	9	20
Xbox 360	4	9
Wii	7	15
PSP	4	9
Nintendo DS	1	2
Game Boy	3	7
Ordenador	6	13
TOTAL	46	100

El 46% de los niños encuestados juegan con el Play Station 2 y 3 mientras que el 54% restantes juegan con otros aparatos como el Wii, PSP, Xbox, Nintendo y el ordenador. El objetivo de este análisis es conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.

19 Tabla No. 19

El 50% de los niños encuestados tienen el Play Station 2 y 3 mientras que el otro 50% tienen los demás juegos. Observando los resultados, es bien alto el porcentaje de niños que tienen propios los aparatos de juego; otro de los objetivos propuestos es el de identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento de los hogares.

¿Y cuáles de ellos tienes?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	10	28
PlayStation 3	8	22
Xbox 360	3	8
Wii	5	14
PSP	4	11
Nintendo DS	3	8
Game Boy	1	3
Ninguna de las anteriores	2	6
TOTAL	36	100

20 Tabla No. 20

El 58% de los niños juegan con los padres y hermanos, el 24% juegan con los amigos y otros y tan solo el 18% juegan solos. El último resultado es positivo porque no es muy alto el porcentaje de niños que están solos mientras se divierten en los juegos, por su seguridad y estabilidad es bueno que aquellos pasen solos el menor tiempo posible.

¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	9	18
Con mi madre	7	14
Con mi padre	10	20
Con mis hermanos	12	24
Con los amigos	8	16
Con otras personas distintas	4	8
TOTAL	50	100

21 Tabla No. 21

El 21% de los niños tienen un televisor, el 46% contestan que no tienen televisor y un 33% no contestan. Cabe indicar que ningún niño tiene más de un TV en la casa de acuerdo a la encuesta; con este resultado estamos verificando que el objetivo propuesto esta cumpliéndose, ya que conocemos por medio de la encuesta la situación familiar del niño.

¿Cuántos televisores que funcionen tienes en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	33
Ninguno	11	46
Uno	5	21
TOTAL	24	100

22 Tabla No. 22

El 48% de los televisores están en la habitación del niño y un 18% en la habitación de un hermano, el 12% en la habitación de los padres y el 22% restante en el resto de la

casa. Si tomamos en cuenta que cada niño tiene un solo televisor, quiere decir que éste es el que se encuentra en cada habitación, coartando todo tipo de acercamiento familiar, aunque todas estas familias trabajan hasta tarde y la única solución es dejar la niñera tecnológica hasta que ellos retornen al hogar.

¿Dónde están?		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	16	48
La habitación de un hermano	6	18
El salón o cuarto de estar	2	6
La habitación de mis padres	4	12
En la cocina	1	3
En un cuarto de juegos	1	3
Otros sitios	3	9
TOTAL	33	100

23 Tabla No. 23

El 65% observan la televisión en familia, el 14% con un amigo, el 11% ven solos y el 10% restante con otro familiar u otra persona. Según esta tabla la mayoría de los niños comparte su tiempo en familia, y esto nos permite indagar aspectos de regulación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías, que es uno de los objetivos de nuestro trabajo.

Cuándo ves la televisión sueles estar con		
Opción	Frecuencia	%
Solo	7	11
Mi padre	12	19
Mi madre	16	25
Algún hermano/a	13	21
Otro familiar	5	8
Un amigo/a	9	14
Otras personas	1	2
TOTAL	63	100

24 Tabla No. 24

El 16% de los niños que es el mayor porcentaje tienen DVD en casa, luego un 14% corresponde al equipo de música, el 32% tienen equipos de computación, el 24% tienen aparatos digitales como cámara de fotos y de música y el 16% tienen aparatos fijos como teléfono e internet. Es un resultado bastante repartido tomando en cuenta que es realizado en una población de clase media quizá baja que alta; de una escuela fiscal de la ciudad de Quito.

De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	9	9
Impresora	7	7
Scáner	7	7
Web cam	6	6
MP3/MP4/iPod	6	6
Cámara de fotos digital	8	8
Cámara de video digital	10	10
Televisión de pago	7	7
Equipo de música	15	14
Teléfono fijo	8	8
DVD	17	16
Disco duro multimedia	5	5
TOTAL	105	100

25 Tabla No. 25

El 79% de los niños encuestados consiguen el dinero mediante pago semanal, sus padres, regalo de cumpleaños y trabajo en casa; el 12% lo adquieren trabajando fuera de casa y el 10% restante no tiene dinero. Es lamentable darnos cuenta que aunque no es un porcentaje alto, el 12% de nuestros niños se ven obligados a salir a trabajar para poder obtener dinero que con seguridad va al bolsillo de los padres; pero es una realidad que sucede en el país y que debería cambiar.

¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	8	16
Cuando necesito algo pido y me dan	10	19
En cumpleaños, fiestas, Navidad	15	29
Hago algún trabajo en casa	8	15
Hago algún trabajo fuera de casa	6	12
No me dan dinero	5	10
TOTAL	52	100

26 Tabla No. 26

El 54% de los niños encuestados contesta que tiene el dinero que necesita, el 17% no contesta o tiene más dinero del que necesita y el 13% tiene menos dinero del que necesita. Si sumamos el porcentaje de los que no contestan y tienen menos dinero, sería del 30% que es bastante alto, donde nos indica que para algunas cosas en la casa hay pero para otras, la insatisfacción es la constante en los encuestados.

¿Con cuáles de estas frases estas de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	17
Tengo mas dinero del que necesito	4	17
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	54
Tengo menos dinero del que necesito	3	13
TOTAL	24	100

27 a la 31 Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?

Tabla No. 27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,16666667
Internet	11	45,83333333
Televisión	12	50
TOTAL	24	100

Tabla No. 28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	29,1666667
Internet	9	37,5
Teléfono móvil	8	33,3333333
TOTAL	24	100
Tabla No. 29		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,1666667
Videojuegos	17	70,8333333
Televisión	6	25
TOTAL	24	100
Tabla No. 30		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8,3333333
Teléfono móvil	5	20,8333333
Televisión	17	70,8333333
TOTAL	24	100
Tabla No. 31		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8,3333333
Teléfono móvil	6	25
Videojuegos	15	62,5
No lo sé	1	4,1666667
TOTAL	24	100

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

Autora: Rebeca Silva N.

Por la similitud de las preguntas desde la 27 a la 31 podemos observar que la mayoría de niños si tuvieran que elegir con que quedarse, se quedarían en primer lugar con la TV y los videojuegos, el segundo lugar le correspondería al internet y los celulares, y por último, el que más bajo porcentajes tiene, son los niños que no contestan.

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA DEL COLEGIO PENSIONADO UNIVERSITARIO

En las siguientes tablas hemos agrupado a las preguntas pertenecientes al cuestionario realizado a los jóvenes del Colegio Pensionado Universitario y están organizadas de acuerdo a la categorización designada por la Universidad.

5.1.1 CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y BIOLÓGICO DEL NIÑO

Tabla No. 1

P1 ¿En qué curso estás?		
Opción	Frecuencia	%
1ro. Bachillerato	25	100
TOTAL	25	100
P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
14 años	1	4
15 años	16	64
16 años	8	32
TOTAL	25	100
P3 Sexo		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	12	48
Femenino	13	52
TOTAL	25	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14 – 18 años)

Autora: Rebeca Silva N.

Podemos observar que el 100% de los jóvenes encuestados están cursando el 1ro de bachillerato, los mismos se encuentran en la edad de los 15 y 16 años que representa el 64% y 32% respectivamente, habiendo un solo joven con 14 años que es el 4%. Hay 12 jóvenes de sexo masculino y 13 de sexo femenino que representa el 48% y 52% respectivamente.

El mayor porcentaje de la plantilla 4, que es el 32% viven con la madre, un 23% viven con el padre, un 17% viven con un hermano, un 10% viven con dos hermanos y un 10% viven con sus abuelos mientras que un 5% con otras personas.

5.1.2 CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR Y BIOLÓGICO DEL ADOLESCENTE

En la actualidad, el empobrecimiento de los resultados escolares es un problema perfectamente localizado, detectado y que tiene un tratamiento específico si se suman esfuerzos desde los distintos elementos que conforman el sistema social.

El hecho de que haya escolares con dificultades para superar con éxito las exigencias del sistema educativo implica no sólo factores estrictamente individuales sino educativos, sociales y culturales. A continuación se analiza las tablas que se encuentran dentro de este apartado y que de acuerdo a la categorización está distribuido y estudiado.

Tabla No. 2

El 23% de los jóvenes viven con el padre; el 33% con la madre, el 17% con un hermano y el 10% con dos hermanos o sus abuelos y tan solo un 5% con otras personas. En lo que respecta a la profesión del padre el 36% realiza un trabajo de grado universitario, el 24% equivale a que el padre realiza un trabajo técnico y de igual forma responden que no saben en que trabaja el padre; un 8% de los padres desempeñan un oficio y un solo alumno que equivale al 4% tiene el padre jubilado.

P4 Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	18	23
Mi madre	25	32
Un hermano/a	13	17
2 Hermanos/as	8	10
3 Hermanos/as	1	1
Mi abuelo/a	8	10
Otras personas	4	5
Total	77	100

P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Es jubilado	1	4
Desempeña un oficio	2	8
Realiza un trabajo técnico	6	24
Realiza un trabajo de grado universitario	9	36
No lo sé/otro	6	24
TOTAL	25	100
P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%
Está desempleada	1	4
Trabaja en el hogar	6	24
Desempeña un oficio	2	8
Realiza un trabajo técnico	7	28
Realiza un trabajo de nivel universitario	8	32
No lo sé/otro	1	4
TOTAL	25	100

Con respecto a la profesión de la madre un 32% realiza un trabajo de nivel universitario, el 28% realiza un trabajo técnico; las madres que pasan en el hogar representa un 24% y el 8% que corresponde a dos madres que desempeñan un oficio y tan solo 1 madre que es el 4% está desempleada.

Entonces resumiendo podemos decir que el 100% de los jóvenes encuestados pertenecen al 1ro de bachillerato donde el 48% son hombres y el 52% son mujeres, cumpliendo con lo que determina la ley, que debe existir una igual en el género. Haciendo referencia a la profesión del padre y la madre, los que realizan un trabajo de grado universitario son los que mayor porcentaje tienen como son el 36% y el 32%; esto nos indica que en la actualidad ya no puede trabajar una sola persona para mantener en el hogar como sucedía en anteriores generaciones.

5.1.3 CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR (ECONÓMICO) Y BIOLÓGICO DEL JOVEN

El resultado de la experiencia escolar de cada uno es la unión entre el sistema de motivación individual, la calidad del entorno familiar y el contexto sociocultural.

Existen múltiples relaciones entre el ámbito socio – cultural – económico; la calidad de la enseñanza escolar y las competencias personales. Pueden encontrarse jóvenes que se benefician a la vez de una buena formación escolar y pre profesional, y de una fuerte vocación; o adolescentes que tienen una formación escolar y/o profesional satisfactoria, pero no tienen ningún deseo personal, sino una indiferencia frente al trabajo y una falta de motivación, en este grupo están los jóvenes con alguna psicopatología como, por ejemplo, la depresión.

También existen los adolescentes que tienen una fuerte motivación para integrarse en el mundo profesional, pero que no han podido adquirir una formación satisfactoria, ya sea a causa de las carencias del sistema educativo, o por otras razones de índole médica como enfermedad crónica, trastorno de la atención, etc. o social por ejemplo, adolescentes de familias inmigrantes o de un deteriorado medio sociocultural.

Así mismo se encuentran los adolescentes que tienen una falta de motivación o motivaciones totalmente irrealistas, asociada a una mediocre preparación académica. Se comprenderá que existen en los seres humanos matices intermedios que no son tan característicos de los grupos de adolescentes que hemos reseñado o quizá sí en algunos casos.

A continuación analizamos las tablas que pertenecen a esta categoría y son:

De los jóvenes encuestados, como vemos en la plantilla 54, perteneciente a la tabla No. 3; el 84% tienen móvil propio, mientras que un 8% no tienen y el 8% no tiene propio pero usan de otras personas. Un 24% obtuvieron su primer celular a los 9 y 10 años, un 16% a los 11 y 12 años, un 4% a los 8, 13 y 14 años y solo el 8% no contestan.

Un 28% coinciden que les compraron sus padres sin pedirles y pidiéndoles, el 20% lo heredaron de otra persona y el 12% fue un regalo de cumpleaños, un solo alumno se

compró el mismo y representa el 4% y un 8% no contestan. Analizando la plantilla 57; el 60% de los encuestados tiene teléfono nuevo, un 32% tienen teléfonos usados y el 8% no contesta. Los padres pagan el gasto del teléfono que representa el 68%, un 24% se pagan ellos mismos y un 8% no contestan.

P54 ¿Tienes móvil propio?		
Opción	Frecuencia	%
No	2	8
Sí	21	84
No, pero uso el de otras personas.	2	8
TOTAL	25	100

P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
A los 8 años o menos	1	4
A los 9 años	6	24
A los 10 años	6	24
A los 11 años	4	16
A los 12 años	4	16
A los 13 años	1	4
A los 14 años	1	4
TOTAL	25	100

P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	7	28
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	7	28
Me lo compré yo mismo	1	4
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	12
Lo heredé de otra persona	5	20
TOTAL	25	100

P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Comprado nuevo	15	60
De segunda mano	8	32
TOTAL	25	100

P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Yo mismo	6	24
Mis padres	17	68
TOTAL	25	100
P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Es de tarjeta	8	32
Es de contrato	9	36
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100
P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
No lo sé	2	8
5 dólares o menos	3	12
Entre 5 a 10 dólares	7	28
Entre 10 y 20 dólares	10	40
Entre 20 y 30 dólares	1	4
TOTAL	25	100

Analizando la plantilla 59 podemos decir que el 36% de los encuestados es de contrato, el 32% es de tarjeta, el 24% no saben y un 8% no contestan. El 40% de jóvenes gasta entre 10 y 20 dólares mensuales, el 28% entre 5 y 10 dólares; 12% de 5 dólares o menos; el 8% no saben y de igual forma no contestan y tan solo uno que representa el 4% gasta de 20 a 30 dólares.

Podemos concluir que la mayoría de jóvenes tienen celular que corresponde a un 84%, hoy los jóvenes desde temprana edad de 9 y 10 años ya tienen teléfono y que 56% tiene teléfono porque les han comprado sus padres y su consumo en gasto económico está entre los 10 y 20 dólares mensuales.

Tabla No. 3

P91 ¿Cómo los consigues? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	3	17
Los grabo de un amigo	2	11
Los compro en una tienda o en la calle	13	72
TOTAL	18	100
P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	23	24
En la habitación de un hermano/a.	19	20
En la habitación de mis padres	24	25
En la sala de estar	14	15
En la cocina	13	14
En un cuarto de juegos	2	2
TOTAL	95	100

Con lo referente a los juegos de internet el 17% los consiguen por vía internet, el 72% los compran en la calle o tiendas y el 11% los graban de algún amigo. Con respecto a los televisores el 24% se encuentran en la habitación de los jóvenes, el 25% en la de los padres, el 15% en la sala de estar, el 20% en la habitación de un hermano y entre la cocina y el cuarto de juegos un 16%.

Analizando la plantilla 115; vemos que los jóvenes tienen un 49% equipos de computación, equipos digitales tienen un 23%, equipos de video tienen un 18% y 9% tienen teléfono fijo.

P115 ¿Estás de acuerdo con una de las siguientes frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	21	8
Impresora	21	8
Scanner	17	7
Webcam	19	8
USB o disco duro externo	21	8
Mp3/ Mp4;/Pod	23	9
Cámara de fotos digital	21	8
Cámara de video digital	15	6
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	19	8
Equipo de música	24	10
Teléfono fijo	22	9
DVD	23	9
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	6	2
TOTAL	252	100

Resumiendo podemos decir que los jóvenes casi en su totalidad tienen juegos de video, la mayoría con un 72% que los bajan de internet; el 24% tienen televisión propia; también el 49% tienen equipos de computación.

Tabla No. 4

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	12	27
Cuando necesito algo pido y me dan	14	31
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	14	31
Hago algún trabajo en casa.	4	9
Hago algún trabajo fuera de casa	1	2
TOTAL	45	100
P117 ¿Con cuál de éstas frases estas de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Tengo más dinero del que necesito	2	8
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	12	48
Tengo menos dinero del que necesito	10	40
TOTAL	25	100

Los jóvenes consiguen su propio dinero así, un 27% es por pago semanal, el 31% obtienen el dinero pidiendo; un 11% de los jóvenes trabajan para tener su propio dinero y el 2% los que hacen algún trabajo fuera de la casa y un 32% por cumpleaños, fiestas de navidad.

Los jóvenes encuestados responden un 8% que tienen más dinero del que necesitan; el 48% tienen el dinero suficiente para sus necesidades y el 40% tienen menos dinero que el que necesitan y un 4% no responden.

Concluyendo diríamos que los jóvenes manejan dinero, un 91% por trabajo y porque les dan sus padres, un 40% dicen que no tienen dinero suficiente para satisfacer sus necesidades.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Para dar respuesta a los planteamientos en este apartado se tomará en cuenta las preguntas según la categorización enviada por la Universidad, organizadas de la siguiente manera:

5.2.1 USO DE REDES SOCIALES RELACIONADAS CON LA INTERNET (FACEBOOK, TWITTER, HI5, SKYPE, E-MAIL) Y PAUTAS DE CONSUMO

Las redes sociales permiten darnos a conocer, mantener el contacto con las personas a la distancia; en resumen, no dejan de ser medios de comunicación. Gracias a ellas nos hacemos visibles.

Por ejemplo, en Myspace están disponibles canciones de grupos nuevos que quieren promocionarse y de esta forma la red social publicita gratis a miles de músicos ecuatorianos y extranjeros. Xing permite crear el currículum y formar una red de contactos profesionales. Y en Facebook se puede tener a todos los amigos en la pantalla de tu ordenador y hacerles partícipes de lo que va ocurriendo en el diario vivir.

Para nuestro análisis en el apartado, según la categorización sugerida por la Universidad, deberíamos buscar las preguntas de la encuesta que tengan alguna

relación con el uso de redes sociales; sin embargo, dentro del número de preguntas asignadas se observa las siguientes plantillas con su respectivo análisis:

Tabla No. 1

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	12
Si	22	88
TOTAL	25	100

P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	22	67
Enciclopedias digitales	5	15
Word, Power Point, Excel, etcétera.	6	18
TOTAL	33	100

El 88% de los encuestados responden que se ayudan del ordenador o internet para realizar sus deberes o estudiar y un 12% responden que no. En cuanto a las herramientas, el 67% utiliza como herramienta para hacer sus deberes el internet, el 18% utiliza como herramienta solo la computadora y el 15% utilizan enciclopedias digitales.

Concluyendo podemos decir que hoy los jóvenes casi en su totalidad hacen sus deberes utilizando como herramienta la computadora, es bien alto que un 67% utilicen el internet para hacer sus tareas; por ello encontramos muy a menudo que los alumnos solo se dediquen a copiar y pegar sus tareas; sin aportar nada al proceso de enseñanza – aprendizaje.

5.2.2 USO DE PANTALLAS (TELEVISIÓN, CELULAR, VIDEO JUEGOS, COMPUTADOR) Y PAUTAS DE CONSUMO

Vivimos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Esta nueva situación hace que nazcan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación. Uno de los principales quizá sea

analizar las pautas de consumo, uso y valoración de esta reunión de necesidades en lo relativo a las pantallas señaladas.

Para responder a este apartado se ha seleccionado las preguntas dentro de la categorización, aquellas que pertenecen a este espacio y son:

Tabla No. 2

P61 ¿El móvil te sirve principalmente para? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	21	14
Enviar mensajes	21	14
Chatear	8	5
Navegar por Internet	6	4
Jugar	13	8
Como reloj o como despertador	15	10
Ver fotos y /o vídeos	11	7
Hacer fotos	12	8
Grabar vídeos	8	5
Como agenda	7	5
Como calculadora	9	6
Escuchar música o la radio	17	11
Ver la televisión	1	1
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	4	3
TOTAL	153	100

El celular los jóvenes utilizan de la siguiente manera: el 14% para hablar y mensajear, el 5% para chatear, grabar videos o como agenda; entre el 7% y el 11% para jugar, reloj despertador, ver fotos de videos, hacer fotos y escuchar música; el 3% para navegar por internet y descargar fotos y 1% para uso de la televisión.

Tabla No. 3

Se puede observar en la plantilla 62, el 33% de los encuestados se comunican con amigos, el 18% con la madre, el 20% con el padre, el 12% con los hermanos y novias y solo un 5% con otros familiares.

P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más en el móvil? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	12	20
Con mi madre	11	18
Con mis hermanos/as	7	12
Con mis familiares	3	5
Con mis amigos/as	20	33
Con mi novio/a	7	12
TOTAL	60	100

Tabla No. 4

En la plantilla 100 podemos observar los jóvenes indican que el 46% tienen dos televisores en casa, el 21% tienen 3, y el 11% tiene un televisor y el 7% restante no tiene en la casa un televisor que funcione: y el 14% tienen más de tres televisores.

P100 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en la casa?		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	2	7
1	3	11
2	13	46
3	6	21
Más de tres 3	4	14
TOTAL	28	100

Tabla No. 5

El 72% de los jóvenes juegan con la computadora y con video juegos, el 28% no juega de esta forma.

P70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No	7	28
Si	18	72
TOTAL	25	100

P71 De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas. Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	11	28
PlayStation 3	7	18
XBox 360	3	8
Wii	8	20
PSP	5	13
Nintendo DS	1	3
Game Boy	2	5
No tengo ninguna	3	8
TOTAL	40	100

De los jóvenes encuestados, el 45% tienen Play Station 2 y 3; el Xbox el 8%, el Wii el 20%, el 15% PSP y Nintendo; el 5%, tiene el Game Boy y el 8% no tienen ninguno de estos juegos.

Tabla No. 6

P72 ¿Juegas con Play Station 2?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	6	24
Si	12	48
TOTAL	25	100

P73 Play Station 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	4	10
Fifa 08	1	2
Need of speed: Pro Street	7	17
Pro Evolution Soccer 2009	4	10
Fifa 09	2	5
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	9	22
God of War II Platinum	8	20
Los Simpson: el videojuego	5	12
Singstar: canciones Disney	1	2
TOTAL	41	100

Con Play Station 2 juegan el 48% de los encuestados, no juega el 24% y no contestan el 28%; de los juegos que predominan son el San Andrés con el 22%, God

of War II con el 20%; Need of speed con el 17%, Soccer el 17%. En definitiva, nuestros jóvenes cambian solamente la preferencia pero en el fondo, todos juegan.

Tabla No. 7

Con Play Station 3 juegan el 40% de los estudiantes del 1ro de Bachillerato del Colegio Pensionado Universitario; los que no juegan 32% y no contestan el 28%.

Los juegos del Play 3 que tienen los encuestados son: el 33% pertenece a soccer, el 12% es metal, el San Andrés, juego de autos obtiene el 33% mientras que Prince of Persia tiene un 6% y Call of Duty con un 12%.

P74 ¿Juegas con Play Station 3?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	8	32
Si	10	40
TOTAL	25	100

P75 Play Station 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	4	12
Call of Duty: Modern Warfare	4	12
FIFA 09	3	9
Grand turismo 5 prologue	4	12
Prince of Persia	2	6
Metal gear solid 4: guns of the patriots	4	12
Pro Evolution Soccer 2008	1	3
Grand Theft Auto IV	7	21
Fifa 08	3	9
Ninguno	1	3
TOTAL	33	100

Tabla No. 8

Los alumnos que respondieron que juegan con el Xbox 3600 son un 20%, no juegan el 48%, no contestan el 32%.

Los juegos que más tienen en el Xbox 3600 son el 23% de soccer, el 31% es San Andrés, carrera de autos que tienen el mayor porcentaje; Gear of war tiene un 8%; Call Of dutty con 8% también al igual que Calibur IV, Ninja y los alumnos que no tienen ningún juego; como lo podemos observar en la siguiente plantilla:

P76 ¿Juegas con la Xbox 3600?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	32
No	12	48
Si	5	20
TOTAL	25	100

P77 Xbox 3600 ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	4	31
Gears of war classics	1	8
Pro Evolution Soccer 2009	1	8
FIFA 08	2	15
Call of duty: modern warfare	1	8
Assasin's creed	1	8
Soul Calibur IV	1	8
Ninja Gaiden II	1	8
Ninguno	1	8
TOTAL	13	100

Tabla No. 9

Los jóvenes que juegan y no juegan Nintendo Wii es el 36% respectivamente y un 28% no contestan.

Los juegos que más tienen los jóvenes es Mario con un 84% y el Wii Fit y Paly con un 4% cada uno y un 4% ninguno.

P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	9	36
Si	9	36
TOTAL	25	100

P79 Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Wii Paly	1	4
Mario Kart	6	25
Wii Fit	1	4
Super Mario galaxy	5	21
Super smash bros brawl	3	13
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	4	17
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	4
Mario Party 8	2	8
Ninguno	1	4
TOTAL	24	100

Tabla No. 10

Los alumnos encuestados que contestaron que juegan con PSP son el 24%, un 44% no juegan y un 32% no contesta. Los juegos que tienen son el 33% de God of War Chains of Olympus, el 20% los Simpson y con un 7% respectivamente Pro Evolution Soccer 2008, WW Smakdown, Buzz y ninguno.

P80 ¿Juegas con la PSP?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	32
No	11	44
Si	6	24
TOTAL	25	100

P81 PSP ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	1	7
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	3	20
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	7
Los Simpsons – el videojuego	3	20
God of war: Chains of Olympus	5	33
Buzz! Concurso de bolsillo	1	7
Ninguno	1	7
TOTAL	15	100

Tabla No. 11

El 60% no juega con el Nintendo DS, el 8% si juega y un 32% no contesta. Los juegos que tienen en el Nintendo DS son: el 75% son de Mario y un 25% Guitar Hero.

P82 ¿Juegas con el Nintendo DS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	32
No	15	60
Si	2	8
TOTAL	25	100

P83 Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	25
Mario Kart DS	2	50
Guitar Hero: On Tour	1	25
TOTAL	4	100

Tabla No. 12

No juegan con Game Boy el 56%, el 12% si juega y el 32% no contestan. Los juegos que tienen de Game Boy el 100% contesta que no tiene ningún juego.

P84 ¿Juegas con los Game Boy?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	32
No	14	56
Si	3	12
TOTAL	25	100

P85 Game Boy ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno	3	100
TOTAL	3	100

Tabla No. 13

El 64% contesta que si juega, el 8% que no y un 28% no contesta. Los juegos que tienen los alumnos encuestados del ordenador son: Los Simpson en un 40%, un 24% no tienen ningún juego; un 12% Call of Duty, un 16% el World of Warcraft.

P86 ¿Juegas con el ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	2	8
Si	16	64
TOTAL	25	100

P87 Ordenador: ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	6	24
Los Sims megaluxe	2	8
World of Warcraft	2	8
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	4
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	8
Call of Duty: Modern Warfare	3	12
Activa tu mente	1	4
Brain Trainer 2	1	4
World of Warcraft- Battle Chest	1	4
Ninguno	6	24
TOTAL	25	100

Tabla No. 14

El 36% de los alumnos encuestados dicen que sí tienen alguno, el 24% que sí tiene, casi todos; el 12% ninguno y el 28% no contesta.

P90 ¿Tienes juegos pirateados?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	3	12
Sí, tengo alguno	9	36
Si, casi todos los que tengo	6	24
TOTAL	25	100

5.2.3 USO DE LAS TECNOLOGÍAS E IMPACTO (POSITIVO – NEGATIVO) EN EL ÁMBITO FAMILIAR Y ESCOLAR

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y la comunicación constituye un objeto de preocupación, debate y reflexión para muchos autores, tanto a nivel nacional como internacional.

Pero dicha preocupación aún no se ha traducido en un intento sistemático y organizado de realizar actividades pertinentes en favor de un uso adecuado de las tecnologías por parte de la adolescencia y la juventud.

Así pues, uno de los retos más importantes de los profesionales de la educación debe centrarse, sin lugar a dudas, al estudio de la relación que las y los adolescentes y jóvenes establecen con las Tics. Estas tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento.

Es necesario conocer y comprender a profundidad el uso que realizan estas tecnologías, cómo las utilizan, para qué y con qué frecuencia lo hacen, así como la importancia que tienen en la vida cotidiana. También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos que pueden ser padres, madres, profesorado etcétera.

Me parece oportuno señalar que a través de la categoría de la reflexión, en el conocimiento se quiera conseguir enseñar a pensar bien, a pensar mejor, con la idea de formar a un ser más humano más completo. Partiendo del supuesto de que las personas capaces de reflexionar, comprenden mejor la realidad y son capaces de actuar de manera más responsable y consciente en su entorno. Esto es lo que se pretende conseguir en la sociedad del conocimiento.

A continuación se analiza las plantillas que se encuentran dentro de la categorización asignada y que son las siguientes:

Tabla No. 15

P7 Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	14	56
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	10	40
Leer, estudiar, irme a dormir	1	4
TOTAL	25	100

Los jóvenes después de cenar, la mayoría que es con un 56% quieren ir a su habitación a navegar en internet; un 40% quiere irse a jugar o ver televisión; y solo un 4% quieren estudiar e irse a dormir.

Tabla No. 16

P8 ¿Qué lees?		
Opción	Frecuencia	%
Nada	3	12
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	11	44
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	44
TOTAL	25	100

Los jóvenes leen solo lo que mandan en el colegio y comics con un 44% cada uno; y un 12% no lee nada.

Tabla No. 17

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
30 minutos	4	16
Entre 30 minutos y una hora	8	32
Entre una y dos horas	10	40
Entre dos y tres horas	1	4
Más de tres horas	1	4
TOTAL	25	100

El 40% de los encuestados estudia entre 1 y 2 horas entre semana, el 32% entre 30 minutos y una hora; el 16% solo 30 minutos; los que estudian más de 3 horas, entre dos y tres horas y no contesta, tienen un 4% cada uno.

P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?		
Opción	Frecuencia	%
Nada	4	16
30 minutos	10	40
Entre 30 minutos y una hora	5	20
Entre una y dos horas	3	12
Entre dos y tres horas	2	8
Más de tres horas	1	4
TOTAL	25	100

Los fines de semana estudian o hacen deberes 30 minutos el 40%, entre ½ hora y una hora el 20% y los que contestan que nada son el 16%; mientras que entre una y dos horas es el 12%; los que contestan entre dos y tres horas representa el 8% mientras que más de 3 horas son el 4%.

Tabla No. 18

P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
Menos de una hora	4	16
Entre una hora y dos	7	28
Más de dos horas	2	8
No lo se	3	12
Nada	2	8
TOTAL	25	100

El 28% utiliza entre una y dos horas los videojuegos; el 16% menos de una hora, el 12% no sabe; el 8% más de dos horas, igual el 8% nada y un 28% no contesta.

Analizando la plantilla 89 podemos decir que el 28% menos de una hora; el 24% entre una y dos horas; el 12% más de dos horas; el 4% no sabe o nada; y un 28% no contesta.

P89 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
Menos de una hora	7	28
Entre una hora y dos	6	24
Más de dos horas	3	12
No lo se	1	4
Nada	1	4
TOTAL	25	100

Por la similitud de las preguntas las agrupamos y se realiza un análisis general de todas, desde la 118 hasta la 126 respectivamente, tomando en cuenta lo más importante de los resultados que arroja de la encuesta realizada a los alumnos del 1ro de Bachillerato del Colegio Pensionado Universitario.

Tabla No. 19

P118 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Internet	12	48
Televisión	7	28
No lo se	5	20
TOTAL	25	100
P119 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Internet	17	68
Teléfono móvil	5	20
No lo se	2	8
TOTAL	25	100
P120 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Internet	15	60
Video juegos	7	28
No lo se	2	8
TOTAL	25	100

P121 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Video juegos	8	32
Televisión	13	52
No lo se	3	12
TOTAL	25	100
P122 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Teléfono móvil	12	48
Televisión	11	44
No lo se	1	4
TOTAL	25	100
P123 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Teléfono móvil	4	16
Mp3/ Mp4/ iPod	20	80
TOTAL	25	100
P124 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Teléfono móvil	10	40
Video juegos	12	48
No lo se	2	8
TOTAL	25	100
P125 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Wii	9	36
PlayStation 3	10	40
No lo se	5	20
TOTAL	25	100

P126 De cada pareja que te presentamos ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
PSP	11	44
Nintendo DS	2	8
No lo se	11	44
TOTAL	25	100

Autora: Rebeca Silva N.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (14 a 18 años)

Con Internet eligen un 60%, con el Mp3, Mp4 y Ipod un 80%; con la TV un 40%, con el teléfono móvil un 30%, con el Play Station 3 un 40%; con el PSP un 44%, con el Wii el 36%, con Nintendo el 8%; con videojuegos un 35%; no sabe un 25% y no contesta el 4%.

5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

El ambiente familiar es más influyente que el círculo de compañeros u otras circunstancias sociales. Los adolescentes que se sienten unidos cordialmente a su familia tienen poco riesgo de caer en el mundo de las drogas, del alcohol, del tabaco, o quizá otras adicciones que afectan hoy por hoy a nuestros adolescentes y jóvenes; y cuanto más estrecho sean los lazos familiares entre padres e hijos, sin importar con quienes vivan éstos, habrá la absoluta confianza de que el riesgo sea menor.

Es importante que los hijos encuentren alguien en casa al volver del colegio, a la hora de la cena y al ir a dormir. Pero es más influyente la cercanía emocional que la física.

El doctor Robert W. Blum, uno de los investigadores y director del Programa de Salud de los Adolescentes, en la Universidad de Minnesota recomienda a cada padre que "sus hijos deben saber cuando necesiten hablar contigo vas a estar accesible, aunque sea por teléfono para él"

Con respecto a la escuela, se afirma en este estudio que para proteger a los jóvenes de conductas peligrosas no cuenta tanto el tipo de colegio, puede ser público,

privado, fiscal, fiscomisionales, municipal, etc., sino de que los estudiantes sientan que sus profesores se preocupan por ellos y los tratan con respeto y justicia.

5.3.1 RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL ENTORNO FAMILIAR

Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen las y los adolescentes con las TIC, es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden trastornar el desarrollo personal y social en las y los adolescentes. Los medios de comunicación son los primeros en enfatizar estos casos que, aunque existen, no se pueden generalizar.

En el estudio de Gil y otros (2003) se pone de manifiesto que tanto las y los adolescentes como sus familias son conscientes de que el riesgo existe, pero también consideran que hay personas que son más propensas que otras, al igual que lo son para generar otro tipo de adicciones. Por lo cual, es recomendable hablar de un uso inadecuado e inmoderado de las TIC's más que de una adicción generalizada.

A continuación analizaremos las tablas asignadas según la categorización dada por la Universidad y son las siguientes:

Tabla No. 1

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
No	19	76
Si	6	24
TOTAL	25	100

De los jóvenes encuestados responden que el 76% no tienen ayuda para hacer la tarea y el 24% dice que sí, el momento de hacer sus tareas tienen quien les ayude.

P12 ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Me ayudan mis hermanos/as	2	18
Me ayuda mi padre	4	36
Me ayuda mi madre	5	45
TOTAL	11	100

El ratio de hacer la tarea la ayuda de la madre es el mayor porcentaje con el 45%, el padre con el 36% y los hermanos con un 18%.

P13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	15	60
En la habitación de un hermano/a	1	4
En una sala de estudio	7	28
En la sala de estar	2	8
TOTAL	25	100

El momento de hacer la tarea la mayor parte de los jóvenes lo hace en la habitación con el 60%, en la sala de estudio el 28% y la sala de estar con el 8%.

5.3.2 PAUTAS DE CONSUMO RELACIONADAS CON LAS TECNOLOGÍAS EN EL ENTORNO FAMILIAR

Castells (2001) menciona que las TIC otorgan múltiples oportunidades y beneficios; por ejemplo favorecen las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento, y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento.

En el ámbito familiar, al reconocer la ventaja tecnológica que tiene la adolescencia, sobre los adultos, se abre un nuevo espacio de participación en la familia. Así las TIC, lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar.

Regular y conocer el uso de las TIC's es una experiencia a la que se enfrentan los miembros de las familias hoy en día, porque repercute en las relaciones familiares y en el papel que cada uno desempeña en la misma.

Las TIC's satisfacen diversas necesidades dentro de las familias, por ejemplo navegar por Internet o dedicar tiempo de ocio a los videojuegos. Desde esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde las y los adolescentes acceden a las TIC y también adquieren, por interacción con sus progenitores y hermanos(as), pautas y criterios sobre su uso.

Dentro de la categorización tenemos las siguientes plantillas para ser analizadas:

Tabla No. 2

P44 ¿Estas de acuerdo con algunas de las siguientes situaciones? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	5	13
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	15
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	8	20
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	5
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	3	8
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	3
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	3
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	3
No estoy de acuerdo con ninguna	13	33
TOTAL	40	100

Los jóvenes se ponen nerviosos o enfadados cuando no les dejan navegar con un 13%, cuando están de acuerdo en poner fotos o videos de sus amigos o familiares en internet con el 20% y creen que pueden subir fotos o videos de ellos en un 15% y los que no están de acuerdo con nada tienen el 33%; los que piensan que no importa agregar a desconocidos en el Messenger están con el 8%.

Tabla No. 3

P49 Cuando navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Comprar algo	10	21
Chatear o usar el Messenger	2	4
Dar información personal	17	35
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	4	8
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	2
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	4	8
Ver vídeos o fotos	1	2
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2
No me prohíben nada	8	17
TOTAL	48	100

Lo que no puedes hacer es dar información personal con un 35%, comprar algo 21%; no me prohíben nada un 16%; suscribirme en algún boletín un 8% igual que descargar archivos; chatear o usar Messenger el 4%; y un empate del 2% acceder a una red social, ver videos o fotos y enviar mensajes.

Tabla No. 4

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves televisión? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	13	19
Comer	20	29
Navegar por internet	13	19
Hablar por teléfono	10	14
Leer	1	1
Dormir	3	4
Charlar con mi familia	4	6
Jugar	6	9
TOTAL	70	100

Mientras ven televisión el 29% comen; el 19% estudia o hace la tarea del colegio y de igual forma navega por internet; un 14% habla por teléfono; un 9% juega; un 6% charla con la familia; un 4% duerme y el 1% lee.

Tabla No. 5

P110 Cuando ves la TV en familia ¿quién decide qué programa mirar?		
Opción	Frecuencia	%
Yo mismo	6	24
Mi padre	3	12
Mi madre	2	8
Entre todos, lo negociamos	14	56
TOTAL	25	100

El 56% responde que entre todos deciden que programa mirar; el 24% yo mismo; el 12% mi padre y el 8% mi madre.

P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	18	72
Si hay programas que no me dejan ver	6	24
TOTAL	25	100
P113 ¿De qué tipo? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Películas	1	14
Dibujos animados	1	14
Series	2	29
Programas del corazón	1	14
Reality Shows	2	29
TOTAL	7	100

El 72% responde que me dejan ver todos los programas; el 24% dice que sí hay programas que no le dejan ver; y un 4% no contesta. El 29% series, al igual que reality show; y con un empate del 14% películas, dibujos animados y programas del corazón.

5.3.3 TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN A LA FAMILIA

En muchas situaciones el tiempo se malgasta cuanto más cuando la juventud no concientiza el valor que éste tiene; el análisis de las siguientes tablas nos ayudará a verificar el porcentaje de tiempo que utilizan los adolescentes en relación a la familia.

Tabla No. 6

Con el uso del internet los jóvenes le han quitado tiempo a los estudios y deportes con el 13% cada uno; a la lectura en un 25%; a la televisión con el 10%; a la familia y videojuegos cada uno con el 12%, a los amigos con el 5% y los jóvenes que contestaron que a nada le han quitado tiempo representa el 7%.

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Familia	7	12
Amigos/as	3	5
Estudios	8	13
Deporte	8	13
Lectura	15	25
Televisión	6	10
Videojuegos	7	12
Hablar por teléfono	2	3
A nada	4	7
TOTAL	60	100

Tabla No. 7

Los jóvenes no discuten con sus padres por el uso de internet en un 68% y los que sí lo hacen están en un 32%.

P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?		
Opción	Frecuencia	%
No	17	68
Si	8	32
TOTAL	25	100

P46 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	8	89
Por el momento del día en que me conecto	1	11
TOTAL	9	100

Los motivos por los que los jóvenes discuten con sus padres es el tiempo que pasan conectados y representa el 89% y por el momento del día en que se conectan es del 11%.

Tabla No. 8

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?		
Opción	Frecuencia	%
No	20	80
Si	5	20
TOTAL	25	100

Los padres que no premian ni castigan a sus hijos por el uso del internet están en el 80% y los que sí lo hacen están en el 20%.

P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado(a) a internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	17	40
Echan un vistazo	11	26
Me ayudan, se sientan conmigo	1	2
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	4	9
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	4	9
No hace nada	6	14
TOTAL	43	100

Los padres cuando los hijos se encuentran conectados al internet, con el 40% preguntan ¿qué haces? El 26% echan un vistazo, el 14% no hacen nada y con el 9% los que recomiendan sitios para navegar, o hacer algo juntos en el internet.

Tabla No. 9

P98 ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Familia	1	4
Amigos/as	1	4
Estudios	4	16
Lectura	3	12
Televisión	4	16
Hablar por teléfono	1	4
A nada	11	44
TOTAL	25	100

Un 44% responde que a nada; un empate del 16% a ver televisión y a sus estudios; un 12% a la lectura y un 4% responde respectivamente a la familia, a los amigos y hablar por teléfono.

Tabla No. 10

P104 Cuándo ves la televisión sueles hacerlo... Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	22	37
En la habitación de un hermano/a.	5	8
En la habitación de mis padres	18	30
En la sala de estar	7	12
En la cocina	7	12
En un cuarto de juegos	1	2
TOTAL	60	100
P105 Cuando ves la televisión sueles hacerlo... Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Solo	21	26
Con mi padre	11	14
Con mi madre	15	19
Con algún hermano/a	14	17
Con otro familiar	9	11
Con un amigo/a	11	14
TOTAL	81	100

El 37% ven televisión en su habitación y sólo con un 26%; en la sala y en la cocina un 12%, en la habitación de un hermano el 8%. Con la madre un 19%, con algún hermano el 17%, con el padre o algún amigo el 14% y con algún familiar el 11%.

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?		
Opción	Frecuencia	%
No	22	88
Si	3	12
TOTAL	25	100

El 88% no discute con los padres y un 12% si discute con ellos por el uso que da de la televisión.

P108 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	67
Por los programas que veo	1	33
TOTAL	3	100

P109 ¿Te castigan o premian con la TV?		
Opción	Frecuencia	%
No	22	88
Si	3	12
TOTAL	25	100

El 67% responde que discute por el tiempo que pasó viendo la televisión y el 33% restante por programas que ve. El 88% no le castigan con la televisión; y el 12% sí.

5.3.4 RELACIÓN DE PODER ADQUISITIVO DE LA TECNOLOGÍA EN LA FAMILIA

Hoy en día el dinero no alcanza a los padres para poder ofrecer a nuestros hijos lo que nos gustaría que tuvieran; sin embargo, hay cosas que ya no son un lujo dentro del hogar, como la computadora por ejemplo; que se ha convertido en una herramienta importantísima del proceso de enseñanza – aprendizaje de los adolescentes y jóvenes; el internet es otro medio de consulta y ayuda a los niños, jóvenes y adultos en todos los campos del saber.

Tabla No. 11

P18 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Si	25	100
TOTAL	25	100

P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	12	48
En la sala de estar	2	8
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	12
Es portátil	8	32
TOTAL	25	100

Los jóvenes encuestados en un 100% tienen computadora en la casa. El ordenador de la mayoría se encuentra en sus habitaciones con un 48%, portátil tienen un 32%, en el cuarto de trabajo o estudio el 12%, y en la sala de estar el 8%.

Tabla No. 12

P20 ¿Tienes internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	1	4
Si	24	96
TOTAL	25	100

P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas en internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
No lo sé	3	13
Sí, tengo un filtro	1	4
Sí, tengo un antivirus	20	83
TOTAL	24	100

P22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
Si	25	100
TOTAL	25	100

El 96% de los encuestados tienen internet en casa y el 4% no lo tienen. El 83% de los jóvenes dicen que sí tienen un antivirus en su computadora, el 13% no lo sabe, y el 4% tiene instalado un filtro. Los jóvenes tengan o no internet en casa utilizan en un 100% esta herramienta.

Para concluir podemos decir que todos los jóvenes del 1ro de Bachillerato del Colegio Pensionado Universitario tienen computadora; esta se encuentra en la habitación de ellos con un porcentaje del 48%, tienen internet casi en su totalidad con un 96% y usan el 100% el internet.

5.4 REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

En el ámbito escolar la capacidad para mantener en contacto un grupo numeroso de personas es la primera característica de la cual podemos aprovecharnos. Cuando el profesor no actúa solo en el uso de tecnologías a través de Internet, ya que otros profesores también lo hacen, o aún estando solo, dispone de un elevado número de alumnos, la dispersión en las fuentes de información puede dificultar la eficacia de la tarea educativa, ya que ambos colectivos se ven obligados a visitar un gran número de recursos como blogs o wikis, que son independientes entre sí.

Según la categorización entregada por la Universidad, este apartado se subdivide en los siguientes ítems, dentro de los cuales analizaremos las plantillas correspondientes:

5.4.1 CONOCIMIENTO Y RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

Las tecnologías tienen un enorme atractivo en el aspecto personal y de relación por parte del que las usa. Por este motivo, cuanto mayor sea el número de los participantes en cualquier relación tecnológica que tengan; más atracción genera en los alumnos al poder estar en contacto directo con sus profesores, sus amigos y compañeros de otros cursos a los que quizás conozcan de vista pero con los que no ha hablado nunca en el caso de utilizar las redes sociales por ejemplo. Esto permite crear un ambiente de trabajo favorable, que es uno de los motivos directos del éxito de las redes sociales.

Las tecnologías tienen el innegable valor de acercar el aprendizaje informal y el formal; ya que permiten al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones, así como atender a las exigencias propias de su educación.

Tabla No. 1

P16 La última vez que te dieron las notas ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?		
Opción	Frecuencia	%
Todas	24	96
Matemáticas	1	4
TOTAL	25	100

El 96% de los jóvenes encuestados dicen que aprobaron todas las materias mientras que un 4% tuvieron problemas solo en Matemáticas.

Tabla No. 2

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet para navegar o chatear? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi casa	25	49
En el colegio	5	10
En un ciber	5	10
En un lugar público	2	4
En casa de un amigo	4	8
En casa de un familiar	10	20
TOTAL	51	100

El 49% contesta que en la casa, el 20% en casa de un familiar, un 10% en el colegio o en un ciber; el 8% en la casa de un amigo y un 4% en un lugar público.

Tabla No. 3

El 58% de los encuestados responden que no les han enseñado, han aprendido por sí solos; el 19% algún hermano; el 10% algún amigo; el 6% algún profesor y un 3% el padre o la madre.

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	18	58
Algún hermano/a	6	19
Algún amigo	3	10
Mi padre	1	3
Mi madre	1	3
Algún profesor/a del colegio	2	6
TOTAL	31	100

Tabla No. 4

El 21% para descargar música, películas o programas; el 19% para visitar páginas Web; el 13% para compartir videos; el 8% para envío de mensajes o hablar por teléfono; un 5% para blogs; un 3% para usar programas y fotologs y menos de un 2% para ver televisión, escuchar música, foros o para comprar o vender.

P29 ¿Para qué sueles usar internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	21	20
Envío de SMS	9	8
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	14	13
Para usar el correo electrónica (e-mail)	17	15
Televisión digital	1	1
Radio digital	1	1
Para usar programas	4	4
Para descargar música, películas o programas	23	21
Comprar o vender	2	2
Foros o listas de correo	2	2
Blogs	5	5
Fotologs	3	3
Hablar por teléfono	9	8
TOTAL	111	100

El 34% para música; el 18% para juegos, el 8% para deportes igual que para programación de televisión; el 7% para contenidos educativos; un 10% para humor; un 6% para adultos y un 4% para software e información.

P30 Cuando visitas páginas Web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	6	8
Software e informática	3	4
Programación de televisión	6	8
Noticias	2	3
Educativos	4	6
Culturales	2	3
Juegos	13	18
Música	24	34
Humor	7	10
Adultos	4	6
TOTAL	71	100

Tabla No. 5

El 60% se comunica por Messenger; el 36% respondió que con las dos anteriores. y el 4% con ninguna de las anteriores.

P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?		
Opción	Frecuencia	%
Con Messenger	15	60
Con las dos anteriores	9	36
Con ninguna de las anteriores	1	4
TOTAL	25	100

Tabla No. 6

El 92% cuando chatea siempre se muestran como son; y un 8% no contesta.

P32 Mientras chateas o estas en el Messenger...		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Siempre me muestro como soy	23	92
TOTAL	25	100

P33 Mientras chateas o estas en el Messenger ¿usas Webcam?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Nunca	8	32
A veces	16	64
TOTAL	25	100

El 64% contesta que a veces usa el Webcam; el 32% dice que nunca y un 4% no contesta.

Tabla No. 7

El 64% contesta que no tienen ningún amigo virtual; el 20% responde que tiene y les han conocido; el 12% dice que tienen pero que no les conocen y el 4% no contesta.

P35 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No tengo ninguno	16	64
Tengo, pero no los conozco	3	12
Tengo y he conocido alguno	5	20
TOTAL	25	100

Tabla No. 8

El 52% contesta que suele usar internet para jugar en red; y el 48% responde que no.

P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?		
Opción	Frecuencia	%
No	12	48
Si	13	52
TOTAL	25	100

Analizando la plantilla 37; podemos indicar que el 23% responde que juegos de estrategia y batalla; el 16% juegos de mesa y cartas, al igual que juegos de comunidad virtual; un 13% juegos de carreras, de deportes y casinos; y el 6% juegos de rol.

P37 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	5	16
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	4	13
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	7	23
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	4	13
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	5	16
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	4	13
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	2	6
TOTAL	31	100

Tabla No. 9

El 88% responde que no ha hecho alguna página Web o algún blog; un 8% contesta que sí lo ha hecho y un 4% no responde. Mientras que el 33% ha hecho con contenido de música y un 17% con programación de televisión, noticias, culturales y de humor respectivamente.

P41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	22	88
Si	2	8
TOTAL	25	100
P42 ¿Con qué contenido? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Programación de televisión	1	17
Noticias	1	17
Culturales	1	17
Música	2	33
Humor	1	17
TOTAL	6	100

P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una página Web o un blog? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	3	33
Compartir información con conocidos	1	11
Darme a conocer y hacer amigos	1	11
Escribir sobre lo que me gusta	2	22
Ser útil para otros interesados en el tema	1	11
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	11
TOTAL	9	100

Los encuestados respondieron que el 33% expresa su opinión, les parece lo más importante; el 22% responde que escribir sobre lo que les gusta y un 11% compartir información con conocidos, darse a conocer y hacer nuevos amigos; ser útil para otros interesados en el tema y poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona.

Tabla No. 10

P50 Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?		
Opción	Frecuencia	%
Tengo un nivel medio	15	60
Mi nivel es avanzado	9	36
Soy todo un experto	1	4
TOTAL	25	100

El 36% utiliza el internet y se considera de un nivel avanzado; el 60% cree que tiene un nivel medio y tan solo un 4% dice que es todo un experto.

5.4.2 USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN AL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

La nueva educación que hay que realizar en el ámbito de las TIC's no se debe limitar a transmitir sólo conocimientos, aunque estos sean necesarios; además, debe procurar capacitar en determinadas destrezas y habilidades, que suscitará unas

actitudes y disposiciones. Entre estas últimas es imprescindible la necesidad de formar en una actitud sanamente crítica ante las TIC. Con esto, queremos decir saber distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia. Este proceso debe estar presente y darse de manera integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad.

Las y los adolescentes saben que además de la formación tecnológica, necesitan que se les informe del uso adecuado o correcto de las TIC y sus consecuencias. Para ello, se considera idóneo realizar sesiones en las que participen tanto los jóvenes como sus padres y madres.

Tabla No. 11

P17 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?		
Opción	Frecuencia	%
No, ninguno	24	96
Si, algunos (menos de la mitad)	1	4
TOTAL	25	100

El 96% de los encuestados responde que ningún profesor usa internet para explicar su materia y solo un 4% responde que sí.

Tabla No. 12

El 65% chatea con sus amigos; el 27% con la familia y un 8% con amigos virtuales.

P34 Mientras chateas o estas en el Messenger ¿con quién sueles hablar? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	24	65
Con mi familia	10	27
Con amigos virtuales	3	8
TOTAL	37	100

Tabla No. 13

El 53% contesta que no está de acuerdo de jugar en red con un grupo de amigos y que no le permite así hacer amigos; mientras que el 27% si juega en red con un grupo de amigos; mientras que un 20% juega en red para hacer amigos.

P38 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	4	27
Jugar en red te permite hacer amigos	3	20
No estoy de acuerdo con ninguna	8	53
TOTAL	15	100

5.4.3 TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

Después de realizar los análisis que hasta este ítem hemos hecho, podemos verificar que el tiempo que dedican nuestros jóvenes y adolescentes a las tecnologías es bastante grande; ya que incluso descuidan otras labores y responsabilidades con el fin de dedicar si es posible todo su tiempo a este trabajo, en el que ellos disfrutan tanto pero que si no es controlado en una manera adecuada, puede convertirse en algo sumamente perjudicial para ellos. A continuación seguiremos analizando las plantillas que corresponden

Tabla No. 14

Analizando la plantilla 23 podemos decir que el 36% responde que usa el internet entre una y dos horas entre semana; el 28% más de dos horas entre semana; el 24% menos de una hora entre semana; el 8% no lo sabe y el 4% no usa entre semana.

Mientras que sábado y domingo el 52% usa entre una y dos horas; el 32% más de dos horas y un 8% no saben y tampoco usa el internet.

P23 De lunes a Viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	6	24
Entre una y dos horas	9	36
Más de dos horas	7	28
Nada	1	4
No lo sé	2	8
TOTAL	25	100
P24 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?		
Opción	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	13	52
Más de dos horas	8	32
Nada	2	8
No lo sé	2	8
TOTAL	25	100

Tabla No. 15

El 43% usa el internet solo; el 24% con amigos; el 13% con hermanos; el 7% con la madre; el 6% con el padre o con la novia o novio; y un 2% con los profesores.

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Sólo	23	43
Con amigos	13	24
Con hermanos	7	13
Con mi padre	3	6
Con mi madre	4	7
Con mi novio/a	3	6
Con un profesor/a	1	2
TOTAL	54	100

Tabla No. 16

El 84% si usa redes sociales; mientras que el 16% restante no usa. Un 66% usa Facebook; un 6% utiliza Hi5; Myspace, y otras redes sociales respectivamente; el 13% utiliza Windows, y un 3% Tuenti.

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales?		
Opción	Frecuencia	%
No	4	16
Si	21	84
TOTAL	25	100

P40 ¿Qué redes sociales utilizas? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Facebook	21	66
Hi5	2	6
Tuenti	1	3
MySpace	2	6
WindowsLiveSpace	4	13
Otras redes sociales	2	6
TOTAL	32	100

De lunes a viernes los alumnos encuestados responden: el 52% ve televisión entre una y dos horas; el 20% no sabe; el 12% menos de una hora igual que los que respondieron más de dos horas y un 4% no ve la televisión. Mientras que el sábado y domingo responde que el 40% ve entre una y dos horas; el 32% más de dos horas; el 16% menos de una hora y el 12% no saben.

P102 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en la casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	3	12
Entre una hora y dos	13	52
Más de dos horas	3	12
No lo se	5	20
Nada	1	4
TOTAL	25	100

P103 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
Menos de una hora	4	16
Entre una hora y dos	10	40
Más de dos horas	8	32
No lo sé	3	12
TOTAL	25	100

5.5 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Es un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y la comunicación constituye un objeto de preocupación, debate y reflexión para todos los que observamos de lejos y de cerca esta situación como padres; pero esta preocupación aún no se ha traducido en un intento sistemático y organizado de realizar actividades pertinentes en favor de un uso adecuado de las tecnologías por parte de la adolescencia y la juventud, ocasionando riesgos por un lado, ya que no existe el control adecuado y oportunidades por el otro cuando esta herramienta esta bien encaminada y controlada por un adulto responsable.

5.5.1 REGULACIÓN Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Las tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento. Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan y para qué, y con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en la vida cotidiana; también es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos como son los padres, madres, profesorado, etc.

En este apartado analizaremos las plantillas que correspondan al ítem según la categorización disponible por la Universidad.

Tabla No. 1

El 28% responde que nada; igual que poco; un 20% contesta que bastante y un 24% mucho.

P52 Cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	7	28
Poco	7	28
Bastante	5	20
Mucho	6	24
TOTAL	25	100

Analizando la plantilla 53; los encuestados responden en un 64% que nada; un 20% poco y un 16% que bastante.

P53 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	16	64
Poco	5	20
Bastante	4	16
TOTAL	25	100

Tabla No. 2

De los alumnos encuestados responden que: el 74% no lo apaga nunca; el 17% cuando estoy en clase y un 4% cuando estoy estudiando o cuando estoy con la familia comiendo, viendo la televisión, etc.

P67 ¿Cuándo apagas el móvil? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	4	17
Cuando estoy estudiando	1	4
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	1	4
No lo apago nunca	17	74
TOTAL	23	100

Tabla No. 3

El 68% responde que algunos días si recibe mensajes o llamadas; el 12%, casi todos los días; el 8% no contesta o nunca recibe mensajes o llamadas y el 4% todos los días.

P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Nunca	2	8
Algunos días	17	68
Casi todos los días	3	12
Todos los días	1	4
TOTAL	25	100

Tabla No. 4

El 60% dice que no le premian o le castigan; el 28% no contesta y el 12% dice que sí le premian o le castigan.

P95 ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	15	60
Si	3	12
TOTAL	25	100

Tabla No. 5

El 32% dice que los juegos le permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real; igual porcentaje responden que no están de acuerdo con ninguna de las frases; el 23% responde que ésta enganchado a algún juego o conoce alguna persona en cuanto llega a casa, no para de jugar; y un 14% responde que los juegos pueden volverle violento.

P99 ¿Estás de acuerdo con alguna de las frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	5	23
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	3	14
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	7	32
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	32
TOTAL	22	100

Tabla No. 6

El 22% responde que está de acuerdo con estas dos frases: lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión, y no estoy de acuerdo con ninguna de las anteriores; el 12% contesta que le gusta ver la tele acompañado que solo; alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver; y me aburre la televisión; mientras que un 5% responde, veo más tele de la que debería, elijo el programa antes de encender la televisión y me encanta hacer zapping; mientras que un 2% responde solo enviar mensajes para votar en concursos y suelo enviar mensajes a la televisión para que aparezca en la pantalla.

P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	2	5
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	5	12
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	5	12
Me aburre la televisión	5	12
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	5
Me encanta hacer zapping	2	5
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	2
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	2
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	9	22
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	22
TOTAL	41	100

5.5.2 MEDIACIÓN FAMILIAR EN RELACIÓN A LA TECNOLOGÍA

Es indiscutible que las TIC's son una poderosa herramienta que facilita la información y la comunicación, con posibilidades desconocidas anteriormente. Las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un papel decisivo en el ámbito social.

Por ello la familia no queda ajena a estas transformaciones, muchos padres tienen una sensación de vértigo, desconocimiento, impotencia e incertidumbre en su vida cotidiana al estar desactualizado con el avance tecnológico que nos ofrece hoy en día estos aparatos. Regular y conocer el uso de las TIC's es una experiencia a la que se enfrentan los miembros de las familias, y que repercute en las relaciones dentro de casa y en el papel que cada uno desempeña en la misma.

Tabla No. 7

El 31% juega solo y también con sus hermanos; el 29% con los amigos y un 9% con el padre; cabe indicar que con la madre el porcentaje es 0.

P92 ¿Con quién sueles jugar? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Juego solo	11	31
Con mi padre	3	9
Con mis hermanos/as	11	31
Con los amigos/as	10	29
TOTAL	35	100

Tabla No. 8

El 44% responde que sí saben los padres con los videojuegos que juegan; el 28% no contesta, el 16% contestan no lo sé y un 12% dicen que no saben los padres.

Al analizar la plantilla 97 los resultados son: el 60% responde que sí con todos; el 36% no contesta y el 4% con algunos sí y con otros no.

P96 ¿Sabes tus papás de que son los videojuegos con los que juegas?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	3	12
Si	11	44
No lo sé	4	16
TOTAL	25	100
P97 Si tus padres supieran de que son los videojuegos ¿Te dejarían jugar con ellos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	9	36
Si con todos	15	60
Con algunos sí, con otros no	1	4
TOTAL	25	100

5.5.3 ACCESO A LAS TECNOLOGÍAS EN FUNCIÓN DEL USO – UTILIDAD

Al decir que hay acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad; podemos decir que el tema desarrollado de tesis por los egresados nos ha dado pautas importantes para reconocer que el uso de las TIC´s se ha generalizado en la adolescencia y juventud de nuestro país; más aún si nos detenemos a observar los resultados que arrojan los análisis a las plantillas de las encuestas realizadas en los diferentes establecimientos educativos.

Gracias a este trabajo hemos concientizado pienso, en la mayoría de los casos sobre la función del uso de estas herramientas de conocimiento como son el internet, el computador y como también herramientas de diversión en el caso de los videojuegos y el celular.

Tabla No. 9

El 60% de los alumnos encuestados responde que bastante de acuerdo con la frase; el 28% mucho y un 12% responde que poco.

P51 Cuándo estas de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"		
Opción	Frecuencia	%
Poco	3	12
Bastante	15	60
Mucho	7	28
TOTAL	25	100

Tabla No. 10

El 76% responde que no pasaría nada si se quedara dos semanas sin móvil; el 12% dice, mi vida cambiaría a peor; el 8% no contesta y el 4% dice, mi vida cambiaría a mejor.

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil...		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
Mi vida cambiaría a mejor	1	4
Mi vida cambiaría a peor	3	12
No pasaría nada	19	76
TOTAL	25	100

Tabla No. 11

El 72% responde que no discute con sus padres por el uso del móvil; el 20% dice que sí discute y un 8% no contesta.

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
No	18	72
Si	5	20
TOTAL	25	100

Al analizar la plantilla 65 podemos señalar que el 57% de los alumnos encuestados responde por el tiempo que usa el móvil discuten con sus padres; el 14% por el momento del día en que uso; y un 29% por el gasto que hago.

P65 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	4	58
Por el momento del día en que lo uso	1	14
Por el gasto que hago	2	29
TOTAL	7	100

El análisis de la plantilla 66 es que el 92% de los alumnos encuestados responden que no le castigan o premian por el uso del móvil; mientras que un 8% no contesta.

P66 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8
No	23	92
TOTAL	25	100

Tabla No. 12

El 48% no está de acuerdo con ninguna de estas frases; un 14% responde que alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil; el 24% conozco alguna persona que está enganchando al móvil y con el 7% responde que he utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien y también he recibido mensajes obscenos o personas desconocidas.

P69 ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	7
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	4	14
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	7	24
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	7
No estoy de acuerdo con ninguna	14	48
TOTAL	29	100

Tabla No. 13

P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28
No	15	60
Si	3	12
TOTAL	25	100
P94 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	3	60
Por el momento en el que juego	2	40
TOTAL	5	100

El 60% responde que no discute con sus padres por el uso que hace de los videojuegos; un 28% no contesta y un 12% dice que sí discute. El 60% discute con sus padres por el tiempo que pasó jugando y el 40% por el momento en que jugó.

Tabla No. 14

P111 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Películas	19	25
Dibujos animados	8	10
Deportes	10	13
Series	16	21
Concursos	8	10
Documentales	6	8
Noticias	2	3
Programas del corazón	1	1
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	7	9
TOTAL	77	100

El 25% prefiere ver películas; el 21% series; el 13% deportes; el 10% dibujos animados; el 9% reality shows; el 8% documentales; un 3% noticias y un 1% programas del corazón.

5.6 RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (CUESTIONARIO ILFAM)

La edad de los encuestados está entre los 13 a 15 años; son 6 hombres y 4 mujeres; todos pertenecen a la provincia de Pichincha, Cantón Quito; ciudad de Quito.

El tipo de institución educativa donde estudian es particular – laico; de los 10 encuestados, 7 viven con papá y mamá; 2 viven con papá y 1 vive con mamá.

Cómo está conformada la familia ideal; ellos responden con padre, madre e hijo 8 alumnos, 1 con padre e hijo y 1 otros.

Los alumnos encuestados contestan la forma en que valoran la relación familiar, analizaremos el siguiente cuadro con las respuestas de los estudiantes:

Cuestiones	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
Relación de pareja (padre/madre)	3	5	1	0	1
Relación padre e hijos	4	1	4	1	0
Relación entre hermanos	3	4	0	1	0
Relación madre e hijos	6	1	2	1	0
Relación entre hijos y abuelos	5	2	2	0	1
Relación con otros familiares	1	6	2	1	0

Conclusión: Este cuadro nos indica que la relación de pareja padre y madre de los 10 alumnos encuestados, el 80% está entre excelente y muy buena; un 10% buena y un 10% mala. La relación padre e hijos un 40% excelente y buena y un 10% entre muy buena y regular. La relación entre hermanos un 30% excelente; un 40% muy buena

y un 10% regular. La relación madre e hijos el 60% es excelente, un 20% buena y un 10% entre muy buena y regular. La relación entre hijos y abuelos un 50% excelente; un 20% entre muy buena y buena y un 10% mala. La relación con otros familiar un 10% excelente y regular; un 60% muy buena y un 20% mala.

El siguiente cuadro es sobre como se emplea el tiempo libre en la familia; los estudiantes responden de la siguiente manera:

Cuestiones	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
Ver televisión	0	4	5	1	0
Uso del Internet	5	1	3	1	0
Actividades deportivas	0	4	2	3	1
Paseos familiares	1	3	4	2	0
Labores del hogar	1	3	3	3	0
Visita a familiares	0	2	5	2	1
Labor social	0	0	1	5	4
Labor pastoral	0	0	0	2	8
Fiestas familiares	2	2	2	4	0

Conclusión: El 40% casi siempre ve televisión; el 50% muchas veces y un 10% pocas veces. Con el uso del internet el 50% siempre, un 10% casi siempre o pocas veces y un 30% muchas veces. El 40% casi siempre tiene actividades deportivas; un 30% pocas veces; un 20% muchas veces y un 10% nunca. En paseos familiares el 10% siempre, un 30% casi siempre; un 40% muchas veces y un 20% pocas veces. Con respecto a labores del hogar un 10% siempre; y un 30% casi siempre, muchas veces y pocas veces. Con respecto a visita a familiares; un 20% casi siempre o pocas veces; un 50% muchas veces y un 10% nunca. Con labor social un 10% muchas veces; 50% pocas veces y un 40% nunca. Con respecto a labor pastoral un 20% pocas veces; y un 80% nunca. Y con respecto a fiestas familiares un 20% siempre, casi siempre, muchas veces y un 40% pocas veces.

El siguiente cuadro analizaremos los factores que afectan la estabilidad familiar de los alumnos encuestados y son:

Cuestiones	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A)Factor Económico					
Desempleo	0	0	0	1	9
Pobreza	0	0	0	2	8
Remuneración baja	0	0	0	5	3
B)Factor social					
Inseguridad	0	1	0	6	3
Falta de atención en salud y educación	0	0	0	0	10
Problemas comunitarios	0	0	0	2	8
Migración	0	0	0	0	9
C)Factor intrafamiliar					
Violencia familiar (física)	0	0	0	0	10
Violencia familiar (psicológica)	0	0	0	1	9
Alcoholismo	0	0	0	0	10
Drogadicción	0	0	0	0	10
Infidelidad	0	0	0	0	10
Embarazos en la adolescencia	0	0	0	0	10

Conclusión: Factores que afectan la estabilidad familiar:

- A) Factor Económico: En el desempleo el 10% pocas veces y el 90% nunca. En la pobreza, el 20% pocas veces y el 80% nunca. En la remuneración baja el 50% pocas veces y el 30% nunca.
- B) Factor Social: En la inseguridad el 10% casi siempre; un 60% pocas veces y un 30% nunca. En la falta de atención en salud y en educación un 100% responde que nunca. En problemas comunitarios, el 20% pocas veces y el

80% nunca. Y en migración no afecta la estabilidad familiar con el 100% en nunca.

C) Factores intrafamiliares: En violencia familiar física con el 100% nunca. En violencia familiar psicológica el 10% pocas veces y el 90% nunca. Alcoholismo el 100% nunca. En drogadicción el 100% nunca. En infidelidad el 100% nunca y en embarazos en la adolescencia el 100% nunca.

Para analizar los valores que deben primar dentro de la vivencia familiar; la siguiente tabla nos ayudará a resumir el sentir de los encuestados:

Cuestiones	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
Responsabilidad	7	2	1	0	0
Honestidad	10	0	0	0	0
Respeto	8	2	0	0	0
Comunicación	8	2	0	0	0
Solidaridad	8	2	0	0	0
Amor	10	0	0	0	0
Fidelidad	8	2	0	0	0
Amistad	8	2	0	0	0
Autoestima	8	2	0	0	0
Alegría	9	1	0	0	0
Paciencia	7	2	1	0	0
Tolerancia	7	3	0	0	0

Conclusión: En responsabilidad con el 70% siempre, un 20% casi siempre y un 10% muchas veces. En honestidad el 100% siempre, en respeto el 80% siempre y el 20% casi siempre. En solidaridad el 80% siempre y el 20% casi siempre. Con amor el 100%. Con fidelidad el 80% siempre y el 20% casi siempre. Con amistad el 80% siempre y el 20% casi siempre. Con autoestima el 80% siempre y con el 20% casi siempre. Con alegría el 90% siempre y el 10% casi siempre. Con paciencia el 70% siempre, el 20% casi siempre y el 10% muchas veces y con tolerancia el 70% siempre y el 30% casi siempre.

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA DE LOS ADOLESCENTES DE 8VO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO ANDRÉS BELLO

En las siguientes tablas hemos agrupado a las preguntas pertenecientes al cuestionario realizado a los adolescentes del Colegio Andrés Bello y están organizadas de acuerdo a la categorización designada por la Universidad.

5.1.1 CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y BIOLÓGICO DEL NIÑO

En un acercamiento al concepto en sí, cuando hablamos del fracaso escolar, según los expertos, es el hecho de concluir una determinada etapa en la escuela con calificaciones no satisfactorias, lo que se traduce en la no culminación de la enseñanza obligatoria. Las notas, que intentan reflejar el resultado del trabajo del alumno, se convierten así en el dictamen que hace al estudiante en fracasado.

A su vez, el significado de este revés académico se modifica en función de las exigencias de la sociedad, ya que las habilidades y conocimientos que son necesarios hoy para poder incorporarse al mundo laboral son muy superiores a los existentes hace sólo diez años.

Sin embargo, la problemática supera con creces el nivel teórico. La realidad educativa no se puede desligar de su componente humano, ya que en el hecho de planificar la enseñanza se debe tener en cuenta que existen seres humanos diferentes. Y no sólo por sus características personales, sino también por los distintos condicionantes sociales.

A continuación se analiza las tablas que se encuentran dentro de este apartado y que de acuerdo a la categorización está distribuido y estudiado.

Tabla No. 1

P1 ¿En que curso estás?		
Opción	Frecuencia	%
1ro. De ESO	28	100
TOTAL	28	100

P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
12 años	8	29
13 años	10	36
14 años	10	36
TOTAL	28	100
P3 Sexo		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	21	75
Femenino	7	25
TOTAL	28	100

En 8vo de Educación Básica se encuentran 28 alumnos encuestados que equivalen al 100%. En este curso el 71% de los alumnos están entre los 13 y 14 años; mientras que el 29% tienen 12 años. El 75% de los estudiantes que corresponde a 21 alumnos son varones y un 25% que corresponde a 7 alumnas son mujeres.

Podemos indicar que un 71% de alumnos están fuera de la edad que corresponde a este curso, entre 13 y 14 años, esto se debe a que los alumnos pertenecen a un colegio nocturno. Las $\frac{3}{4}$ partes son varones y solo $\frac{1}{4}$ parte de los encuestados son mujeres.

5.1.2 CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR Y BIOLÓGICO DEL ADOLESCENTE

La experiencia demuestra que en la actualidad la escuela no puede cumplir sus objetivos sólo con la presencia del personal docente, y ello debido a que la situación personal del alumno interfiere en su proceso de aprendizaje. Este es uno de los motivos que explica la necesidad de contar con otros perfiles profesionales como la ayuda que puede brindar el departamento de orientación en una institución y su psicóloga educativa.

Dolores Fernández y Pilar Tuero apuntan una serie de razones por las que el trabajo social debe integrarse plenamente en el sistema educativo: en primer lugar, la escuela es el contexto idóneo para observar y detectar las necesidades de los niños y adolescentes; en segundo porque las carencias sociales de un joven quedan patentes en los centros escolares y son fuente de numerosas necesidades

educativas, de ahí la importancia de la colaboración maestro - asistente social; seguidamente, y ante el cambio sufrido en la actual configuración de la población escolar procedente de diversos países, culturas y situaciones, el trabajo social se hace necesario para abordar tareas encaminadas a la prevención y atención del absentismo y el fracaso escolar.

Por último, y con relación a los padres de alumnos con discapacidades y necesidades educativas especiales, el papel del trabajador social es de gran importancia para que la familia sea la primera que integre al niño, joven o adolescente en su seno.

A continuación se analiza las tablas que se encuentran dentro de este apartado y que de acuerdo a la categorización está distribuido y estudiado.

Tabla No. 2

P4 Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Mi padre	17	20
Mi madre	24	28
Un hermano/a	16	18
2 Hermanos/as	11	13
3 Hermanos/as	5	6
4 Hermanos/as	1	1
5 Hermanos/as o más	4	5
Mi abuelo/a	6	7
Otras personas	3	3
Total	87	100
P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Trabaja en el hogar	1	4
Desempeña un oficio	13	46
No lo sé/otro	13	46
TOTAL	28	100

El 28% de los jóvenes viven con su madre, un 20% con el padre, un 18% con un hermano o hermana, el 13% con dos hermanos, un 7% con los abuelos y el 10% restante con tres, cuatro o cinco hermanos.

De los alumnos encuestados contestan que la profesión del padre son: el 46% desempeña un oficio, así mismo con el 46% no lo saben; mientras que el 4% trabaja en el hogar y el otro 4% no contestan.

P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Está desempleada	4	14
Trabaja en el hogar	15	54
Desempeña un oficio	2	7
Realiza un trabajo técnico	1	4
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	4
No lo sé/otro	4	14
TOTAL	28	100

Mientras ellos responden de la profesión de la madres que: el 54% trabaja en el hogar, el 14% no saben; el 14% está desempleada, el 7% desempeña un oficio; y el 12% restante no contesta, realiza un trabajo técnico o realiza un trabajo de nivel universitario.

Resumiendo podemos decir que casi el mismo porcentaje de los jóvenes viven con el padre o la madre, muy bajo el porcentaje con los hermanos; con respecto a la profesión del padre un gran porcentaje desempeña un oficio, y de la madre más de la mitad están en el hogar.

5.1.3 CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR (ECONÓMICO) Y BIOLÓGICO DEL JOVEN

El principal criterio para señalar el final de la adolescencia y el comienzo de la vida adulta es romper con los lazos de dependencia infantil para poder lograr una identidad propia.

Esta identidad supone la independencia de los padres en cuanto a la adopción de un sistema de valores propios, elección vocacional, autonomía económica inclusive y un buen ajuste psicosexual. Es decir, que la persona llegue a ser autónoma, independiente, auto dirigida, capaz de tomar sus propias decisiones y aceptar las consecuencias de ellas, tener una identidad clara de sí misma, saber quién es, cómo

pedir y aceptar ayuda de otros y posteriormente, estar preparado para tener un trabajo y formar un hogar.

A continuación se analiza las tablas que se encuentran dentro de este apartado y que de acuerdo a la categorización está distribuido y estudiado.

Tabla No. 3

P54 ¿Tienes móvil propio?		
Opción	Frecuencia	%
No	9	32
Sí	15	54
No, pero uso el de otras personas.	4	14
TOTAL	28	100
P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
A los 8 años o menos	3	11
A los 9 años	1	4
A los 10 años	4	14
A los 11 años	8	29
A los 12 años	3	11
A los 13 años	1	4
A los 14 años	1	4
TOTAL	28	100

De los jóvenes encuestados, el 54% tienen teléfono propio; un 32% no lo tiene y un 14% no lo tienen pero usan de otra persona. La edad a la que tuvieron su primer teléfono está a los 11 años con un 29%, a los 10 años con un 14%, a los 8 años con un 10% igual que a los 12 años; quedando un 12% entre los 9, 13 y 14 años.

Resumiendo podemos decir que más de la mitad de los encuestados tienen teléfono propio, y que el 68% usan teléfonos sea propio o prestado. Cabe señalar que la población encuestada es de clase media baja ya que el 46% no tienen teléfono propio.

Tabla No. 4

El 36% responde que le compraron mis padres porque se los pedí mi primer teléfono móvil; el 21% me lo compraron mis padres sin pedirlo; el 25% no contesta; el 14% fue un regalo de cumpleaños, navidad o comunión; y el 4% contesta que lo heredó de otra persona.

P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	6	21
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	10	36
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	14
Lo heredé de otra persona	1	4
TOTAL	28	100

El 54% responde que tiene un teléfono comprado nuevo; el 25% no contesta y el 21% de segunda mano.

P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Comprado nuevo	15	54
De segunda mano	6	21
TOTAL	28	100

El 54% responde que pagan sus padres, el 18% responde yo mismo y el 4% otros.

P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto de tu móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Yo mismo	5	18
Mis padres	15	54
Otros	1	4
TOTAL	28	100

El 39% de los encuestados responde el medio de pago es por tarjeta; el 21% es de contado y el 14% no sabe; el 25% no contesta. El 32% gasta 5 dólares o menos; el 29% no contesta; el 14% no sabe y también entre 5 y 10 dólares; el 7% entre 10 y 20 dólares y un 4% entre 20 y 30 dólares.

P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Es de tarjeta	11	39
Es de contrato	6	21
No lo sé	4	14
TOTAL	28	100
P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	29
No lo sé	4	14
5 dólares o menos	9	32
Entre 5 a 10 dólares	4	14
Entre 10 y 20 dólares	2	7
Entre 20 y 30 dólares	1	4
TOTAL	28	100

Tabla No. 5

Con lo referente a los juegos de internet el 46% los consigues por vía internet, el 31% los compran y el 23% los graban de algún amigo.

P91 ¿Cómo los consigues? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	6	46
Los grabo de un amigo	3	23
Los compro en una tienda o en la calle	4	31
TOTAL	13	100

P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	18	31
En la habitación de un hermano/a.	9	16
En la habitación de mis padres	16	28
En la sala de estar	12	21
En la cocina	1	2
En un cuarto de juegos	2	3
TOTAL	58	100

Con respecto a la televisión el 31% se encuentran en la habitación de los jóvenes, el 28% en la de los padres. El 21% en la sala de estar y el 16% en la habitación de un hermano y entre la cocina y el cuarto de juegos un 5%.

Tabla No. 6

Los jóvenes tienen un 31% equipos de computación, equipos digitales tiene un 28%, equipos de video tienen un 30% y tan solo un 2% no tienen nada de lo anterior y el 10% tienen teléfono fijo.

P115 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	9	8
Impresora	10	9
Scanner	2	2
Webcam	2	2
USB o disco duro externo	8	7
Mp3/ Mp4/iPod	9	8
Cámara de fotos digital	12	11
Cámara de video digital	8	7
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	6	5
Equipo de música	12	11
Teléfono fijo	12	11
DVD	15	14
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	3	3
Ninguna de estas tengo otras.	2	2
TOTAL	110	100

Resumiendo podemos decir que hoy por hoy los jóvenes casi en su totalidad tienen juegos de video, la mayoría con un 46% los bajan de internet; el 31% tienen televisión propia y también un 31% tienen equipos de computación.

Tabla No. 7

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	11	37
Cuando necesito algo pido y me dan	9	30
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	3
Hago algún trabajo en casa.	2	7
Hago algún trabajo fuera de casa	3	10
No me dan dinero	4	13
TOTAL	30	100

Los jóvenes consiguen su propio dinero, así; un 37% es por pago semanal, el 30% obtienen el dinero pidiendo y el 13% no les dan dinero; un 10% de los encuestados trabajan fuera de casa para tener su propio dinero y el 7% son los que hacen algún trabajo en la casa mientras que un 3% tienen dinero por el cumpleaños, fiestas o navidad.

Si sumáramos los jóvenes que cuentan con dinero por su similitud en las cuatros opciones primeras, nos damos cuenta que el 77% de los jóvenes de 8vo de básica manejan dinero sin haber realizado ningún esfuerzo sino solo el de pedir.

Tabla No. 8

P117 ¿Con cuál de estas frases estas de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Tengo más dinero del que necesito	2	7
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	46
Tengo menos dinero del que necesito	6	21
TOTAL	28	100

Los jóvenes responden que un 7% tiene más dinero del que necesitan, el 46% tiene el dinero suficiente para sus necesidades y el 21% tiene menos dinero que el que necesitan mientras que un 25% no responde.

Resumiendo podemos decir que los jóvenes hoy en día manejan dinero en un 87% por trabajo y porque les dan sus padres tan solo en un 13% no tienen dinero y la mayoría que es el 46% dicen que tiene el dinero suficiente para sus necesidades.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Para dar respuesta a los planteamientos en este apartado se tomará en cuenta las preguntas según la categorización enviada por la Universidad, organizadas de la siguiente manera:

5.2.1 USO DE REDES SOCIALES RELACIONADAS CON LA INTERNET (FACEBOOK, TWITTER, HI5, SKYPE, E-MAIL) Y PAUTAS DE CONSUMO

El Ministerio de Telecomunicaciones realiza un estudio para saber cómo interactúan los niños y adolescentes con 4 pantallas en esta era digital. En las aulas, ¿los profesores están preparados? Con solo aplastar enter y luego pensar; se podría decir que estamos en una época en que la rapidez de la comunicación nos puede hacer escribir cosas muy fácilmente frente a la pantalla de la computadora o de un celular. Cosas que tal vez no se dirían en vivo y en directo.

Esta es una realidad mucho más intensa para los niños y adolescentes. Ellos, ciudadanos digitales que pueden estrenar un correo electrónico o un celular a los 7 años y una cuenta de Facebook a los 8, están bastante expuestos a lo bueno, pero también a lo malo de la era digital; a esta capacidad extraordinaria de informarnos y de aprender por internet, pero también de su lado oscuro, de los peligros a los que se enfrentan y en muchos de los casos no se dan ni cuenta de este particular.

Para nuestro análisis en el apartado, según la categorización sugerida por la Universidad, deberíamos buscar las preguntas de la encuesta que tengan alguna relación con el uso de redes sociales; sin embargo, dentro del número de preguntas asignadas se observa las siguientes plantillas con su respectivo análisis:

Tabla No. 1

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	9	32
Si	18	64
TOTAL	28	100

El 64% de los alumnos del 8vo de básica del Colegio Andrés Bello responden que se ayudan del ordenador o internet para realizar sus deberes o estudiar y un 32% responde que no, mientras que los que no contestan representan al 4%.

P15 ¿Qué tipo de herramienta utilizas para ello? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	14	61
Enciclopedias digitales	2	9
Word, Power Point, Excel, etcétera.	7	30
TOTAL	23	100

El 60% utiliza como herramienta para hacer sus deberes el internet; el 30% utiliza como herramienta solo la computadora y el 9% utilizan enciclopedias digitales.

Podemos decir que hoy los jóvenes casi en su totalidad hacen sus deberes utilizando como herramienta la computadora, es bien alto que un 60% utilicen internet para hacer sus tareas.

5.2.2 USO DE PANTALLAS (TELEVISIÓN, CELULAR, VIDEO JUEGOS, COMPUTADOR) Y PAUTAS DE CONSUMO

El escenario de la comunicación ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida difusión de diversas pantallas como son: el computador, Internet, los videojuegos o el celular. En este panorama juegan especial protagonismo los niños y los jóvenes como el público que mejor se adapta a estos descubrimientos, siendo el segmento de edad que más rápidamente se involucra en este universo de nuevas pantallas.

De forma muy precoz tienen a su disposición toda una serie de posibilidades tecnológicas que incorporan en sus vidas con total normalidad y con las que se relacionan de un modo natural. Están rodeados de aquello que denominamos pantallas y que incluyen desde Internet hasta el celular, los videojuegos y la televisión. Nuestros niños y jóvenes se divierten, se informan, estudian, se entretienen y se comunican gracias a ellas. De hecho, son ellos el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación.

Tabla No. 2

El celular los jóvenes encuestados lo utilizan de la siguiente manera: el 17% para hablar y para mensajear el 15%; el 4% para chatear, el 25% para ver videos, hacer fotos y grabar y descargar fotos o videos; mientras que para jugar el 12%, para despertador o reloj el 9%; como agenda y calculadora el 11%; escuchar música, radio o televisión el 10%

P61 El móvil te sirve principalmente para? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	17	17
Enviar mensajes	15	15
Chatear	4	4
Navegar por Internet	1	1
Jugar	12	12
Como reloj o como despertador	9	9
Ver fotos y /o videos	7	7
Hacer fotos	5	5
Grabar videos	6	6
Como agenda	6	6
Como calculadora	5	5
Escuchar música o la radio	8	8
Ver la televisión	2	2
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	5
TOTAL	102	100

Analizando la plantilla 62, vemos que el 18% se comunica con el padre; y el 23% de los encuestados se comunican con la madre; el 15% con hermanos y con los amigos el 17% mientras que con los familiares también se comunican en un 17% y con los novios en un 9% nada más.

P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	12	19
Con mi madre	15	23
Con mis hermanos/as	10	15
Con mis familiares	11	17
Con mis amigos/as	11	17
Con mi novio/a	6	9
TOTAL	65	100

Tabla No. 3

El 46% tienen dos televisores en la casa, el 21% tiene 3 televisores, el 14% tienen más de tres televisores y el 11% tiene solo un televisor y el 7% no tienen televisores que funcionen en la casa.

P100 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	2	7
1	3	11
2	13	46
3	6	21
Más de tres 3	4	14
TOTAL	28	100

Tabla No. 4

El 86% de los jóvenes encuestados juegan con la computadora y con video juegos y el 11% no juegan de esta forma; y no contestan un 4%.

P70 ¿Habitualmente sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	3	11
Si	24	86
TOTAL	28	100

El 47% tienen Play Station 2 y 3; el Xbox 360 tienen el 7%; el Wii tienen el 16%, PSP el 5%, Nintendo el 9% igual que el Game Boy y los que no tienen ninguno de estos juegos son el 7%.

P71 De la siguiente lista selecciona la consola que tengas. Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	17	40
PlayStation 3	3	7
XBox 360	3	7
Wii	7	16
PSP	2	5
Nintendo DS	4	9
Game Boy	4	9
No tengo ninguna	3	7
TOTAL	43	100

Tabla No. 5

Con Play Station 2 juegan el 71%, no juegan el 11% y no contestan el 18%. De los juegos que predominan en el Play Station 2 son: Soccer con el 56%, San Andreas con el 13%, Los Simpson con el 9%; God of War II con el 10%, Need of speed y Singstar con el 5%. En definitiva nuestros adolescentes cambian únicamente las preferencias pero en el fondo todos juegan.

P72 ¿Juegas con la Play Station 2?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
No	3	11
Si	20	71
TOTAL	28	100

P73 Play Station 2 ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	10	13
Fifa 08	14	18
Need of speed: Pro Street	4	5
Pro Evolution Soccer 2009	8	10
Fifa 09	12	15
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	10	13
God of War II Platinum	8	10
Los Simpson: el videojuego	7	9
Singstar: canciones Disney	4	5
Ninguno	1	1
TOTAL	78	100

Tabla No. 6

P74 ¿Juegas con la Play Station 3?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	21
No	12	43
Si	10	36
TOTAL	28	100

P75 Play Station 3 ¿Tienes algunos de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	8	17
Call of Duty: Modern Warfare	2	4
Beijing 2008: juegos olímpicos	6	13
FIFA 09	8	17
Assasins Creed	2	4
Grand turismo 5 prologue	2	4
Prince of Persia	3	6
Metal gear solid 4: guns of the patriots	4	8
Pro Evolution Soccer 2008	4	8
Grand Theft Auto IV	3	6
Fifa 08	5	10
Ninguno	1	2
TOTAL	48	100

Con Play Station 3 juegan el 36%, los que no juegan son el 43% y los que no contestan son el 21%. Los juegos de Play Station 3 que tienen los alumnos encuestados son: el 52% soccer, el 8% es metal, San Andrés el 20%; los juegos olímpicos con el 13%.

Tabla No. 7

P76 ¿Juegas con la Xbox 3600?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
No	15	54
Si	6	21
TOTAL	28	100

Con el Xbox los alumnos que respondieron que juegan son el 21%, los que no juegan el 54% y no contestan el 25%.

P77 Xbox 360 ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	2	8
Gears of war classics	2	8
Hallo 3	3	13
Pro Evolution Soccer 2009	5	21
FIFA 08	5	21
Call of duty: modern warfare	2	8
Assasin's creed	1	4
Lost Odyssey	2	8
Ninja Gaiden II	1	4
Ninguno	1	4
TOTAL	24	100

Los juegos que más tienen en el Xbox 360 son: el 42% soccer, el 16% San Andrés, Hallo 3 con el 13% Ninja II y los que no tienen ninguno esta en el 4%; Call of Duty en el 8% al igual que Lost Odyssey.

Tabla No. 8

Los alumnos que juegan con Nintendo Wii son el 21% y los que no juegan son el 54% mientras que los que no contestan son el 25%. Los encuestados respondieron que con Nintendo Wii tienen los siguientes juegos: 48% de Mario y Super Mario; Wii Paly y Fit el 16%; Big Brain con el 11%; y los que no tienen ninguno esta con el 8%.

P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
No	15	54
Si	6	21
TOTAL	28	100

P79 Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Wii Paly	3	8
Mario Kart	4	11
Wii Fit	3	8
Super Mario galaxy	5	13
Super smash bros brawl	3	8
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	5	13
Big Brain academy	4	11
Trivial	3	8
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	3
Mario Party 8	4	11
Ninguno	3	8
TOTAL	38	100

Tabla No. 9

P80 ¿Juegas con la PSP?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
No	17	61
Si	6	21
TOTAL	28	100

Los alumnos del 8vo de Educación Básica del Colegio Andrés Bello juegan con la PSP en un 21% y los que no el 61% mientras que los que no contestan son el 18%.

P81 PSP ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	3	9
FIFA 08	4	13
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	3	9
Tekken: Dark Resurrection Platinum	2	6
WWE Smackdown! vs Raw 2008	5	16
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	6
FIFA 09	4	13
Los Simpsons – el videojuego	4	13
God of war: Chains of Olympus	1	3
Buzz! Concurso de bolsillo	2	6
Ninguno	2	6
TOTAL	32	100

Los juegos que tienen los adolescentes son: fútbol con el 25%, San Andrés el 22%; Los Simpson con el 13%; Buzz y los que contestan ninguno representa al 6% cada uno.

Tabla No. 10

De los encuestados, los que juegan con la Nintendo DS son el 18% y los que no juegan con el 68%, mientras que no contestan el 14%.

P82 ¿Juegas con la Nintendo DS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
No	19	68
Si	5	18
TOTAL	28	100

Los juegos del Nintendo DS que tienen los estudiantes en su mayoría son: Mario Bros con el 49%; 42 juegos de siempre con el 15%; Brain con el 11%; Guitar Hero con el 7% y los que contestan ninguno con el 11%.

P83 Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	5	19
Magia en acción	1	4
42 juegos de siempre	4	15
Brain Training del Dr. Kawashima	2	7
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	3	11
Mario Kart DS	5	19
Más Brain Training	1	4
Guitar Hero: On Tour	2	7
Imagina ser mamá	1	4
Ninguno	3	11
TOTAL	27	100

Tabla No. 11

Los alumnos que juegan con el Game Boy son el 14% y los que no juegan son el 64% y el porcentaje de los que no contestan es del 21%.

P84 ¿Juegas con los Game Boy?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	21
No	18	64
Si	4	14
TOTAL	28	100

Analizando la plantilla 85 los alumnos encuestados responden que los juegos que tienen del Game Boy son Mario Bross con el 30%, Pokemon con el 34%, y los que contentan que no tienen ningún juego son el 13%; mientras que los de porcentaje 4% son los que tienen Boktai, Legend, Asterix respectivamente; 7% tienen Fantasy advance.

P85 Game Boy ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Super Mario Bros	4	13
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	3
PoKémon Yellow	3	10
Final Fantasy Tactics Advance	2	7
Legend of Zelda: DX	1	3
Mario Tennis	5	17
Dragon Ball Z	5	17
Asterix y Olbelix	1	3
Los Sims toman la calle	2	7
PoKémon Esmeralda	2	7
Ninguno	4	13
TOTAL	30	100

Tabla No. 12

P86 ¿Juegas con el ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
No	11	40
Si	12	43
TOTAL	28	100

P87 Ordenador ¿Tienes alguno de estos juegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	3	9
Los Sims megaluxe	4	11
World of Warcraft	4	11
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	3
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	6
Activa tu mente	4	11
Sacred 2: Fallen Angel	4	11
Brain Trainer 2	2	6
World of Warcraft- Battle Chest	4	11
Ninguno	7	20
TOTAL	35	100

Los alumnos que juegan con la computadora son el 43% y los que no juegan son el 39% mientras que los que no contestan representa el 18%. Los juegos de computadora que tienen los alumnos del 8vo año de Básica del Colegio Andrés Bello son los Simpson con el 26%, el World of Warcraft con el 25%, Activa tu mente con el 11% al igual que los que contestan ninguno.

Tabla No. 13

Los juegos pirateados el 25% si tienen, con el 46% no tienen y el 11% dice que casi todos los juegos que tienen son pirateados; y el 18% no contesta.

P90 ¿Tienes juegos pirateados?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	13	46
Sí, tengo alguno	7	25
Sí, casi todos los que tengo	3	11
TOTAL	28	100

Resumiendo podemos indicar que todos los jóvenes, en diferentes aparatos y diferentes juegos, pasan su tiempo jugando, siendo la mayor parte un 43% con la computadora.

5.2.3 USO DE LAS TECNOLOGÍAS E IMPACTO (POSITIVO – NEGATIVO) EN EL ÁMBITO FAMILIAR Y ESCOLAR

No cabe duda que acceder a las TIC's puede satisfacer necesidades tanto de tipo individual como social. Se sabe que estas tecnologías le aportan a las y los adolescentes nuevos contextos de relación social, además de la interacción personal.

Un aspecto de especial interés ha sido estudiar como influye el uso de las TIC's en las relaciones sociales de las y los adolescentes con sus pares. Debemos considerar que este tipo de interacción se produce con mayor frecuencia cuando el uso de estas tecnologías se relaciona con actividades de ocio.

Al respecto, nos dice Gil y otros (2003) sobre el uso de Internet por los chicos y chicas en los cibercafés durante el ocio se convierte en una práctica relacional, cuyas

ventajas se extienden en dirección a la socialización del conocimiento, debido a que en estos encuentros las y los adolescentes adquieren y perfeccionan su dominio de las TIC's.

Éstas propician nuevos espacios y oportunidades de cooperación y participación, los que conllevan a un aprendizaje cooperativo. El estudio por el autor antes mencionado sobre este aspecto, confirma el potencial de las TIC's para mejorar la convivencia y el trabajo en equipo durante la adolescencia.

Según Naval, Sádaba y Bringué (2003), junto a sus amigos y amigas, las y los adolescentes, comparten instantes de navegación y juegos. Sin embargo, debemos tener en cuenta que esta tendencia es mayor en adolescentes que mantienen una estrecha relación social con sus pares dentro y fuera de la escuela; este último aspecto demuestra que la incidencia de las TIC's en sus relaciones es con frecuencia un reflejo de las actividades que realizan en su vida social.

A continuación analizaremos las plantillas correspondientes a este apartado que son:

Tabla No. 14

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	10	36
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	25
Leer, estudiar, irme a dormir	7	25
Hablar con mi familia	4	14
TOTAL	28	100

Los jóvenes después de cenar, la mayoría con un 36% quieren ir a su habitación a navegar en internet, un 25% quiere irse a jugar o ver televisión y con el mismo porcentaje los que quieren ir a leer, estudiar e irse a dormir; quienes desean hablar con la familia están en un 14%.

Tabla No. 15

El 50% de los alumnos encuestados solo leen las lecturas obligatorias del colegio; un 40% otras lecturas, libros, revistas o comics y el 10% no contesta y nada.

P8 ¿Qué lees?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Nada	2	7
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	14	50
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	39
TOTAL	28	100

Tabla No. 16

El 43% estudia entre semana entre una y dos horas; el 18%, 30 minutos al igual que entre 30 minutos y una hora entre semana; el 14% entre dos y tres horas y un 4% no contesta y más de dos horas entre semana.

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
30 minutos	5	18
Entre 30 minutos y una hora	5	18
Entre una y dos horas	12	43
Entre dos y tres horas	4	14
Más de tres horas	1	4
TOTAL	28	100
P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?		
Opción	Frecuencia	%
Nada	1	4
30 minutos	7	25
Entre 30 minutos y una hora	13	46
Entre una y dos horas	6	21
Más de tres horas	1	4
TOTAL	28	100

Mientras que el fin de semana un 46% entre 30 minutos y una hora; 21% entre una y dos horas; un 25%, 30 minutos y un 4% nada o más de tres horas.

Tabla No. 17

P88 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
Menos de una hora	14	50
Entre una hora y dos	5	18
Más de dos horas	2	7
No lo se	4	14
TOTAL	28	100
P89 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
Menos de una hora	9	32
Entre una hora y dos	9	32
Más de dos horas	2	7
No lo se	3	11
TOTAL	28	100

Para jugar de lunes a viernes el 50% utiliza menos de una hora los videojuegos; el 18% entre una y dos horas; el 14% no sabe y un 7% los que utilizan los videojuegos más de dos horas. Sábado y domingo juegan entre menos de una hora y dos horas el 32% cada una, y los que no contestan son el 18%; mientras que los estudiantes que contestan más de dos horas representan el 7% y los que no saben un 11%.

Tabla No. 18

P118 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Internet	17	61
Televisión	6	21
No lo se	1	4
TOTAL	28	100

P119 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Internet	12	43
Teléfono móvil	9	32
No lo se	3	11
TOTAL	28	100
P120 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
Internet	10	36
Video juegos	10	36
No lo se	3	11
TOTAL	28	100
P121 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Video juegos	13	46
Televisión	5	18
No lo se	6	21
TOTAL	28	100
P122 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Teléfono móvil	8	29
Televisión	10	36
No lo se	6	21
TOTAL	28	100
P123 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Teléfono móvil	10	36
Mp3/ Mp4/ iPod	10	36
No lo se	4	14
TOTAL	28	100

P124 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Teléfono móvil	8	29
Video juegos	12	43
No lo se	4	14
TOTAL	28	100
P125 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Wii	5	18
PlayStation 3	10	36
No lo se	9	32
TOTAL	28	100
P126 De cada pareja de cosas ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
PSP	5	18
Nintendo DS	9	32
No lo se	10	36
TOTAL	28	100

De los alumnos encuestados del 8vo de Básica del Colegio Andrés Bello responden eligiendo entre Internet, TV, celular, videojuegos, MP3, Wii, Play Station, PSP, Nintendo; sus preferencias son: que en un 45% prefieren el internet, la TV en un 25%, el celular en un 41%, videojuegos un 42%, MP3 el 36%, Wii con un 18%, Play Station el 36%, PSP con el 19%, esto como jugos de tendencia entre los adolescentes; y los que no contestan es el 14% y no saben un 18%.

5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

Nadie puede negar la profunda crisis que afecta a la familia hoy en día, como núcleo básico y fundamental de la sociedad. Varias son las causas que la determinan y graves las consecuencias: así como impredecibles los efectos que provoca en el ámbito personal y social. Y como si esto fuera poco, en el Ecuador, y más específicamente en nuestras provincias del sur, el fenómeno de la migración se ha

convertido en el factor corrosivo que ha ido disolviendo en forma lenta, pero de manera perniciosa los últimos reductos de lo que podría entenderse como la estructura tradicional de la familia.

Es cierto, que han surgido nuevas formas de organización familiar en las que, casi siempre, están ausentes las figuras del padre o de la madre y en muchos de los casos de ambos, para ser reemplazadas por los abuelos, hermanos mayores, otros parientes y hasta vecinos. Esta situación se convierte en el caldo de cultivo para que aparezcan muchos conflictos en el ámbito familiar y nuestros adolescentes y jóvenes se refugien en las redes sociales para distraerse, y hasta hacerse compañía, sin darse cuenta el peligro que corren.

5.3.1 RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ENTORNO FAMILIAR

Nadie desconoce el peso definido que tiene la familia del adolescente y su entorno social para que éste salga airoso de su travesía escolar y enfrente con ánimos su futuro profesional. Bueno es recordar que existen unos puntos de acción familiar que han debido forjarse en la maduración de los hijos para facilitarles el éxito académico.

También está bien demostrado que los jóvenes que se adaptan mal al mundo del trabajo profesional y carecen de interés y de motivación, han tenido, a menudo, padres que demostraron asimismo poco interés por los estudios o por la preferencia profesional de sus hijos; por ello se afirma que las relaciones en el entorno familiar son determinantes en la vida de los adolescentes y jóvenes. Analizaremos a continuación las plantillas seleccionadas en este ítem con la dirección de la categorización entregada por la Universidad.

Tabla No. 1

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?		
Opción	Frecuencia	%
No	15	54
Si	13	46
TOTAL	28	100

De los alumnos encuestados, el 54% el rato de hacer la tarea no tienen ninguna ayuda, mientras que un 46% si tiene ayuda.

P12 ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Tengo un profesor particular	1	6
Me ayudan mis hermanos/as	9	50
Me ayuda mi padre	3	17
Me ayuda mi madre	5	28
TOTAL	18	100

El 50% responde que le ayudan los hermanos, un 28% me ayuda mi madre, un 17% le ayuda el padre y el 6% tiene el profesor particular.

P13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	16	57
En una sala de estudio	8	29
En la sala de estar	4	14
TOTAL	28	100

El 57% responde que hace la tarea en su habitación, un 29% en una sala de estudio y el 14% restante en la sala de estar.

5.3.2 PAUTAS DE CONSUMO RELACIONADAS CON LAS TECNOLOGÍAS EN EL ENTORNO FAMILIAR

El conjunto de cambios económicos, políticos, sociales y culturales responde a diversos factores, entre los cuales, cobra mayor importancia el papel principal del conocimiento. La denominación de la sociedad actual como sociedad del conocimiento o sociedad de la información; ha ganado muchos seguidores entre los autores que se dedican a análisis prospectivos sociales. Al respecto, Giddens (1997) en Tedesco (2003), conceptualizó este papel del conocimiento a través de la

categoría de reflexividad que, según sus análisis, es el rasgo central de la sociedad actual.

Giddnes (1997); dice que el proceso de modernización de la sociedad ha ampliado los ámbitos de reflexión hacia áreas tradicionalmente reguladas por la tradición. Nos parece oportuno señalar que a través de la categoría de la reflexión, en el conocimiento se quiere conseguir enseñar a pensar bien, a pensar mejor, con la idea de formar a un ser más humano.

Partimos del supuesto de que las personas capaces de reflexionar, comprenden mejor la realidad y son capaces de actuar de manera más responsable y consciente en su entorno. Esto es lo que se pretende conseguir en la sociedad del conocimiento como pauta de consumo relacionada con las tecnologías en el entorno familiar.

Las plantillas que analizaremos a continuación pertenecen según la categorización a este apartado.

Tabla No. 2

P44 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	6	19
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	19
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	7	22
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	3	9
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	3
No estoy de acuerdo con ninguna	9	28
TOTAL	32	100

El 28% no esta de acuerdo con ninguna de estas frases; el 22% contesta creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet; el 19% me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar, igual

porcentaje responde creo que puedo poner cualquier foto/video mío en internet; un 9% responde no hay ningún problema que desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal y un 3% responde es divertido hablar con desconocidos a través de internet.

Tabla No. 3

El 28% contesta que comprar algo; el 19% el dar información personal, el 7% descargar archivos igual porcentaje colgar videos o fotos; el 5% suscribirme en algún boletín o lista de correo igual porcentaje no me prohíben nada; el 11% jugar y con el 2% responden acceder a una red y enviar correos electrónicos y enviar mensajes.

P49 Cuando navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Comprar algo	12	28
Dar información personal	8	19
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	2	5
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	2
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	3	7
Ver vídeos o fotos	5	12
Colgar videos o fotos	3	7
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2
Enviar correos electrónicos	1	2
Jugar	5	12
No me prohíben nada	2	5
TOTAL	43	100

Tabla No. 4

Los estudiantes encuestados respondieron: cuando ven televisión suelen comer el 42%; el 25% hacen la tarea; dormir y hablar con la familia el 6% cada uno; juegan el 11%, hablan por teléfono el 8%.

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves tele? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	25
Comer	15	42
Hablar por teléfono	3	8
Leer	1	3
Dormir	2	6
Charlar con mi familia	2	6
Jugar	4	11
TOTAL	36	100

Cuando los jóvenes ven televisión con la familia, son ellos que deciden que ver con un 46%; los hermanos o padre solo un 14% y los que no contestan un 10%, mientras que la madre solo el 7%.

P110 Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide que programa mirar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
Yo mismo	13	46
Mis hermanos/as	4	14
Mi padre	4	14
Mi madre	2	7
Entre todos, lo negociamos	2	7
TOTAL	28	100

El 43% responde me dejan ver todos los programas; el 39% dice que hay programas que no me dejan ver y el 18% no contestan.

El 40% responde que no le dejan ver películas; el 12% contesta que no le dejan ver dibujos animados y deportes; el 8% responde que no le dejan ver series, documentales, noticias y reality shows, mientras que un 4% responde que no le dejan ver programas del corazón.

P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	18
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	12	43
Si hay programas que no me dejan ver	11	39
TOTAL	28	100
P113 ¿De qué tipo? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Películas	10	40
Dibujos animados	3	12
Deportes	3	12
Series	2	8
Documentales	2	8
Noticias	2	8
Programas del corazón	1	4
Reality Shows	2	8
TOTAL	25	100

5.3.3 TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN A LA FAMILIA

Dentro del contexto social, la adolescencia mantiene una estrecha relación con las tecnologías de la información y la comunicación debido a que se han convertido en una poderosa herramienta que les facilita información, comunicación y potencia el desarrollo de habilidades y nuevas formas de construcción del conocimiento. En otras palabras la adolescencia de hoy, practica nuevas formas de construir una cultura digital.

Las TIC's como el ordenador, Internet y el teléfono móvil, han propiciado acelerados e innovadores cambios en nuestra sociedad, principalmente, porque poseen un carácter de interactividad. Las personas, a través de su uso, pueden interactuar con otras personas o medios mientras nos ofrecen posibilidades que anteriormente eran desconocidas.

Tapscott (1997); Feliú Rivero y Gil (2003) manifiestan y creen que el carácter de interactividad de las TIC's ha favorecido una nueva forma de cultura entre los adolescentes de hoy; dedicando tiempo a éstas tecnologías y en algunas ocasiones quitando este tiempo a la relación en familia. Analizaremos con la ayuda de la categorización a las plantillas que corresponden a este ítem, de los alumnos encuestados en el Colegio Andrés Bello.

Tabla No. 5

El 23% responde que le ha quitado tiempo a los estudios, un 20% a deportes y a televisión, un 11% a video juegos; un 7% a la familia y hablar por teléfono; un 5% a los amigos y a nada; un 3% a la lectura.

El 82% responde que no discute con los padres por el uso del internet; un 11% responde que sí y un 7% no contestan.

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Familia	3	7
Amigos/as	2	5
Estudios	10	23
Deporte	9	20
Lectura	1	2
Televisión	9	20
Videojuegos	5	11
Hablar por teléfono	3	7
A nada	2	5
TOTAL	44	100
P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de Internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
No	23	82
Si	3	11
TOTAL	28	100

Los motivos por los que discuten con los padres son: el 60% por el tiempo que pasa conectado y el 40% restante por el momento del día en que me conecto.

P46 ¿Porqué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	60
Por el momento del día en que me conecto	2	40
TOTAL	5	100

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de Internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
No	22	79
Si	2	7
TOTAL	28	100

El 79% dice que no le premian ni le castigan; un 14% no contesta y el 7% dice que si le premian o le castigan.

P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado a Internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	19	50
Echan un vistazo	7	18
Me ayudan, se sientan conmigo	5	13
Están en la misma habitación	2	5
Comprueban después por dónde he navegado	1	3
Miran mi correo electrónico	2	5
No hace nada	2	5
TOTAL	38	100

El 50% de los padres preguntan que hago; el 18% echan un vistazo, el 13% me ayudan, se sientan conmigo; el 5% responden que están en la misma habitación, miran mi correo electrónico y no hacen nada; y un 3% restante comprueban después por donde he navegado.

Tabla No. 6

Los jóvenes por el uso de los videojuegos le han quitado tiempo a los estudios en un 25%; a la familia en el 19%; al deporte en un 13%; a la lectura y a nada con un 12% cada uno; a la televisión en un 6% y a los amigos en un 10%.

P98 ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Familia	10	19
Amigos/as	5	10
Estudios	13	25
Deporte	7	13
Lectura	6	12
Televisión	3	6
Hablar por teléfono	2	4
A nada	6	12
TOTAL	52	100

Tabla No. 7

Cuando los jóvenes ven televisión, el 59% lo hacen en la habitación, el 19% en la habitación de los padres; el 13% en la sala de estar y el 6% en la habitación del hermano.

P104 Cuándo ves la tele sueles hacerlo... Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	19	59
En la habitación de un hermano/a.	2	6
En la habitación de mis padres	6	19
En la sala de estar	4	13
En la cocina	1	3
TOTAL	32	100
P105 ¿Cuándo ves la televisión, sueles hacerlo? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Solo	14	29
Con mi padre	5	10
Con mi madre	8	17
Con algún hermano/a	10	21
Con otro familiar	8	17
Con un amigo/a	3	6
TOTAL	48	100

Los jóvenes estudiantes respondieron que ven televisión, solos con un 29%; con algún hermano 21% y con la madre y otra familiar el 17% respectivamente; con el papá el 10%.

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
No	22	79
Si	3	11
TOTAL	28	100

Los jóvenes discuten con los padres por el uso de la televisión en un 11% y los que no discuten el 79% y no contestan el 11%.

P108 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	3	100
TOTAL	3	100

Los jóvenes discuten en un 100% con sus padres, porque estos pasan viendo la televisión mucho tiempo.

P109 ¿Te castigan o premian con la televisión?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
No	22	79
Si	3	11
TOTAL	28	100

Los padres que no premian o castigan a los jóvenes es el 79% y los que sí castigan y no contestan con un 11% cada uno.

Realizando un análisis podemos decir que los adolescentes y jóvenes hoy en día pasan solos; un 76% dice que no tiene ayuda el rato de hacer las tareas; éstos realizan la tarea en su habitación con un 60%. Hay padres que discuten con sus hijos por el uso del internet con un 89% y pelean por el tiempo que ven la televisión

en un 100%; el momento de ver la televisión en familia, son ellos los que deciden que ver en un 46%.

5.3.4 RELACIÓN DE PODER ADQUISITIVO DE LA TECNOLOGÍA EN LA FAMILIA

Hoy en día la situación económica se ha tornado tan difícil para el padre de familia que solo se busca lo más barato, lo que dure y sea accesible a nuestras manos; en otras épocas, el tener una computadora, internet, un teléfono celular, o televisión era un lujo que no todos podíamos darnos; sin embargo, en la actualidad, esta situación se ha convertido ya no en un lujo sino en una necesidad para el avance tecnológico y educativo de nuestros hijos; el poder adquisitivo no es sumamente bueno pero estable en la mayoría de los casos.

Si no proveemos de las herramientas necesarias para el mejor desenvolvimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje de nuestros adolescentes y jóvenes, no estaremos cumpliendo con el deber y la responsabilidad que como padres tenemos.

A continuación analizaremos las tablas correspondientes a este apartado:

Tabla No. 8

P18 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	7	25
Si	20	71
TOTAL	28	100

El 71% responde que sí tiene ordenador, el 25% que no tiene y un 4% no contestan.

El 36% responde que en su habitación se encuentra el ordenador, el 29% no contesta, el 11% en la habitación de un hermano igual en la sala de estar; el 7% es portátil y el 4% en la habitación de mis padres o en un cuarto de trabajo o estudio.

P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	29
En mi habitación	10	36
En la habitación de un hermano/a	3	11
En la habitación de mis padres	1	4
En la sala de estar	3	11
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	4
Es portátil	2	7
TOTAL	28	100

Tabla No. 9

El 43% responde que sí tiene internet en su casa y el 29% responde que no y de igual porcentaje no contestan. El 47% responde que sí tiene un antivirus, el 33% no tiene ningún antivirus instalado; el 13% no sabe y el 7% dice que tiene un filtro.

P20 ¿Tienes internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	29
No	8	29
Si	12	43
TOTAL	28	100
P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas en internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
No	5	33
No lo sé	2	13
Sí, tengo un filtro	1	7
Sí, tengo un antivirus	7	47
TOTAL	15	100

Los alumnos responden en un 93% que sí utilizan internet tengan o no en casa este servicio, el 4% no contesta y el 4% también responde que no.

P22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	1	4
Si	26	93
TOTAL	28	100

5.4 REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

En el estudio de Gil y otros (2003) se pone de manifiesto que tanto las y los adolescentes como sus familias son conscientes de que el riesgo existe al mantener redes sociales, ya que sin manejarlas con responsabilidad se tornan un peligro para nuestros jóvenes; se consideran adictivas en algunos casos el usar cualquier tipo de red social en exceso y preocupante a la vez cuando se descuidan los estudios por pasar su tiempo en esta actividad; pero también consideran los expertos que hay personas que son más propensas que otras, al igual que lo son para generar otro tipo de adicciones; cuando nos referimos que puede su uso inadecuado causar adicción, por ello es preferible y recomendable hablar de un uso incorrecto e inmoderado de las TIC's más que de una adicción generalizada.

5.4.1 CONOCIMIENTO Y RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen las y los adolescentes con las TIC's como en este caso sería las redes sociales, que se encuentran dentro lo que hacen en tiempo libre los jóvenes; es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden trastornar el desarrollo personal y social en las y los adolescentes. Los medios de comunicación son los primeros en enfatizar estos casos que, aunque existen, no se pueden generalizar.

Al respecto Adés y Lejoyeux (2003) señalan a las TIC's como una nueva adicción y advierten sobre el uso de Internet.

No se ha visto jamás que un progreso tecnológico produzca tan de prisa una patología. A juzgar por el volumen de las publicaciones médicas que se le consagran, la adicción a Internet es un asunto serio y, para algunos, temible.

El riesgo está en responsabilizar con antelación a las TIC's de una capacidad de producir adicción sin relacionarla de manera directa con la madurez personal y el carácter del usuario.

Tabla No. 1

El 39% responde que todas, el 29% dice que aprobó otra; el 21% aprobó idiomas, el 7% Historia y Geografía y un 4% responde que Lengua y Literatura.

P16 La última vez que te dieron las notas ¿cuál de estas asignaturas aprobaste?		
Opción	Frecuencia	%
Todas	11	39
Lengua y Literatura	1	4
Historia/ Geografía	2	7
Idiomas	6	21
Otra	8	29
TOTAL	28	100

Tabla No. 2

El 48% responde que usa Internet en su casa, un 19% usa internet en un ciber, un 10% en el colegio utilizan este servicio, y un 23% lo usa en un lugar público.

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
En mi casa	15	48
En el colegio	3	10
En un ciber	6	19
En un lugar público	7	23
TOTAL	31	100

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	18	67
Algún hermano/a	4	15
Mi novio/a	1	4
Algún amigo	2	7
Mi padre	1	4
Algún profesor/a del colegio	1	4
TOTAL	27	100

El 67% contesta que nadie, que aprendido solo; un 15% algún hermano o hermana; el 7% algún amigo y con el 4% respectivamente responde mi novia o novio, mi padre y algún profesor.

P29 ¿Para qué sueles usar internet? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	14	31
Envío de SMS	3	7
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	7	16
Para usar el correo electrónica (e-mail)	10	22
Radio digital	2	4
Para usar programas	2	4
Para descargar música, películas o programas	5	11
Foros o listas de correo	2	4
TOTAL	45	100

El 16% responde que usa internet para compartir videos, un 7% para enviar mensajes, un 22% para usar el correo; un 11% para descargar música, películas o programas; un 31% para visitar la página web y un 4% responde como radio digital, para usar programas y para fotos o lista de correos.

Tabla No. 3

P30 Cuando visitas páginas Web ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras consultar?		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	11	24
Software e informática	3	7
Programación de televisión	2	4
Noticias	4	9
Educativos	3	7
Juegos	8	18
Música	12	27
Humor	2	4
TOTAL	45	100

El 27% responde que visita para música; el 24% para deportes; el 18% para juegos; el 7% para softwares, educativos; el 9% para noticias y un 4% para programas de televisión y para humor.

P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
Con chat	13	46
Con Messenger	6	21
Con las dos anteriores	4	14
Con ninguna de las anteriores	3	11
TOTAL	28	100

El 46% responde que suele comunicarse con chat; el 21% con Messenger; el 14% con las dos anteriores; un 11% con ninguna de las anteriores; y un 7% no contesta.

P32 Mientras chateas o estas en el Messenger...		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
Siempre me muestro como soy	21	75
A veces finjo ser otra persona	5	18
TOTAL	28	100

El 75% responde que siempre se muestra como soy; el 18% a veces finjo ser otra persona y el 7% no contesta.

P33 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas Webcam?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Nunca	6	21
A veces	13	46
Siempre	8	29
TOTAL	28	100

El 46% a veces usa Webcam mientras chatea; el 29% siempre lo usa; el 21% nunca y un 4% no contesta.

P35 ¿Has conocido en persona a algunos de tus amigos virtuales?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
No tengo ninguno	5	18
Tengo, pero no los conozco	7	25
Tengo y he conocido alguno	14	50
TOTAL	28	100

P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	2	7
Si	25	89
TOTAL	28	100

El 50% contesta tengo y he conocido algún amigo virtual; el 25% tengo pero no los conozco; el 18% no tengo ninguno y el 7% no contesta. El 89% contesta que sí suele usar internet para jugar en red; un 7% no y un 4% no contesta.

Analizando la plantilla 37 podemos decir que el 17% responde juegos de estrategia y batalla; de igual forma responde a ninguno; el 21% juegos de carreras; el 24% juegos de deporte como FIFA; el 10% juegos de mesa y cartas; el 7% juegos de comunidad virtual y un 3% responde casinos y juegos de rol.

P37 ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	3	7
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	9	21
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	7	17
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	10	24
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	4	10
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	2
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	1	2
A ninguno	7	17
TOTAL	42	100

Tabla No. 4

P41 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
No	20	71
Si	6	21
TOTAL	28	100
P42 ¿Con qué contenido? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	4	17
Software e informática	1	4
Noticias	3	13
Educativos	3	13
Culturales	1	4
Juegos	3	13
Música	8	33
Humor	1	4
TOTAL	24	100

El 71^o% responde que no ha hecho una página de web o blog; el 21% responde que sí y un 2% no contestan. El 33% de música, el 17% de deportes; el 13% de noticias, educativos y de juegos; y el 4% de software y humor.

P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener: una web o una blog propia? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	3	20
Compartir información con conocidos	6	40
Darme a conocer y hacer amigos	2	13
Escribir sobre lo que me gusta	3	20
Me sirve de desahogo	1	7
TOTAL	15	100

El 40% responde que compartir información con conocidos es lo útil de tener una web o blog; el 20% de expresar mi opinión y escribir sobre lo que me gusta; el 13% darme a conocer y hacer amigos; y un 7% me sirve de desahogo.

P50 Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu lado?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Un principiante	10	36
Tengo un nivel medio	12	43
Mi nivel es avanzado	5	18
TOTAL	28	100

El 43% se considera de un nivel medio; el 36% que es un principiante; el 18% dice que tiene un nivel avanzado y el 4% no contesta.

5.4.2 USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN AL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

A través del uso de las TIC's las relaciones sociales se amplían, pero también obtienen nuevas características, que no se dan en el plano real de la comunicación interpersonal, o sea, cara a cara. En este aspecto, la influencia del anonimato entre los participantes de redes sociales ha sido uno de los elementos más estudiados en

relación con la identidad personal que las y los adolescentes construyen en los entornos virtuales.

En efecto, los jóvenes son personas que se encuentran en un proceso de descubrimiento de la identidad y experimentación con la misma, les interesa averiguar quiénes son realmente o quién les gustaría ser. Con ello, se abre un campo interesante para la investigación, la de establecer parámetros para comprender la construcción de la identidad y la experiencia que conlleva.

Lo importante es mantener un equilibrio en las relaciones familiares, la escuela y el uso que se de a las tecnologías, cualquiera que éstas sean; nada es malo en la vida; los extremos son los negativos; con responsabilidad y madurez, se puede aprender experiencias de todo lo que hagamos en el diario vivir.

Las plantillas que analizaremos en este apartado son las correspondientes a la categorización entregada por la Universidad.

Tabla No. 5

P17 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?		
Opción	Frecuencia	%
No, ninguno	27	96
Sí, todos	1	4
TOTAL	28	100

El 96% responde que no tiene ningún profesor que use internet para explicar su materia y el 4% restante contesta que sí todos.

Tabla No. 6

P34 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	20	54
Con mi familia	6	16
Con amigos virtuales	11	30
TOTAL	37	100

El 54% responde con sus amigos suele chatear; el 30% con algún amigo virtual y el 16% con mi familia.

Tabla No. 7

P38 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	14	50
Jugar en red te permite hacer amigos	4	14
No estoy de acuerdo con ninguna	10	36
TOTAL	28	100

El 50% juego en red con mi grupo de amigos; el 36% no estoy de acuerdo con ninguna y el 14% juego en red y me permite hacer amigos.

5.4.3 TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

Resulta evidente que las TIC's tienen un protagonismo en nuestra sociedad actual; la educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la juventud de hoy. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC's, que cada vez son más factibles y de uso más fácil para las y los adolescentes.

Cebrián (1998) nos dice que la fuerza de las TIC's nos convierte, día a día, en autodidactas dentro de un aula sin paredes, en la que el arte de aprender se determina por la solidez de los criterios que se aplican, en una búsqueda constante del conocimiento que constituye la vida misma.

Las tablas que a continuación serán analizadas nos ayudarán a ampliar el panorama que venimos tratando en apartados anteriores.

Tabla No. 8

P23 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente el internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Menos de una hora	12	43
Entre una y dos horas	6	21
Más de dos horas	3	11
Nada	2	7
No lo sé	4	14
TOTAL	28	100

El 43% responde que menos de una hora; el 21% entre una y dos horas; el 11% más de dos horas; el 14% no sabe; el 7% nada y el 4% no contestan.

P24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente el internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
Entre una y dos horas	9	32
Más de dos horas	9	32
Nada	8	29
No lo sé	1	4
TOTAL	28	100

Mientras que el sábado y el domingo contestan que el 32% entre una y dos horas; igual porcentaje más de dos horas; el 29% nada; y el 4% no sabe y no contesta.

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Sólo	13	37
Con amigos	9	26
Con hermanos	5	14
Con mi padre	3	9
Con mi madre	2	6
Con mi novio/a	3	9
TOTAL	35	100

El 37% responden que utilizan internet solos; el 26% con amigos; el 14% con hermanos; el 9% con mi padre o con mi novia; y el 6% con mi madre.

Tabla No. 9

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4
No	6	21
Si	21	75
TOTAL	28	100

El 75% responde que sí utilizan redes sociales; el 21% que no y un 4% no contesta.

P40 ¿Qué redes sociales sueles utilizar?		
Opción	Frecuencia	%
Facebook	21	44
Orkut	1	2
Hi5	9	19
Tuenti	8	17
Windows LiveSpace	6	13
Sonico	1	2
Otras redes sociales	2	4
TOTAL	48	100

El 44% utilizan de los encuestados utiliza Facebook; el 17% Tuenti; el 19% Hi5; el 4% otras redes sociales y un 2% responde Orkut y Sónico.

Tabla No. 10

P102 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en la casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7
Menos de una hora	7	25
Entre una hora y dos	11	39
Más de dos horas	5	18
No lo se	3	11
TOTAL	28	100

P103 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves la televisión en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
Menos de una hora	6	21
Entre una hora y dos	6	21
Más de dos horas	6	21
No lo sé	5	18
Nada	2	7
TOTAL	28	100

Entre semana responden el 39% entre una y dos horas; el 18% más de dos horas; el 25% menos de una hora; el 11% no saben y el 7% no contesta. Mientras que el sábado y el domingo responden el 21% menos de una hora; igual porcentaje entre una y dos horas y de igual forma más de dos horas; el 18% no sabe; el 11% no contesta y un 7% nada.

5.5 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Como hemos venido comentando, las redes sociales pueden en algunos casos servir como oportunidades a los jóvenes y adolescentes para conocer a una buena persona y entablar una bonita y sincera amistad y hasta en ocasiones pudieran llegar a ser algo más que amigos; pero también sabemos que no son oportunidades nada más las que tienen sino riesgos que sino se concientiza en forma responsable; pudiera llegar a tonarse difícil de resolver.

Es sumamente importante que los adolescentes y jóvenes estén claros de esta situación para que aprendan a cuidarse y ser cautos con las personas que conozcan; pero para ello se necesita inculcar una educación a tiempo sobre este tema y en los colegios realizar charlas, y seminarios para capacitar a los maestros sobre como ayudar a nuestros alumnos. Es un trabajo de todos, no únicamente del colegio o solo de la casa; en equipo se trabaja mucho mejor con un objetivo específico: el bienestar de los estudiantes.

5.5.1 REGULACIÓN Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Para evitarnos contratiempos con los adolescentes; deberíamos como padres poner normas dentro del hogar sobre el uso de las tecnologías; cualquiera que esta fuera; como habíamos comentado en apartados anteriores; ningún extremo es beneficioso; por lo tanto; con reglas puestas sobre la mesa, se podría llegar a un equilibrio en la actitud de los jóvenes, con una aprobación sin rebeldía.

Analizaremos las tablas correspondientes a este ítem, guiándonos con la categorización dada por la Universidad.

Tabla No. 1

El 61% responde que está poco de acuerdo con la frase; el 29% no está de acuerdo; el 7% está bastante de acuerdo; el 4% está mucho de acuerdo.

P52 Cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	8	29
Poco	17	61
Bastante	2	7
Mucho	1	4
TOTAL	28	100

Tabla No. 2

El 61% responde que no le aísla de sus amigos y familiares el internet; el 18% contesta que poco; y un 11% responde que bastante o mucho.

P53 Cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”		
Opción	Frecuencia	%
Nada	17	61
Poco	5	18
Bastante	3	11
Mucho	3	11
TOTAL	28	100

Tabla No. 3

El 46% responde cuando estoy en clases; el 25% cuando estoy estudiando; el 11% cuando estoy con la familia; comiendo, viendo televisión y también un 11% responde cuando estoy durmiendo; y un 7% no lo apaga nunca.

P67 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	13	46
Cuando estoy estudiando	7	25
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	3	11
Cuando estoy durmiendo	3	11
No lo apago nunca	2	7
TOTAL	28	100

El 36% contesta que algunos días recibe mensajes o llamadas en la noche; el 18% casi todos los días; el 25% no contesta; el 14% nunca y un 7% todos los días.

P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Nunca	4	14
Algunos días	10	36
Casi todos los días	5	18
Todos los días	2	7
TOTAL	28	100

Tabla No. 4

P95 ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
No	19	68
Si	6	21
TOTAL	28	100

El 68% dicen que no le premian ni le castigan con los videojuegos; el 21% que sí le castigan o le premian y un 11% no contesta.

Tabla No. 5

El 43% no esta de acuerdo con ninguna de las frases; el 39% responde estoy enganchado algún juego o conozco alguna persona que cuando llega a casa no para de jugar. El 13% los videos juegos pueden volverme violento; es mucho más divertido jugar acompañado que solo. El 4% los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real.

P99 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	9	39
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	3	13
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	4
No estoy de acuerdo con ninguna.	10	43
TOTAL	23	100

Tabla No. 6

El 28% responde que ve más televisión de la que debería; el 21% no está de acuerdo con ninguna de las frases; el 14% me gusta ver la televisión acompañado o alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver; el 10% responde me aburre la televisión o elijo el programa antes de encender la televisión; y un 3% responde suelo enviar mensajes a la televisión para que aparezcan en pantalla.

P114 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	8	28
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	14
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	4	14
Me aburre la televisión	3	10
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	10
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	3
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	21
TOTAL	29	100

5.5.2 MEDIACIÓN FAMILIAR EN RELACIÓN A LA TECNOLOGÍA

Las TIC's satisfacen diversas necesidades dentro de las familias, por ejemplo navegar por Internet o dedicar tiempo de ocio a los videojuegos. Desde esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde las y los adolescentes acceden a las TIC's y también adquieren, por interacción con sus progenitores y hermanos(as), pautas y criterios sobre su uso.

La relación hoy en día es estrecha entre la tecnología y la familia; el tiempo libre de los jóvenes está dedicado al internet, videojuegos, televisión, celular; si como padres queremos compartir con nuestros hijos, obligatoriamente tenemos que adentrarnos en su mundo y de esa manera conocerlos mejor bajo parámetros establecidos por nosotros, como responsables de ellos dentro y fuera del hogar.

Tabla No. 7

El 26% responde que juega solo o con los amigos; el 19% con mis hermanos; el 17% con mi madre; y el 12% con el padre. El 50% responden que no saben los padres los juegos con los que juegan; el 29% si saben; y el 11% no contesta y no sabe.

P92 ¿Con quién sueles jugar? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Juego solo	11	26
Con mi madre	7	17
Con mi padre	5	12
Con mis hermanos/as	8	19
Con los amigos/as	11	26
TOTAL	42	100
P96 ¿Sabes tus padres de que son los juegos que tu juegas?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
No	14	50
Si	8	29
No lo sé	3	11
TOTAL	28	100

En la plantilla 97 los alumnos dicen el 36% que no me dejarían jugar con casi ninguno de los juegos si mis padres supieran; el 25% sí con todos y también responde con el mismo porcentaje con algunos sí con otros no; y un 14% no contesta.

P97 Si tus padres supieran que son los juegos con los que juegas ¿te dejarían jugar con ellos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
Si con todos	7	25
Con algunos sí, con otros no	7	25
No me dejarían jugar con casi ninguno	10	36
TOTAL	28	100

5.5.3 ACCESO A LAS TECNOLOGÍAS EN FUNCIÓN DEL USO - UTILIDAD

El uso que dan los jóvenes a las tecnologías se ha reducido solo al ocio y diversión; el internet siendo una herramienta de consulta, es utilizado para ingresar a las redes sociales y no a las páginas culturales o de información; los videojuegos se han convertido en el pasar de las horas de descanso y nuestros jóvenes acaban

cansados y estresados con el trajín de horas que se pasan frente al Play Station o la televisión.

El acceso a la tecnología hoy por hoy ya no es difícil, ni siquiera los precios mensuales por este servicio son costosos; todo lo contrario, hay planes con paquetes de línea de teléfono, cable e internet todo por un valor alcanzable para el padre de familia; y por este medio satisface las necesidades de los hijos y de paso tiene una niñera que no consume sino más bien se deja consumir; sin darse cuenta que es sumamente riesgoso esta situación.

Tabla No. 8

El 68% dice que poco esta de acuerdo con la frase; el 18% responde mucho; el 11% responde nada y el 4% cree que bastante.

P51 Cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"		
Opción	Frecuencia	%
Nada	3	11
Poco	19	68
Bastante	1	4
Mucho	5	18
TOTAL	28	100

Tabla No. 9

El 57% contesta que no pasaría nada si me quedo sin móvil; el 11% responde mi vida cambiaría a mejor; y el 7% mi vida cambiaría a peor y un 25% no contestan.

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil...		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
Mi vida cambiaría a mejor	3	11
Mi vida cambiaría a peor	2	7
No pasaría nada	16	57
TOTAL	28	100

El 61% no discute con sus padres por el uso del móvil; el 14% si discute y un 25% no contestan. El 75% responde que por el tiempo que usa; el 25% por el gasto que hago.

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
No	17	61
Si	4	14
TOTAL	28	100
P65 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	6	75
Por el gasto que hago	2	25
TOTAL	8	100

El 64% no le castigan ni le premian por el uso del móvil; un 11% si le castigan o le premian y un 25% no contestan.

P66 ¿Te castigan o te premian por el uso del móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	25
No	18	64
Si	3	11
TOTAL	28	100

Tabla No. 10

El 55% responde que he utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien; el 10% alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video; el 5% he recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas y un 30% no está de acuerdo con ninguna de estas frases.

P69 ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	11	55
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	10
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	5
No estoy de acuerdo con ninguna	6	30
TOTAL	20	100

Tabla No. 11

El 46% no discuten; el 39% si discute y un 14% no contestan. El 77% discute por el tiempo que pasa jugando; el 15% por el momento en que juega y el 8% por el tipo de juego.

P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	14
No	13	46
Si	11	39
TOTAL	28	100
P94 ¿Por qué motivos? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	10	77
Por el momento en el que juego	2	15
Por el tipo de juegos	1	8
TOTAL	13	100

Tabla No. 12

El 36% prefieren películas; el 18% deportes; el 13% dibujos animados; el 9% concursos; el 7% series y noticias y un 4% prefiere documentales, programas del corazón y reality shows.

P111 ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? Posible más de una respuesta		
Opción	Frecuencia	%
Películas	20	36
Dibujos animados	7	13
Deportes	10	18
Series	4	7
Concursos	5	9
Documentales	2	4
Noticias	4	7
Programas del corazón	2	4
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	2	4
TOTAL	56	100

6 LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA

ESTUDIO COMPARATIVO DE RESULTADOS

Después de haber realizado el trabajo de campo y de haber analizado las plantillas tanto de la escuela como de los colegios; es importante recalcar que tenemos tres realidades distintas; con alumnos de diferentes edades y condiciones sociales y económicas. En la actualidad la tecnología nos ha obligado a crear necesidades que antes no las teníamos; el avance computacional nos mantiene en actualizaciones constantes y los servicios que nuestros jóvenes y niños requieren día a día hace que el poder adquisitivo sea mayor en cada hogar para poder satisfacer estas necesidades.

El enfoque de la tesis ha sido el estudiar las cuatro pantallas en los niños y jóvenes; vemos que tanto las instituciones educativas fiscales o particulares como en el caso que nos atañe tienen un nivel social de clase media alta en unos casos y clase media baja en los dos restantes. Considero que el nivel social si es un limitante para la educación a la que todos tenemos derecho, pero claro cuando no existe una economía estable es un limitante más porque hay menos posibilidades para conseguir lo que uno quisiera como estudiante y lo que se podría ofrecer como padres.

Realizaremos una comparación de las cuatro pantallas así: De acuerdo a la plantilla No. 4, que personas viven contigo en el cuestionario de los niños: el 96% de los encuestados viven con el padre o la madre; del Colegio Pensionado Universitario el 56% viven con padre o madre mientras que en el Colegio Andrés Bello el 48% viven con padre o madre; lo que podemos indicar que en el colegio particular todavía el porcentaje es mayor de los alumnos que viven con sus padres.

De acuerdo al uso de la tecnología los que tienen ordenador en casa en el caso de los niños de la Escuela Gonzalo obtienen el 63%, el Colegio Pensionado Universitario el 100% y en el Colegio Andrés Bello el 71%, también nos indica que en el colegio particular todos cuenta con una computadora lo que no pasa con los colegios y escuelas fiscales.

Tienen internet instalado en sus hogares en la Escuela el 54%, en el Colegio Pensionado Universitario el 96% y en el Colegio Andrés Bello, el 43%; lo que indica que el colegio particular tiene mayores posibilidades económicas para contratar este servicio.

En lo que respecta al celular propio, los niños de la Escuela tiene el 58%, el Colegio Pensionado Universitario el 84% y el Colegio Andrés Bello el 54%; lo que nos indica que el colegio particular tiene mayor número de alumnos un celular propio; esto se debe por las oportunidades en lo que respecta al nivel social.

En lo que se refiere a la televisión, en la Escuela Gonzalo Abad el 21% tiene televisión; en el Colegio Pensionado Universitario el 64% tiene más de 3 televisores en su hogar y en el Colegio Andrés Bello el 14% tiene más de 3 televisores; podemos observar que los recursos económicos son inferiores en las instituciones fiscales mientras que en los particulares tienen superiores ingresos lo que les permite tener mayores artículos tecnológicos.

Con el uso de las redes sociales en el Colegio particular Pensionado Universitario el 84% suelen utilizar redes sociales mientras que en el Colegio Andrés Bello el 75%; esto nos indica que no importa el nivel económico para el uso de las redes sociales, ya que hoy en día todos los jóvenes son atraídos por este sistema.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- * Tomando en cuenta que las redes sociales no dejan de ser medios de comunicación, la participación de los jóvenes en el uso de las mismas y de las pantallas es total; con preferencias diferentes porque son realidades distintas tanto en el colegio Pensionado Universitario como en el Andrés Bello; siendo los porcentajes bastante equitativos; llegando a la conclusión de que en el trabajo realizado a la población determinada en los colegios tanto particular como fiscal es eminente que todos los jóvenes usan y abusan de las pantallas y redes sociales.
- * La situación familiar de los encuestados es buena; porque la mayoría cuenta con todo lo necesario para que el proceso de enseñanza – aprendizaje cumpla con los objetivos propuestos en cada uno de los grupos ya establecidos en este trabajo de investigación.
- * Una sociedad fragmentada en minorías aisladas y discriminadas, que ha desvitalizado sus redes con ciudadanos carentes de protagonismo en procesos transformadores, se condena a una democracia restringida. La intervención en red es un intento reflexivo y organizador de esas interacciones e intercambios, donde el sujeto que en este caso son nuestros jóvenes se funda a sí mismos diferenciándose de otros.
- * Al tener cada hogar el equipamiento necesario permite que los adolescentes y jóvenes se desarrollen de una mejor manera dentro de parámetros normales; al haber identificado las pautas de consumo en las dos instituciones educativas que fueron encuestadas; nos aseguran que este proceso siga el curso deseado.
- * Vivimos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas como el internet o la televisión, el celular y hasta en los video juegos. Esta nueva situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación; uno de los

principales quizá sea analizar las pautas de consumo, uso y valoración en lo relativo a las pantallas antes mencionadas; y que han sido sujetos de nuestro estudio.

- * La revolución tecnológica que vive la humanidad actualmente es debida a buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación; a esto se debe los cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad en la que nuestros jóvenes se desenvuelven; una en la que es más importante estar conectado sea al celular o al internet durante horas y horas en lugar de estudiar o hacer deberes; ya que queda demostrado mediante los cuadros que los jóvenes en su gran mayoría dedican mayor interés a estas pantallas dejando a un lado por completo la familia y la escuela.
- * El uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los habitantes de un país nos ayudará a disminuir en un determinado momento la grieta digital existente; y aumentaría el número de usuarios que utilizan las TIC's como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduciría el conjunto de personas que no las utilizan; sin excesos este punto es positivo pero en la práctica lamentablemente no funciona así. Es un verdadero éxito que la tecnología en nuestro país haya avanzado lo suficiente como para que existe menos analfabetos cibernéticamente hablando pero las consecuencias del abuso es lo que hemos determinado mediante nuestra investigación de campo en el Colegio Pensionado Universitario, Andrés Bello y la Escuela Gonzalo Abad.
- * Las tecnologías de la información conocidas como TIC's, expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de habilidades y formas de construcción del conocimiento novedosas. Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías nuestros jóvenes, cómo las utilizan y para qué, con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en la vida cotidiana.

- * También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos como padres, madres, profesorado etcétera.
- * Se puede observar que la cultura de la interacción tiene un doble sentido. Por un lado, puede verse a la interacción como un elemento socializador, no dependiente de la tecnología y configurador de las relaciones sociales; por otro, como un elemento relacionado con la tecnología, a la que la adolescencia tiene acceso y se encuentran muy familiarizados, y a la que deberían los padres tener conocimiento de todo el mundo que a los hijos les rodea.

RECOMENDACIONES

- * La seguridad de los jóvenes es preocupante, ya que en su mayoría al tener servicios de internet en el hogar sin el control debido de los padres; hace que esta población sea vulnerable ante los factores externos que le rodean; esto es lo que está sucediendo con la población, sujeta a la muestra de campo realizada en este trabajo.
- * Además de la inseguridad latente está el tiempo que los jóvenes usan las redes sociales y las pantallas; como mencionamos anteriormente son realidades distintas pero todos son consumidores de tiempo sea en el celular, la televisión, la computadora y el internet; pero todos usan en tiempos exagerados descuidando lo que realmente es importante como el estudio y la familia.
- * Los padres deberían involucrarse un poco más en las actividades que sus hijos realizan ya que por la edad que estos tienen; necesitan de una dirección adecuada para que sus inquietudes y desconocimiento sean satisfechos por parte de los padres y éstos ayuden a crecer en la etapa más difícil a los adolescentes y jóvenes.
- * Al estar desarrollándose el joven o adolescente encuestado en un mundo distinto al del adulto; es recomendable que en el hogar se les brinde la

seguridad necesaria para que se establezca normas, deberes y responsabilidades que deben y tienen que cumplir todos dentro del hogar; con bases firmes el individuo es capaz de salir adelante en cualquier circunstancia porque estará preparado siempre.

- * Se sugiere la necesidad de crear programas globales en los colegios y escuelas del país y que tengan en cuenta las dimensiones sociales, familiares y educativas; así como el importante papel que desempeñen los profesores e instituciones quienes están obligados a presentar los contenidos educativos de forma novedosa y motivadora.
- * Otro aspecto fundamental para tomar en cuenta es la situación social, cultural y familiar del alumno encuestado; determinante en gran medida de riesgo que cada vez vaya creciendo junto con las mayores exigencias de la sociedad para permitir que se incorpore al mundo laboral y social; lo que provocaría una acumulación de conocimientos y un incremento en la capacidad de asimilar por parte de los jóvenes.
- * Debe considerarse que el acceso a las TIC's por parte de madres y padres aún es limitado, ya que se encuentran escasamente familiarizados con esta tecnología. Generalmente delegan la responsabilidad de enseñar a las y los adolescentes, la formación el uso y aprovechamiento de las TIC's a los centros educativos.
- * La población adolescente utiliza las tecnologías de la información y la comunicación principalmente para actividades de ocio, entretenimiento y de relación con sus pares. Este uso de las TIC's pone en manifiesto la gran flexibilidad que presentan estas tecnologías para transformarse y adquirir las dimensiones que las y los usuarios les quieran dar.

8. BIBLIOGRAFÍA

Acosta, A. (2008). Breve historia económica del Ecuador. Quito. Editora Nacional.

Ander – Egg, E. (2000). Planificación educativa. Bogotá. Editorial Planeta.

Ayala, M. (1998). Historia del Ecuador. Quito. Editora Nacional.

Bruder, I. (2009). Tecnologías virtuales. Bogotá. Editorial Norma.

Carrión, G. (2006). Estrategias tecnológicas. Quito. Editorial Norma.

Comisión de Comunicaciones. (2010). Ley de comunicaciones. Quito. Editora Nacional.

Editorial Planeta (2009). Tecnología. Quito. Editorial Planeta.

El Universo (2002). Diario El Universo. Guayaquil.

El Universo. (2000). Enciclopedia Larousse del estudiante: Las comunicaciones. Tomo 7. Guayaquil. Editorial Santiago Limitada.

El Universo. (2000). Enciclopedia Larousse del estudiante: Matemática e informática. Tomo 11. Guayaquil. Editorial Santiago Limitada.

Gairín (1996). Planificación estratégica. México. Sin editorial.

Gómez, J. (2004). Tics en la educación. Sin lugar.

Karinsky, F (2003). Educación en línea e internet. Boston. Editorial Prentice – Hall.

Ministerio de Educación (2008). Ley orgánica de educación. Quito. Corporación Nacional.

Morejón, G. (1993). Ecología y medio ambiente. Cuenca. Editorial Mazón.

Oquendo, D. (2008). Revista Gestión. Quito.

Ospina, P. (2007). Nuestro Ecuador. Quito: Editora Nacional.

Pastor, M. (2000). Historia universal y contemporánea. Barcelona. Editorial SM.

Santos, N. (2010). Ecuador y su realidad. Quito. Editora Nacional.

Vaca, F. (2011). Jóvenes en la ciber adicción. Guayaquil. Diario El Telégrafo.

Vásquez, L. (2010). Ecuador y su realidad. Quito. Editorial José Peralta.

Páginas Web consultadas

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos del Ecuador. Disponible en <http://www.inec.gov/proyecciones/proy.html>.

Superintendencia de Comunicaciones del Ecuador. Disponible en <http://www.supertel.gov.ec>

The web Information Company. Disponible en <http://www.alexacom>

Diccionario en carta. Disponible en <http://www.diccionarioencarta2011.com>

9. ANEXOS