



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones Interactivas del Ecuador, Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las Instituciones Educativas: Escuela Fiscal Vespertina “Fernando Villacis”, Unidad Educativa Franciscana “La Inmaculada” y Centro Educativo Particular “Marqués de Selva Alegre”, de la Ciudad de Sangolqui, de la Provincia de Pichincha, en el año 2011”

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

AUTORA:

Wendy Soraya Taboada Terán

MENCIÓN:

EDUCACIÓN INFANTIL

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Lic. Diego Francisco Rubio Rivadeneira

CENTRO UNIVERSITARIO SAN RAFAEL QUITO

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Lic. Diego Francisco Rubio Rivadeneira

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

C E R T I F I C A:

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

(f) _____

Quito, Noviembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

ACTA DE DECLACION Y CESION DE DERECHOS

Yo, Wendy Soraya Taboada Terán, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____

C.I.171347697-4



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

AUTORIA:

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

(f) _____

Nombre: Wendy Soraya Taboada Terán

C.I. 171347697-4

DEDICATORIA

A MIS QUERIDOS PADRES

*Quienes con su amor, apoyo y ejemplo
supieron guiarme, hacia el camino
de la dedicación, esfuerzo, perseverancia
a creer en mis capacidades y
en que no hay obstáculos
más grande que nuestra mente
y que no hay mejor triunfo
cuando se da todo de si
como hoy lo demuestro
al culminar la etapa estudiantil
más anhelada de mi vida*

A MI NOVIO

*Con todo mi amor y cariño
quién fue el pilar fundamental
él que trasformo mis sueños en realidad
él que me brindo su amor, comprensión,
que estuvo siempre presto para apoyarme
creyendo en mí
incentivándome día a día a seguir adelante
sin él no hubiese sido posible este triunfo.*

AGRADECIMIENTOS

A Dios

el que guio mi camino

ayudándome a superar obstáculos

proveyéndome la sabiduría

para escoger esta carrera

que para mi es la bendición más grande

A todos los Autoridades y Licenciados de la Utpl

que me permitieron hacer de mis sueños una realidad

en la cual aprendí mucho cosas valiosas

no solo a nivel profesional sino en mi vida espiritual

que me ayudado a crecer

como una persona auténtica

que pronto pondré ejercer profesionalmente.

Y un especial agradecimiento a mi tutor

que desde un inicio nos ánimo

y estuvo siempre presto

a guiarnos y apoyarnos

con todos sus conocimientos

sin él no hubiese sido posible

la culminación con éxito

de este Trabajo de Investigación

ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	4
3.1 Perspectiva Histórica de las Tics.....	4
3.2 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	5
3.2.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.....	11
3.2.2 La demanda de la educación en las TIC.....	15
3.3 Niños y adolescentes ante las pantallas.....	21
3.3.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	25
3.3.2 Los riesgos que plantean las TIC's.....	32
3.3.3 Las oportunidades que plantean las TIC's.....	38
3.4 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	41
3.4.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	42
3.4.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	43
3.4.3 Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	47
4 METODOLOGÍA.....	50
4.1 Diseño de la investigación.....	50
4.2 Participantes de la investigación.....	50
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	51
4.3.1 Técnicas.....	51
4.3.2 Instrumentos.....	51
4.4 Recursos.....	52
4.4.1 Humanos.....	52

4.4.2 Institucionales.....	52
4.4.3 Materiales.....	52
4.4.4 Económicos.....	52
4.5 Procedimiento.....	53
5 INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS	
RESULTADOS.....	54
Cuestionario 1 (8 a 9 años)	55
5.1 Caracterización sociodemográfica.....	55
5.1.1 Resumen.....	61
5.2 Redes sociales y pantallas.....	61
5.2.1 Resumen.....	67
5.3 Redes sociales y mediación familiar.....	68
5.3.1 Resumen.....	70
5.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	70
5.4.1 Resumen.....	72
Cuestionario 2 (10 a 18 años)	73
5.5 Caracterización socio demográfica.....	73
5.5.1 Resumen.....	85
5.6 Redes sociales y pantallas.....	86
5.6.1 Resumen.....	109
5.7 Redes sociales y mediación familiar.....	113
5.7.1 Resumen.....	130
5.8 Redes sociales y ámbito escolar.....	133
5.8.1 Resumen.....	147
5.9 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	149
5.9.1 Resumen.....	163
5.10 Comparación Generación Interactiva Ecuador-Iberoamérica.....	164
5.11 Relación de los jóvenes respecto al ambiente familiar (IIFAM).....	170
6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	172
6.1 Conclusiones.....	172
6.1.1 Redes sociales y pantallas.....	172
6.1.2 Redes sociales y mediación familiar.....	172
6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	173
6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	173
6.2 Recomendaciones.....	174

6.2.1 Redes sociales y pantallas.....	174
6.2.2 Redes sociales y mediación familiar.....	174
6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	175
6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	176
7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	177
8 ANEXOS.....	181
8.1. Cartas de Ingreso a las Instituciones Educativas.....	181
8.2. Cuestionarios.....	184
8.3. Fotografías.....	209

1. RESUMEN

Esta investigación contiene datos sobre el grado de uso y la relación que se mantiene con las Tecnologías de Comunicación e Información que ha influenciando en la vida cotidiana como son las cuatro pantallas (Televisión, teléfono móvil, videojuegos e Internet) en niños, adolescentes y jóvenes del Cantón Rumiñahui, de la Provincia de Pichincha.

La población en el presente proceso investigativo constituyeron tres Instituciones, en la que en primera instancia se realizó las entrevista a los directores de cada institución educativa para solicita la colaboración de los mismos, posteriormente se procedió a la aplicación de los cuestionarios en la Escuela Mixta Vespertina “Fernando Villacis”, en la Unidad Educativa Franciscana “La Inmaculada” y en el Centro Educativo Particular “Marques de Selva Alegre”.

Como resultados importantes se pudo concluir que la población investigada están conformadas por lo que se denomina hogares nucleares (papá, mamá e hijos), la presencia tanto del padre y madre de familia en la conformación del ente familiar, dará opción a que haya una mejor formación en niños, adolescentes y jóvenes la cual marcará una influencia en el uso y manejo de las Tics, ya que en el entorno familiar es donde mas acceso tienen a las mismas.

Toda la generación interactiva investigada se encuentran equipada tecnológicamente de acuerdo a sus posibilidades económicas, es así que los niños están proveídos de aparatos tecnológicos elementales, tanto adolescentes como jóvenes demuestran mayor atracción e interés por la tecnología.

Según el estudio se pudo determinar que los adolescentes y jóvenes se encuentran interconectados en las redes sociales en un 93% manteniendo una preferencia por el Facebook seguido del hi5 como las más utilizadas.

La computadora se ha convertido ya en una herramienta muy utilizada para la elaboración de las tareas es así que existe un 55% que utiliza el Internet como principal herramienta; sin embargo hemos comprobado que los maestros tan solo un 22% utiliza esta como herramienta de enseñanza-aprendizaje lo que denota falta de preparación para el uso correcto de las Tics.

De los resultados de la investigación se recomienda la alfabetización digital a los padres y maestros para que estos ayuden en la tarea de educar a los hijos en su uso y acceso responsable de las Tics.

2. INTRODUCCION

Las Tecnologías de Información y Comunicación se han ido desarrollando a pasos acelerados es así lo que en un comienzo el teléfono era la nueva tecnología hoy en día lo es el Internet, que nos ha proporcionado infinidad de soportes y herramientas que ha ido produciendo cambios vertiginosos en el mundo moderno, abriendo fronteras cada vez infinidad de conocimientos esta a nuestro alcance, se esta acortando distancias espaciales-temporales, se vive en un mundo globalizado en el cual el conocimiento hoy es fuente de riqueza mundial, en la que todos nos encontramos inmersos con mayor o menor proporción y en especial forma se encuentra los niños y adolescentes que constituye la generación que ha nacido, crecido- coexistido y que ha venido manejando desde muy cortas edades como peces sobre el agua frente a las 4 pantallas (Internet, teléfono móvil, videojuegos, televisión) y que se encuentran mayoritariamente influenciadas en su vida cotidiana.

A través del Programa Nacional de Investigación se propone a los estudiantes egresados realizar el estudio de los niños y adolescentes frente a las pantallas, tomando en cuenta diferentes entornos educativos y rangos de edad para conocer como se relacionan con las cuatro pantallas apreciando predominio biológico, social y familiar que determinarán comportamiento propios de la edad así como marcadas influencias de actitudes en etapas posteriores en cuya investigación se identificó pautas de consumo (uso, tiempo de dedicación, acompañamientos, etc.) que permitió tener un diagnostico de la relación e influencia de esta generación interactiva así como reconocer problemáticas y oportunidades que brindan las Tics.

La temática de la presente investigación se ha venido desarrollando en España. Iberoamérica (Colombia, Chile, Perú, México y Venezuela) y en la que el Ecuador también forma parte del estudio de las generaciones interactivas; la misma que constituye un hito de gran transcendencia; puesto que las cuatro pantallas forma parte del diario vivir de la población infantil y juvenil, que ha desarrollado nuevas oportunidades de comunicación, interacción, conocimiento-diversión y porque no decirlo problemática; en la cual según datos obtenidos se ha podido tener una visión real de cómo se esta manejando esta generaciones para por ende influir constructivamente en el manejo apropiado de las Tics.

La investigación es factible ya que este constituye un tema actual, interesante que forma parte de nuestra vida cotidiana, que ha impulsado en todos los campos pero principalmente en el área educativa puesto que al tener un conocimiento de cómo se esta manejando en niños y adolescentes podemos desarrollar hábitos en el uso y manejo de las Tics, en la que estamos involucrados toda la comunidad educativa; sin dejar de lado que esta investigación fue posible gracias al equipo de planificación de la Utpl, la colaboración de las Instituciones Educativas en la que se contó con una población muy asequible así como de instrumentos de investigación acorde a la edad y etapa de desarrollo, llegando a cumplir los objetivos propuesto.

Con los datos cuantitativos y cualitativos que reflejó los cuestionarios, nos dio una visión de desarrollar estrategias de mediación familiar, regulación y alfabetización digital, reconociendo que este es un trabajo en equipo, en la que Estado así como toda la comunidad educativa debe velar por el desarrollo de niños y jóvenes que constituyen individuos en proceso de formación.

En el ámbito educativo este tema constituye para nosotras como futuros maestras de gran importancia puesto que si bien las Tics son manejadas por todo el conglomerado social, no están siendo utilizadas adecuadamente pues la principal uso es el entretenimiento – ocio; se esta desaprovechando la oportunidad de desarrollar todas las ventajas que nos brinda en la educación; por lo que nosotros debemos capacitarnos e innovar continuamente, es hora de emprender un gran desafío alfabetizando en las Tics a padres así como a niños- adolescentes que les permita adquirir hábitos responsables y seguros del manejo sacando el mayor provecho de ellas y utilizar estas herramientas tecnológicas como metodología de trabajo en el aula; la educación demanda de cambios, desarrollo de estrategias y metodologías constructivistas, innovadoras que dejen de lado la educación tradicional y se emprende una educación de calidad, que permita a los alumnos ser productores del conocimiento desarrollando destrezas, habilidades basadas en la educación del saber hacer, saber pensar y el saber vivir.

El siglo XXI y la sociedad ecuatoriana requiere de maestras capacitados e innovadores que permitan el desarrollo de una educación de calidad que sean flexible y adaptable a los nuevos desafíos que permitan la incorporación de las herramientas tecnológicas de manera eficaz en el aula; por lo que será importante que contemos con las bases teóricas así como las destrezas operativas que permitan integrar de manera eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje para brindar calidad en educación.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 PERSPECTIVA HISTÓRICA DE LAS TIC

Las Tecnologías de Información y de Comunicación se han ido desarrollando a pasos acelerados a través de la historia del ser humano constituyéndose en una concepción cada vez más dinámica (cambiante) pues en un comienzo el radio y la televisión eran las nuevas tecnologías, en la actualidad lo es el Internet, las redes sociales, chat, etc.; cabe destacar que eso no queda aquí que falta mucho camino por recorrer, ya que la sociedad va evolucionando y con esta van apareciendo diferentes tecnologías.

Al referirnos sobre la historia y evolución que ha ido marcando las Tic conservamos datos significativos; cuyos primeros pasos de la Sociedad de la Información tuvo su origen con la aparición del telégrafo en el año 1833, dispositivo era capaz de transmitir información a distancia y tener una comunicación instantánea, siendo así la base del progreso de las telecomunicaciones; e indudablemente de ahí fueron apareciendo varias tecnologías como el teléfono en el año 1876.

Más tarde se popularizó la televisión, para luego llegar a la era de las computadoras en el año de 1942, en la que cada vez se iba mejorando diferentes componentes (tamaño-capacidad-velocidad) y utilizando esta tecnología para desarrollar formas de conexión que permita la trasmisión de la información, siendo este el inicio de la utilización de la red (Internet);fue así que en el año de 1909 se envió el primer mensaje por red, y en el año de 1971 surgió el servicio de correo electrónico también conocido como email que nos admite comunicarnos desde cualquier parte del mundo, utilizando la fibra óptica para trasmitir mensajes a grandes velocidades y por último la aparición de la World Wide Web en el año de 1989 que permite acceder al internet y a sus servicios entre estos buscadores de información.

En el año de 1995 se da la aparición la primera red social “web classmates”,siendo punto de partida para que el año 2002 comienza aparecer sitios web promocionado las redes social de círculos de amigos en línea en las cuales fueron popularizando y creciendo rápidamente en la que grandes compañías entraron en el espacio de la redes sociales; desde esta década de los 90 se ha observado gran apogeo en el uso de las tecnologías hasta el día de hoy en la cual todos los grupos humanos nos encontramos inmersos de una u otra forma con las Tic. Una vez analizado los hechos

que marcaron en la mundo las Tic¹ es hora de adentrarnos a la Realidad Ecuatoriana y por los acontecimientos que impulsaron; es así que el año de 1871 se da el primer convenio de servicios internacionales de telecomunicaciones (telegrafía) a la compañía “All American Cables and Radio” posteriormente en el año de 1945 se firma el contrato para la instalación de plantas telefónicas en Quito, Guayaquil y Cuenca siendo hitos de gran valía como país, por lo que en octubre de 1972 se crea el IETEL(Instituto Ecuatoriano de Telecomunicaciones), se inaugura la primera estación terrena incorporando los beneficios de las comunicaciones vía satélite; 21 de agosto del 2001 se firma el decreto para formar la Comisión Nacional de Conectividad.

En el 2003 se firma el contrato de concesión a favor de las Telecomunicaciones móviles del Ecuador TELECSA S.A, constituida por Andinatel S.A como accionista, con cobertura nacional para la prestación de servicio móvil avanzado y telefonía a larga distancia.

En el 2008 nace la Corporación Nacional de Telecomunicaciones CNT S.A con la finalidad de brindar mejores servicios a todos los ecuatorianos y conectar a todo el país con redes de telecomunicaciones, convirtiéndose en el 2010 en empresa publica y líder en telecomunicaciones del Ecuador; dominando el 90% en línea fija a la que se unión también telefonía Alegro con el fin de potenciar la cartera de productos. Tras la campaña de CNT para aumentar la penetración de banda ancha fija a través de la expansión de red y paquetes mas baratos de su servicio ADSL, en 2009 se da un cambio muy importante de dial up a la banda ancha.

3.2. CARACTERIZACIÓN SOCIO-DEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

Contexto socio - demográfico

Según datos extraídos por el INEC el Ecuador tiene una población de 14.306.876 de habitantes, cuya población fluctúa ser la más joven es así que el 35% de la población tiene menos de 15 años, el 61% entre 15 y 64 y sólo un 4% tiene más de 65 años. en “En respecto a la distribución de la población entre niños y adolescentes contamos con 4791.489 habitantes divididos en tres grupos de 0 a 5 años con 1.598.344; el segundo

¹ Tecnologías de la información y comunicación dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas para apoyar a la enseñanza- aprendizaje (Unesco, 2011).

grupo de 6 a 11 años 1638.052 y el último comprendido de 12 a 17 años con 1555.093” según datos de Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia.

En relación al sexo de la población, el 50,6% lo conforman las mujeres y el 49,4% los hombres; cifras que varían aún más a favor de las mujeres en las provincias de la sierra central ecuatoriana; aproximadamente el 54% de la población reside en los centros urbanos, mientras el resto se desenvuelve en el medio rural.

En cuanto a las distribución por zonas rurales y urbanas podemos reconocer que la mayoría de población ecuatoriana habita en centros urbanos o ciudades más importantes del país Quito, Guayaquil y Cuenca con 68%, considerando que la ciudad más poblada del país es Guayaquil con 3645.483 le sigue Pichincha 2'576.287 y en tercer lugar se encuentra Manabí 1'369.779.

Contexto Social

El Ecuador es un país muy diverso en el que conviven variedad de personas con diversas características físicas, costumbres y culturas que sea han desarrollado en diferentes regiones del país, por eso se considera como un país con gran riqueza cultural.

“Por tanto el Ecuador en un país plurinacional, pluriétnico y pluricultural. Es Plurinacional por la existencia de varias nacionalidad indígenas, es pluriétnico por la existencia de varios grupos étnicos indígenas (la existencia de las diversas nacionalidades indígenas), negros y pluricultural por la existencia de diversos grupos con expresiones culturales propias, nacionalidades, grupos étnicos, clases sociales, jóvenes, mujeres “(Garcés, 1997).

El 65% de la población es mestiza. Los amerindios, pertenecientes a diversas nacionalidades o agrupaciones indígenas, son el segundo grupo más numeroso, alrededor del 28%. Los blancos, en su mayoría criollos e inmigrantes europeos, son 1,5%, además de la mulata y negra (5,5%).

En la actualidad que tanto a nivel nacional, urbano y rural dejaron de ser pobres 425 mil personas reconociendo que bajo la tasa de pobres extremos deponiendo esta condición 197.000 personas (SEMPLADES, 2010).

Ámbito Familiar

Familias de la niñez Ecuatoriana

Las estructuras familiares de la infancia² han sufrido transformaciones en la última década, Los hogares ecuatorianos están conformados por 3,8 integrantes, frente a los 4,2 miembros del 2001, demostrando una reducción del tamaño de los hogares en los últimos años según los resultados del censo de población y vivienda 2010.

-“Los hogares nucleares son la organización familiar más importante en el país, es la forma de organización preponderante en las zonas rurales del país (58%), seguido de la Sierra (57%) y entre los hogares indígenas (57%). En los últimos seis años, la importancia de estos hogares aumentó en el campo con respecto a la ciudad, pero perdió espacio en la Amazonía”.

(Observatorio de los derechos de niños y Adolescencia, 2010).

-Los hogares extendidos son, igualmente otra forma de organización trascendental en la sociedad ecuatoriana, tres de cada diez niños/as del país viven en estos tipos de hogares, es decir, con otros parientes. Estos tienen un peso mayor en las sociedades urbanas, cuatro de cada diez niños/as del país vive con otros parientes, así como entre las zonas costeñas y amazónicas.

-Hogares mono parentales, casi uno de cada diez niños/as está con su madre o su padre. El 11% y 12% de la niñez serrana y amazónica viven en este tipo de hogares; así mismo, es una característica de los hogares blanco/mestizos e indígenas, mas no de los afro- ecuatorianos.

Actividades compartidas con el padre y la madre

En muchos hogares ecuatorianos, la figura paterna es la que mayores modificaciones ha sufrido al interior de las familias, sin embargo la figura materna continúa como la principal responsable de ayudar a niños/as y adolescente en la educación formal y acompañamiento.

- Las actividades que más comparten los niños y niñas con sus padres varían con su edad, conforme crecen los niños y niñas tienden a compartir menos las actividades

² Los hogares nucleares compuesto por papá, mamá e hijos. Hogar mono parental compuesto por papá o mamá e hijos. Hogar Extendido sin núcleo (papá-mamá) e hijos y otros parientes. Hogar compuesto parientes y no parientes

recreativas, aumentando sus responsabilidades en actividades instrumentales y oportunidades para dialogar con sus padres.

En el 2010 se observa un descenso en el diálogo entre los niños y padres en el país, apenas, el 19% y el 23% dialogan, sin importar la región, el lugar de residencia, la etnicidad del hogar y el sexo.

La familia ecuatoriana ha sufrido desbalances en su dinámica desde décadas pasadas enfrentándose a problemas sociales como la pobreza, emigración, etc.; que ha ocasionando desintegración y por ende reestructuración familiar, adquiriendo diversas responsabilidades y nuevas formas de convivencia; cuya responsabilidad del cuidado y de la protección pasó a cargo de abuelos u otros parientes que trajo consigo conflictos afectivos en los niños y adolescentes de nuestro país.

Hoy en día uno de los problemas que afecta a la sociedad ecuatoriana es la falta de recursos económicos que ha obligado a la figura paterna pasar la mayor parte del tiempo trabajando, quedando en la mayoría de los casos la madre como responsable del cuidado de los hijos; que si bien es cierto ayudan en las tareas escolares no han desarrollado la responsabilidad total que mas allá del acompañamiento se requiere de pautas de comportamiento, valores y por ende de formación que en muchos casos no lo realizan por varios motivos: falta de educación o por las actividades que deben desempeñar en el hogar, lo que ha provocado que niños y adolescentes estén expuestos a la varios riesgos e influencia de las herramientas tecnológicas que forman parte del diario vivir.

Los niños van superando en conocimientos a sus padres en relación a las Tics por lo que los padres quedan inmovilizados ante dicha realidad, convirtiéndose los medios tecnológicos en apoyos de crianza, las relaciones intrafamiliares están obtenido menor peso, los acompañamientos son mínimos, la convivencia se ha ido mermando, cada día se esta perdiendo la comunicación.

Es tiempo de emprender un nuevo desafío y enfrentar la verdadera responsabilidad de los padres comprometiéndose a dedicar tiempo de calidad y así asegurar el presente de cada uno de nuestros niños y adolescentes así como el cumplimiento sus derechos; desarrollando iniciativas así como soluciones emergentes a las dificultades que se están dando, reconociendo que necesitan de acompañamientos y patrones conductuales para el buen desarrollo.

Ámbito Escolar

Tasa de Analfabetismo

El objetivo de erradicar el analfabetismo a pesar de todos los esfuerzos realizados por el gobierno en la que se emprendido los programas “Manuela Sáenz” y “Yo si puedo”, el resultado no es aun tan alrededor pues el último censo de población y vivienda 2010 registro una tasa de analfabetismo de 6,8%, es decir 2,2 puntos menos de lo registrado en el Censo del 2001 del (9%).

Cobertura

Al hablar de la realidad educativa ecuatoriana podemos observar que gracias a la mayor inversión en la educación así como las reformas entre ellas el Plan Decenal de Educación 2006; la educación ha ido mostrando grandes avances en relación a la cobertura, es así que existe un mayor acceso en el nivel de educación básica en el 94.8% gracias a que el Ministerio de Educación ha implementado proyectos como la eliminación del aporte voluntario, PAE³, hilando el desarrollo y la entrega de textos escolares gratuitos, que descarta cualquier barrera; sin embargo en cuanto al nivel de bachillerato todavía no se ha llegado a un mayor acceso es así que solo de 6 a 10 jóvenes han asistido el 59,4%; se espera alcanzar una taza del 75% al 2015.

Se ha incrementado la asistencia a Instituciones fiscales en aproximadamente 458.000 estudiantes entre los años lectivos; 2006- 2007 y 2010- 2011; actualmente existen más de 4000.000 estudiantes en establecimiento de Educación Inicial, EGB y bachillerato; a pesar de las cifras alentadoras en la Educación Básica; existe desafíos que se debe enfrentar, pues numerosos niños no tiene acceso a la educación inicial y también jóvenes no ingresan al bachillerato, por lo que se deber desarrollar esfuerzos para lograr la universalización total de la educación de todos sus niveles.

Equidad

La educación ecuatoriana esta influenciada por las diferencias socioeconómicas, étnicas y culturales ocasionando que exista brechas e inequidades, es así que se ha podido constatar que los estudiantes de familias ecuatorianas de menores ingresos,

³ Programa de alimentación escolar otorga desayunos y almuerzos a estudiantes de Educación General Básica de escuelas públicas, sobre todo en zonas urbanas marginal y rural con mayor vulnerabilidad social. En el año 2008, fueron 1 385 964 los estudiantes beneficiados.

que residen en zonas rurales, marginales o que pertenecen a etnias minoritarias, tienen en promedio menos años de escolaridad, y menores calificaciones en pruebas académicas, comparados con su contraparte de otro tipo de familia; así también se ha identificado que existe también una brecha entre regiones del país; en la Amazonia existe menor calidad de educación en comparación con la Sierra y la Costa .

Según datos del INEC, 2008; “Aun cuando la Constitución Ecuatoriana señala el derecho a la educación de todos sus ciudadanos, se reconoce que el 4,4% de los niños y jóvenes entre 5 y 17 años trabajan y no estudian, adicionalmente 5,3% de niños y jóvenes entre 5 y 17 años trabajan y estudian”.

El Gobierno a través del Ministerio de Educación debe prestar mayor atención a esta problemática y desarrollar proyectos o programas para lograr una educación igualitaria por ende una sociedad más justa y con dignidad que deje de lado barreras de inequidad y se cumpla el derecho ineludible a la educación de calidad sin distinción de raza, sexo o posición económica.

Permanencia

“La escuela primaria fue uno de los más altos de Latinoamérica (106%) reconociendo que esta cifra -por encima del 100%- incluye a quienes se gradúan en edades inferiores o superiores a la edad correspondiente a este nivel académico; en cuanto a la repetición del año escolar es de 1.4% en la primaria y 4.1% en secundaria

Las altas tasas de repetición implican costos importantes, tanto en términos del uso de recursos limitados como en una mayor probabilidad de deserción; el alumno que repite el año, tiene más probabilidad de salir del sistema educativo sin completar sus estudios.

Deserción⁴

En el año lectivo 2005/2006, aproximadamente, 4 de cada 100 alumnos abandonaban la educación primaria, 6 de cada 100 alumnos, la secundaria Adicionalmente, CEPAL reporta que jóvenes ecuatorianos entre 15 a 19 años de edad, un 25,8% dejaron al sistema antes de completar la secundaria en el 2008.

La educación es sinónimo de desarrollo de la sociedad por lo que es necesario ir aumentando esfuerzos, cumpliendo metas, políticas en mejora de la calidad en la

⁴ Cuando un alumno abandona la escuela antes de terminar, tiene mayor probabilidad de no llegar a completar sus estudios.

educación así como mayor asignación del presupuesto del Estado que permita satisfacer a todo el conglomerado social, prestando mayor atención a la educación inicial- secundaria y la población mas vulnerable (minorías étnicas, zonas rurales, etc.) que han teniendo grandes desbalances, así como también la preparación de docentes competentes que ayuden a mejorar los logros académicos en los que persisten estándares bajos tanto a nivel nacional como internacional; nuestra educación todavía no mejora en calidad, es necesario dejar de lado la centralización del poder e incorporar a toda la sociedad en general en la toma de decisiones consensuadas que nos permita construir el país distinto más democrático, competitivo.

3.2.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

La educación es un sistema que esta compuesto por elementos integrados, interdependientes e interrelacionados que funcionan dentro de un entorno por eso al hablar del entorno educativo nos referimos a los contextos (escuela, casa) sobre el cual los educandos se encuentran inmersos y que de una u otra manera ejercen influencia en su desarrollo.

“El mayor desafío para la planificación del sistema educativo es producir un conjunto de formas coherentes, sistemáticas, efectivas y optimas para codificar las prácticas educativas en un entorno nuevo, dinámico, en constante cambio. Este es el desafío que espera a la educación en tiempos de Internet, un desafío que invita y obliga a traducir, potenciar y cumplir los viejos objetivos de la educación clásica dentro de un entorno” (Vercelli, 2006).

El entorno educativo se ha desarrollando de las interacciones entre los distintos miembros de la comunidad educativa sean estos maestros, padres de familia y alumnos; formando un espacio simbólico en que el aprendizaje y el conocimiento son el eje fundamental de desarrollo.

El entorno educativo deben ser cada ves más flexible, dinámico a los desafíos del mundo moderno, no podemos quedar rezagados en una cultura ambigua, debemos desarrollarnos hacia la cultura mediática; que permita estar a la par hacia el progreso y contribución mutua, valorando que estar integrados(entorno-tecnología) producirán cambios, abrirán oportunidades, plantearán desafíos generaran responsabilidades,

cuya propósito será la formación integral de los ciudadanos, tanto en el aspecto individual, social, cultural, económico y fundamentalmente intelectual que ayuden a la inserción en el mundo moderno.

“La noción de entorno ha ganado lugar en el lenguaje educativo en los últimos años. Esto se debe tanto a las posiciones ambientalistas sobre el desarrollo social, como a la denominación más utilizada para los espacios creados para el aprendizaje en medios digitales: ambientes virtuales de aprendizaje, o sistemas para la administración de aprendizaje” (Chan, 2004).

El entorno educativo cada vez va teniendo mayores matices y va abriendo oportunidades de desarrollo; lo que antes el entorno lo era la escuela hoy aparecieron nuevos entornos como son los virtuales que van ayudado a desarrollo del aprendizaje y que la educación sea un derecho de todos.

Denominamos comunidad⁵ educativa al conjunto de personas que intervienen y son responsables de la educación de quienes están en edad de escolarización obligatoria, en la que es importante dejar claro que la función educativa es tarea fundamental de las familias seguida del centro escolar en la que se encuentra implicados: los maestros, padres de familia y niños -adolescentes.

“El sistema educativo formal no monopoliza el proceso de aprendizaje ni son los docentes los únicos que enseñan. Las organizaciones comunitarias y los espacios públicos locales son ámbitos donde los sujetos aprenden, incorporando valores y hábitos, desarrollando capacidades (sean éstas para producir bienes o servicios o para ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas). Las comunidades, a su vez, cuentan con sus propias instituciones-agentes de enseñanza y aprendizaje: familias, iglesias, clubes, etc. En consecuencia, resulta necesario observar qué se aprende en esta comunidad donde la escuela es un actor más y quiénes son los actores de este proceso de aprendizaje”. (Netrotti, 2004).

“La comunidad educativa, como fuente de creación de sentido, de cultura, de integración social, de socialización y de desarrollo humano y social, será hacia el futuro el eje esencial de la educación, avanzar en la construcción de la comunidad

⁵ La comunidad es una unidad social, estructurada y organizada”. (Vargas Sierra, Gonzalo, julio de 1997).

educativa, en la comprensión del sentido de la escuela, en la concepción de socialización y abonar las condiciones para la democracia, se constituyen hoy en el gran proyecto educativo, por eso el PEI debe ser considerado como una propuesta de organización y de sentido compartido en el quehacer institucional' (Revilla, 2001).

Para lograr una educación de calidad se debe partir a reconocer que tanto profesores, alumnos y padres de familia constituimos la comunidad educativa, los cuales mantenemos una responsabilidad compartida que es la formación y educación de niños - adolescentes, por lo que deberá establecer vínculos cada vez más abiertos a través de la comunicación e intercambio de ideas que permitan a todos los agentes educativos tomar decisiones consensuadas, que ayuden al desarrollo integral de los mismos, siendo una necesidad imperiosa que las instituciones educativas integren a la comunidad en los PEI para que la familia reconozca las políticas educativas, aporten sugerencias hacia el mejoramiento de la educación cuyo meta será direccionar el proceso educativo en base a las necesidades de dicho entorno.

“Una comunidad democrática debe implicar al conjunto de sus integrantes en las decisiones más importantes. La confrontación de opiniones, la discrepancia razonada y el respeto a la diferencia suponen un proceso de aprendizaje y de maduración esencial para quienes se están formando” (Revilla, 2001).

La educación constituye un eje de gran trascendencia que requiere del acompañamiento de la comunidad, entornos participativos y dinámicos cuyo punto esencial sobre el cual se desarrolle sea la democracia, permitiendo a todos ser parte integrante del cambio, hilar el presente y el futuro de la educación ecuatoriana, logrando de esta manera que las generaciones presentes como venideras se desarrollen en espacios de convivencia armónica, que ayuden así a formar una sociedad cada vez más democrática.

El Ministerio de Educación trabaja en mejorar la calidad de todos los integrantes del sistema educativo: estudiantes, docentes, familias y miembros de la comunidad que son parte de este sistema integral reconociendo que nuestros estudiantes tienen derecho a educarse, a tener las mismas oportunidades en su futuro y es nuestro deber pensar en ellos, como parte de la construcción de un país para todos.

Cada vez más instituciones educativas están haciendo partícipes a toda la comunidad educativa del PEI, para que todos se informen de los cambios en la educación, de

reformas educativas, así como contar con ideas y pensamientos en busca de mejorar la educación de sus hijos, considerando las prioridades de la gran mayoría y se direccionen a cubrir las necesidades del medio y/o se busquen mejores alternativas para el desarrollo de sus miembros.

La educación debe dirigirse hacia la defensa de la diversidad cultural y de pensamiento, entendiendo que una sociedad educada en lo multicultural se presta a entender y a tolerar las diferencias, en donde no haya pocos individuos como poseedores únicos del saber sino que se generen ambientes de cooperación que intervengan toda la comunidad educativa hacia el progreso de la sociedad democrática.

Definición de las Tic e influencia en el entorno educativo

Se denominan Tecnologías de Información y Comunicación, al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes, datos y contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las Tic incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

El uso de las Tic representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales, en la forma de difundir y generar conocimientos.

Las Tic nos ha permitido adentrarnos a una cultura cada vez más tecnológica con gran riqueza intermedial que ha creado instrumentos, soportes y canales facilitando el acceso inmediato a la información así como innovando distintas formas de comunicación con entornos más abierto, fragmentando barreras temporales espaciales que ha permitido la interacción⁶ social a través de la interconexión, siendo de gran utilidad para el desarrollo y transformación de la sociedad; ayudado en todos los campos económicos, culturales y sociales.

La necesidad y el gran desafío de aprovechar de las Tic en la educación es resultado de que “Los docentes y la enseñanza es un mundo de mutación” (UNESCO, 1998); es decir la educación debe estar a la par con los desafíos que lo depara el siglo XXI;

⁶ Actividad conjunta y concatenada de acciones entre dos o más agentes con la intencionalidad o finalidad común de realizar un trabajo u obtener un resultado.

debemos conseguir la inserción de las herramientas tecnológicas en todos los niveles de la educación, como eje fundamental del desarrollo de niños y adolescentes de nuestro país, solo así podemos estar convencidos de que hemos brindado las herramientas y las habilidades necesarias para que nuestros alumnos puedan desarrollarse.

La educación demanda cambios radicales, de procesos activos en la que todos los agentes formamos parte, no basta con reproducciones monótonas de conocimientos, se requiere producir conocimientos, desarrollar destrezas, habilidades cognitivas; una educación basada en los cuatro pilares fundamentales,⁷ es decir educación para la vida y para afrontar problemas del mundo real, llegando a la aspiración máxima de una educación integral, participativa e interactiva.

“Los alumnos aprende mejor en colaboración con sus pares, profesores, padres y otros, cuando se encuentran involucrados de forma activa en tareas significativas e interesantes” (Vygotsky, 1978) y las Tic brindan todas estas oportunidades tanto a docentes como al alumnos de participar y colaborar unos a otros individuos desde cualquier parte del país y del mundo, siendo herramienta para el trabajo colaborativo.

Reconocida la influencia que se marca en la educación es necesario desarrollar programas de alfabetización digital y capacitación a nivel de país, que permita a todos los docentes actualizarse y esta a la par al nuevo milenio para luego capacitar a padres -alumnos en el mundo informático y en el manejo responsable, siendo una herramienta de progreso que permita mejorar la calidad de la educación.

3.2.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC.

[Ferraté, 2003 considera que...] “El mundo en que vivimos se halla en un proceso de cambios constante que afecta a todo los ámbitos profesionales y en concreto, al campo de la enseñanza y de la formación”.

Los cambios en el mundo productivo, la evolución tecnológica, la Sociedad de la Información, así como la tendencia a la comercialización del conocimiento, demanda

⁷ La educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer aprender a vivir juntos, y aprender a ser(Delors,1996).

de la educación, sistemas de enseñanza-aprendizaje cada vez más flexibles y accesible al nuevo milenio, es por eso que las Tecnologías de Información y Comunicación deben incorporarse como una necesidad en varios contextos educativos (presencial-distancia) así como en todos sus niveles, que ayuden al fortalecimiento de la calidad educativa y permita reconocer que la “Educación y la formación serán más que nunca, los principales vectores de identificación, pertenencia y promoción social” (El libro Blanco de sobre educación y formación de la Comisión Europea, 1995_pag 18).

“La educación deberá transmitir masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos, técnicos y evolutivos, adaptados a la civilización cognitiva, porque son la base de las competencias del futuro,[...]simultáneamente,[la educación] se ve obligada a proporcionar las cartas náuticas de un mundo complejo y en perpetua agitación, al mismo tiempo, la brújula para moverse por ellas”(Delors, 1996.p.95-96).

La educación debe hacer adaptaciones curriculares que permita a todos los agentes del proceso educativo ser actores del desarrollo, en la que se exhorta nuevas competencias⁸ por parte de los docentes que ayuden a lograr que nuestros niños y adolescentes despliegue infinidad de habilidades y destrezas que se requiere para enfrentar las perspectivas de la sociedad en la que vivimos.

Las Tic por tanto deben ir a la par de la educación haciendo de esta una herramienta, medio y apoyo en el proceso educativo para acercanos más a la cultura de hoy, la misma que ha empezado a desarrollarse de forma natural y muy acelerada en niños y adolescentes-jovenes desde muy corta edad, manejandose en el (entretenimiento.-ocio) debido al analfabetismo tecnológico, por tanto se requiere urgentemente de concientización del uso tanto en los entornos formales e informales.

“El impacto de las redes de comunicación sobre la formación y educación va a suponer y en algunos contextos ya lo está suponiendo, uno de los mayores cambios que hay tenido lugar las instituciones educativas en las últimas décadas”
(Marqués, 2011).

⁸ Conjunto de patrones o pautas de conducta necesarias para desempeñar tareas y funciones laborales de forma eficaz. (Woodruffe,1992).

“Cada vez más, el progreso de las sociedades e individuos depende de la educación que recibe” (Informe del Progreso Educativo, 2010)

Correspondiendo a esta realidad es que en noviembre del 2006, Ecuador se comprometió a incrementar la cobertura y la calidad de la oferta educativa con la aprobación del referéndum, de las ocho políticas del Plan de Decenal de Educación 2006-2015” (Educiudadanía, 2010).

“El Plan Decenal de Educación 2006-2015 (PDE) es un instrumento de gestión estratégica, diseñado para ejecutar un conjunto de acciones pedagógicas, técnicas, administrativas y financieras que guían los procesos de modernización del sistema educativo. Su finalidad es mejorar la calidad educativa y lograr una mayor equidad, garantizando al acceso y permanencia de todos al sistema” (Educiudadanía, 2010).

El Ministerio de Educación propuso el Plan Decenal de Educación 2006-2015, el cual está compuesto por ocho políticas educativas:

1. Universalización de la “Educación Básica Inicial”, de 0-5 años de edad.
2. Universalización de la “Educación General Básica”, de primero a décimo año.
3. Incremento de la matrícula en el bachillerato hasta alcanzar al menos, el 75 por ciento de la población en la edad correspondiente.
4. Erradicación del analfabetismo y fortalecimiento de la educación formal alternativa.
5. Mejoramiento de la infraestructura física y el equipamiento de las Instituciones Educativas.
6. Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación del Sistema Nacional de Evaluación.
7. Revalorización de la profesión docente, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.
8. Aumento del 0.5 por ciento anual en la participación del sector educativo en el PIB, hasta alcanzar, al menos, el seis por ciento.

Todas las políticas educativas planteadas en el Plan Decenal de Educación deben constituirse el pilar fundamental sobre el cual todo el sistema educativo ecuatoriano se sustente, reconociéndose así como el proyecto más importante en la historia del Ecuador, en la cual toda la comunidad educativa tenemos que involucramos y trabajar unificadamente, hacia el logro una educación ecuatoriana de calidad.

En nuestro país a pesar de contar con políticas educativas, hemos podido apreciar que las demandas de las Tic, aun no han sido cubiertas; pues actualmente es que el gobierno esta reconociendo la valía de integrarlas en la educación; por lo que ha dotado de equipamientos informático que incluye computadoras, impresoras, proyectores, pizarras digitales interactivas, y acceso a Internet a escuelas públicas por parte del FODETEL así como se ha creado las Escuelas de Milenio “Instituciones de alto nivel, desarrolladas bajo conceptos técnicos, administrativos, pedagógicos y arquitectónicos innovadores que cuentan con equipamiento moderno y tecnología de punta en bibliotecas, laboratorios y centros de prácticas técnicas, deportivas y culturales” (MEC, 2009) y se planifica construir 15 UEM; pero esto no queda aquí falta mucho camino por recorrer, se requiere de un gran compromiso por parte de Estado y la comunidad educativa.

Las Políticas Educativas del Plan Decenal constituyen un gran reto para la educación de calidad, por lo que se deberá unificar esfuerzos para cumplir a cabalidad, aclarando que la política 5 enuncia el mejoramiento del equipamiento de las Instituciones educativas, así incremento de la cobertura a nivel nacional de nuevas tecnologías constituyéndose un hito de gran trascendencia puesto que “Según varios estudios se ha demostrado que en el 2009 solo el 14% de educación regular tienes acceso a Internet” (Educiudadania,2010).

El Ministerio de Educación debe coordinar con el gobierno local así como instituciones no gubernamentales acciones de mejoramiento de la infraestructura y equipamiento en las Instituciones Educativas del País, que permita incorporar a las Tic, sin dejar de lado el cumplimiento de la política 7 revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, capacitación permanente, condiciones de trabajo y calidad de vida; cuya meta es mejorar los procesos de formación inicial y continua de los educadores, para lo cual es necesario que exista un seguimiento de los docentes con desempeño regular en las pruebas de conocimientos y de su participación en los cursos temáticos para que pueda verificarse la efectividad de los mismos.

“La única manera de mejorar los logros de aprendizaje de los alumnos es mejorar la instrucción que reciben “ (UNESCO, 2009).

Se puede mejorar la calidad de los procesos educativos, a través de docentes preparados y motivados para su responsabilidad de educadores. “Los mecanismos de evaluación a alumnos y docentes deben servir para identificar aspectos a fortalecer y brindar la posibilidad a los maestros de acceder a una capacitación continua en sus conocimientos y habilidades” (Educiudadania, 2010).

El primer paso esencial para enmarcar dichas políticas educativas hacia el logro de los objetivos es contar con información que genere un diagnóstico y así establecer reformas efectivas y auténticamente democráticas con estándares de desempeño⁹ que convoquen a toda la sociedad a promover y mejorar la calidad-equidad del sistema educativo, que permitan construir el país distinto, más democrático, competitivo incluyente y prospero que todos queremos.

En Base a estos lineamientos es que el MEC promovió la Actualización y el Fortalecimiento de la Educación Básica del 2010, desarrollando una nueva concepción de educación ecuatoriana, cuyo diseño curricular se respaldan en diversas conceptos teóricos y metodológicos del quehacer educativo; en especial los fundamentos de la Pedagogía Crítica en que el estudiante constituye protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, predominio cognitivistas y constructivistas, teniendo como referente primordial el empleo de las Tecnología de Comunicación e Información dentro del proceso educativo; es decir de videos, televisión, computadoras Internet, aulas virtuales y otras alternativas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje (Actualización Curricular, 2010).

“Mediante Acuerdo Ministerial 242-11 artículo 2 de la normativa de Implementar el nuevo currículo de bachillerato en el literal d y e se habla de que el bachiller deberá desarrollar la siguiente destreza: Utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación de forma reflexiva y pragmática para buscar - comprender la realidad circundante, resolver problemas, tener acceso a la sociedad de la información y manifestar su creatividad evitando la apropiación y uso indebido de la información” (MEC, 2011).

⁹Constituyen descripciones de logros esperados de los diferentes actores e instituciones del sistema educativo. En tal sentido, son orientaciones de carácter público, que señalan las metas educativas para conseguir una educación de calidad.

Ecuador se encuentra iniciando grandes reformas, cambios y proyectos en su sistema educativo si bien es cierto ha logrado avances importantes, sin embargo todavía quedan retos significativos cumplir a cabalidad todos las reformas educativas para lograr que todos los estudiantes reciban una educación que les permita alcanzar su potencial y así lograr una educación de calidad.

Hemos palpado que las Tic en la educación ecuatoriana están dando sus primeros pasos como políticas educativas a nivel educación básica y bachillerato, por lo que será prioritario la innovación tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello la construcción de la Sociedad de la Información y el Conocimiento que permite desarrollar modelos pedagógicos de aprendizaje colaborativos en donde la interactividad y el trabajo en equipo sean el paradigma cotidiano de los alumnos y profesores, sin dejar de lado que se requiere alfabetización digital y capacitación a los docentes en formación así como los que se encuentran ejerciendo, tomando en cuenta que no se puede enseñar sin tener las bases es hora que desarrollemos aptitudes y actitudes de emprendimiento en los procesos educativos; logrando una educación innovadora, crítica y participativa.

“Los planteles educativos deben desarrollar políticas institucionales que permitan acceder en sus entornos educativos las Tic como una asunto prioritario que se convierta un estímulo social para los alumnos y los centros educativos se convierte en el motor de la motivación cognitiva” (Quintana, 2000).

“El ecuatoriano tiene facilidad para adaptarse a nuevas tecnologías; el ejemplo es la telefonía móvil que es parte de la vida diaria de los ecuatorianos” (Vega, 2011).

Las Tic no pueden quedar inmersas tan solo en el entorno informal, es necesario adaptar al sistema educativo ecuatoriano en todos los niveles tomando en cuenta su gran trascendencia y utilidad, haciendo frente a esta realidad tecnología que esta inmersa en toda la sociedad, por lo que el Ministerio de Educación debe ir aumentando esfuerzos para aprovechar al máximo de las oportunidades y ventajas en el campo educativo y así desarrollar la cultura tecnología en nuestro país, cumpliendo así todas la metas planteadas en el P.E.D.

3.3. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.

Las nuevas exigencias y necesidades de una sociedad cada vez más interconectada ha hecho imprescindible someternos a un acelerado proceso de transformación, en la que todos estamos inmersos de una u otra manera, puesto que nos hemos apropiado de los avances tecnológicos en todas sus dimensiones, haciendo uso de las mismas ya como una necesidad; proporcionando infinitudes de oportunidades de desarrollarnos pero a la vez también ha sido tema de debate ¿Qué hacer para manejar estas tecnologías de manera apropiada especialmente en niños y jóvenes?. “Las Tic presentan un gran potencial para el desarrollo y la formación de los niños y adolescentes que sin embargo, no están carentes de ciertos riesgos” (Martin, 2007).

Los niños y adolescentes constituyen la generación interactiva que nació y creció en la sociedad del rápido desarrollo digital, que proviene de la cultura digital, que se apropian de manera natural de las Tics y vienen manejándose como peces sobre el agua ante dichas pantallas, por lo que se “Confirma que el consumo e interacción que los jóvenes desarrollan alrededor de las pantallas (televisión, videojuegos, Internet, cine, móviles) son un factor socializador de gran importancia” (Campus, 2004); que ha desarrollado posturas que en algunos casos resultar equívocas, convirtiéndose en el entorno más próximo de aprendizaje y sobre todo el más dinámico en el que basta solo con tocar un boton todo estara en nuestras manos.

“Es 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, esa 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 años, están bastante expuestos” (Fernando Astudillo, 2011).

Redes Sociales

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

El concepto de red social nació a partir de la teoría de “Los seis grados”, que enuncia que “todo el mundo” puede conocer a “todo el mundo”.

El intervenir en una red social empieza por hallar allí otros con quienes compartir nuestros intereses, preocupaciones o necesidades y aunque no sucediera más que eso mismo ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a la gran mayoría de las personas, lo cual suele manifestarse en retraimiento y otras veces en excesiva vida social sin afectos comprometidos.

Facebook: es el equivalente a lo que” nos toca vivir”, aquella plataforma que nos permita poner en contacto con la personas que no conocimos pero que forman parte de nuestro círculo social (amigos del barrio, amigos de novia,), que nos vincula con nuestro pasado.

Twitter es una red social de información que no sigue personas específicas sino tendencias, ideologías y temáticas, que permite ponerse en contacto con la gente que siempre quisimos vincularnos pero que la vida que toca vivir no nos permitió en circunstancias normales, vivimos en una democracia digital, en la cual el Facebook nos vincula al pasado y el twitter al futuro.

Una sociedad fragmentada en minorías aisladas, discriminadas, que ha desvitalizado sus redes vinculares, 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 se funda a si mismo diferenciándose de otros” (Michfer, 2008).

Niños y jóvenes ha accediendo a principios o valores de dicha cultura, así tenemos un gran referente la Teoría Social “Los niños aprenden observando a los demás, lo ven y a menudo imitan lo que ven”(Bandura, 1986) fiel ejemplo de esta teoría es que esta población empiezan a imitar nuevos modelos de actuaciones y comportamientos; así como de interacción con sus pares al estar inmerso ante las pantallas y redes sociales.

Los niños y jóvenes constituyen sujetos en formación, tanto de las características físicas, psíquica; así como su personalidad, autoestima y autovaloración, los cuales necesitan patrones de conductas del entorno familiar así como experiencias próximas para poder desarrollarse adecuadamente; sin embargo hemos reconocido que esta

generación interactiva están notoriamente influenciada por las pantallas y redes sociales, y no cuentan con parámetros de uso y manejo por parte de los mediadores más importantes (familia, escuela), haciendo que muchos se encuentren expuestos a algún riesgo así como a desplazar actividades importantes para su desarrollo a los contactos con la naturaleza y recreación al aire libre.

“Se degenera su capacidad de socializar y de valorar a sus semejantes, sus capacidades empáticas se distorsionan, tanto en la familia como en la comunidad a la que perteneces, porque no se sienten incluidos” (Santillan, 2010).

Forman otros espacios de actuación y de interacción, así como grandes comunidades virtuales¹⁰ en la que se aceptan y asumen protocolos artificiales de representación, se vive en un mundo fantasía y de relaciones: ver es creer, sentir juntos es vivir.

“Se esta volviendo casi una generación robótica, se están perdiendo los valores, los afectos, la lealtad, la solidaridad, la integración con los seres humanos. Para ellos, lo más importante es no dejar sus aparatos” (Cubillo, 2011),

Las pantallas y las redes sociales van así predominando en la vida de dichos sujetos debido a su potencial atracción y de involucramiento; constituyéndose en medio de desahogo, refugio y de esparcimiento (ocio-entretenimiento), los cuales son utilizados libremente sin las verdaderas medidas de protección que hay que tomar al respecto, que si bien son medios socializadores también pueden constituirse medio nocivos para niños y adolescentes.

“La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión, a fomentar el todo vale, como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud” (Levis, 1996), incrementando así los niveles de agresividad y por ende disminuyendo las conductas pro sociales.

¹⁰ Grupo de usuarios que interactúan intensivamente a través de algún medio. Es una agregación social que emerge de una red, cuando un conjunto de personas llevan a cabo discusiones públicas con una cierta extensión y regularidad, con suficiente sentido humano para formar tejidos de relaciones personales en el ciberespacio. No emergen automáticamente, sino que se requiere de tiempo, de muchas interacciones, de metas y experiencias compartidas así como también de una membresía y una identidad de grupo. (Sánchez, 2002).

“La televisión tiene un enorme potencial socializador para crear y consolidar cotidianamente los estereotipos dominantes a fin de satisfacer las necesidades de reproducción-transformación de los comportamientos”(Fernandez, 1997).

Estas dos pantallas si nos son utilizados adecuadamente pueden tener resultados perjudiciales ya que ir creando concepciones equívocas de conductas que luego se verán reflejados en la realidad misma.

“El Internet se asevera que están peligroso tanto para niños como para jóvenes, y al parecer lo son más que la televisión por su carácter interactivo” (Anderson y Bushman, 2001). “Otro de los accesos ha sido el de poder contactarse con otros jóvenes alrededor del mundo, volviendo el mundo muy pequeño, lo que llevado al extremo en las posturas tecno- fóbicas, lo hacen un lugar donde vivir puede resultar insoportable” (Virilio, 1997).

En Ecuador como en otros países muchos niños y adolescentes han caído en el consumismo y se han vuelto adictos a la tecnología, especialmente al Internet, porque tienen una fascinación por lo diferente y una inclinación muy fuerte a la impulsividad además son escasamente reflexivos, audaces, y se centran en lo actual.

“La Agencia de Comunicación de Niñas, Niños y Adolescentes(Acnaa),un proyecto de la Fundación Yupana de Ecuador, con apoyo de Unicef, alerta sobre el actual momento: Las redes sociales son el escenario de una nueva forma de interacción social, claro, pero además son plataforma para nuevas formas de acercamientos eróticos” (Astudillo,2011).

Los adolescentes empiezan su vida sexual no necesariamente con actividad física sino que tienen la capacidad de compartir y decir sin necesidad de ver, es decir, lo que las nuevas tecnologías permiten: estar presente sin estarlo. El coqueteo es más directo, los mensajes a Facebook, Twitter y el teléfono móvil tienen contenido erótico, y es común que la webcam sirva como un recurso también erótico debido a que se ven pero no se tocan.

La generación interactiva en el Ecuador desde muy pequeños se adentrado de manera cotidiana y muy natural a estas tecnologías en la que de hecho sobrepasan en conocimientos a sus padres; esta población infantil-juvenil es la más interactiva de nuestros tiempos, cuyo uso más frecuente es en el campo informal, de entretenimiento

y de ocio, reconociendo su fascinación y su apropiación sin medir riesgos a la hora de utilizarlos.

Por eso recomendable que se tome cartas en el asunto inmediatamente por parte del Estado y así como organizaciones que velan por la protección de niños y adolescentes y que del estudio realizado sobre el grado de uso de las Tics en población infantil-juvenil se aproveche los lados positivos de las pantallas y redes sociales con las que conviven y se emprenda la alfabetización digital a la comunidad educativa para que esta población aprendan a concientizar y utilizar reflexivamente dichos herramientas tecnológicas.

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

“Para esta Generación Interactiva y cada vez más para todo el mundo, el acceso a estos dispositivos se convierte en un bien básico, de primera necesidad, esto nos ha permitido hablar de una especial afinidad de las nuevas tecnologías en el público infantil y juvenil afinidad entendida como un grado de penetración superior en dicho público respecto al total de la población” (Bringué & Sádaba, 2008).

Es evidente entender que tanto niños como adolescentes se encuentran fuertemente atraídos antes las pantallas ya que han coexistido y son beneficiarios directos de la infinidad de herramientas, aportando significativamente en sus vidas, al punto de desarrollar nuevas formas de socializarse e interrelacionarse, provocado desbalance en la dinámica familiar, social y escolar.

Al analizar las pautas de consumo es indispensable reconocer el nivel de posesión, uso, acceso y tiempo de utilización de las cuatro pantallas en dicha población.

Equipamiento Tecnológico

“En el Ecuador de acuerdo con reporte anual del MINTEL 2010, la media de penetración de computadoras en los hogares ecuatorianos era del (27%); hoy los resultados que arroja la muestra es superior (49%) para niños de 6 a 8 años y el (54%) entre los mayores reconociendo de esta manera que más de la mitad de hogares ecuatorianos cuenta con este dispositivo tecnológico” (Bringué & Sadabá, 2011).

Según datos del primer estudio sobre el comportamiento de niños y adolescente frente al uso de las tecnologías proporcionados por MINTEL se llegó a los siguientes resultados;

-La Generación Interactiva en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional”

-La computadora compite con la televisión en nivel de penetración, el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años y el (54%) de los de 10 a 18 afirmaron que en su casa hay una computadora.

-Mas allá de la computadora e Internet nos muestra que el segundo aparato que se encuentran más inmerso con el 50% hogares ecuatoriano es el equipo de música, Dvd y en tercer lugar tenemos laptop, impresora, la cámara de fotos, el teléfono digital la televisión de pago oscila teniendo una penetración del (25%) y (40%); así mismos en relación escáner, mp3 y cámara de video o webcam en un (20%) especialmente en caso de los mayores; sin olvidar que el disco multimedia ha sido el que menos popularidad ha manifestado en el Ecuador.

Al comparar la Generación Iberoamericana en relación al equipamiento tecnológico podemos denotar que nuestro país, manifiestan una menor disposición de aparatos y recursos tecnológicos y por ende diferencias en su uso; es así que solo en computadoras (fija o laptop) y conexión a Internet estamos en línea media; con Iberoamérica; la conexión a la red es del (50%) Iberoamérica y en nuestra generación es del (57%).

- En cuanto a la ubicación del computador se observa diferencias, en Iberoamérica el (40%) sitúan en su dormitorio y en Ecuador solo un (26%) en mayores, indicando que el lugar de ubicación mayoritariamente es la sala estar tanto en niños con el (36%) y adolescente con el (32%).

- En Ecuador los niños de 6 a 9 años tiene preferencia el lugar de ubicación (cuarto de los padres, sala estar, o cuarto de estudio un (57%); al igual que adolescente un (51%) comparten preferencias de ubicación en lugares más compartidos.

Internet

La generación interactiva ecuatoriana se conecta a Internet desde el hogar el 57% entre el grupo de 10 a 18 años y en relación al grupo de 6 a 8 años 63% reconociendo que la cada vez los niños y adolescente se van apoderando de las Tic.

La mitad de pequeños - 6 a 9 años- se declaran internautas y en caso de los mayores el 70.5% son usuario de Internet, los cuales se van acentuando a partir de los 10 años, alcanzando su máxima penetración entre 15 y 17 años.

-En el Ecuador hay multi-accesos a la red, constituyéndose en una experiencia fragmentada, sin embargo es imperante aclarar que tanto en jóvenes como niños el lugar mas habitual y donde mas acceden es el hogar claro que marcando sus diferencias es así que los niños acceden en un 64%, y los jóvenes solo en el 43%; el segundo lugar de ubicación es el colegio o cibercafé.

El porcentaje de niños/as y adolescentes ecuatorianos que usan Internet en la escuela es muy alto: casi el 30%. El mismo porcentaje declara que un profesor le ha enseñado a usar Internet y el 80% usa la red como recurso en sus tareas educativas.

-En cuanto a los desplazamientos de actividades podemos expresar que en el Ecuador el 23% desplaza a la televisión, el 14% videojuego y el 13% el teléfono móvil; a diferencia de Iberoamérica en la cual la primera actividad desplazada en el 44% es al ocio audiovisual, el 28% la televisión y el 16% los video juegos; en relación genero tanto Ecuador como Iberoamérica se aprecia una relación igualitaria es así que los chicos desplazan los videojuegos y las chicas la televisión o celular.

-Un segundo ámbito tenemos el desplazamiento actividades educativas en Ecuador el 18% a la lectura y el 25% Iberoamérica.

El navegar por Internet ha hecho que muchos chicos y chicas de nuestro país así como Iberoamérica desplacen actividades tanto recreativas, sociales y de ocio que son beneficiosos para su desarrollo físico, social e intelectual; sin embargo hay que notar que en el Ecuador existe menos afectación de tiempo (familiar, ocio) debido a los momentos de navegación.

- Los sistemas de protección son todavía muy escasos con respecto a la existencia de algún control de acceso a los contenidos de Internet, es así que solo el 11% en

Iberoamérica y el 15% en Ecuador disponen de filtros de contenidos¹¹; sin embargo en cuanto a las antivirus¹² existe mayor utilización en el Ecuador el 61% y en relación a la otra generación el 40%, es importante reconocer que existe diferencia en género es así que las mujeres tiene mayor desconocimiento o confusión sobre en el tema.

- En relación a la compañía: El 37% de internautas precoces reconoce navegar “sin compañía”, por otro lado tres de cada diez niños admite navegar con amigos o hermanos, el 19% con la madre y el 18% con el padre, 15% algún profesor y el 13% con familiares.

En relación a los jóvenes de 10 a 18 años navegar en Internet es una actividad autónoma, con marcado carácter social y escasa mediación adulta. El 59% suele navegar solo y el 39% mantiene una implicación de amigos e iguales.

Los padres y profesores tiene poco peso en acompañamiento a nivel Iberoamericano, también se aclara una diferencia que los iguales son la mejor compañía en niños un (20%) con hermanos y en mayores el 66% con amigos.

-El uso de contenidos en la generación ecuatoriana en menores de 9 años utilizan el 49% para visitar páginas web, un tercio comparte fotos y videos, el 14% para correo electrónico; y más de una décima parte se inicia en el uso de redes sociales; a partir de los 15 años en el 46% existe un mayor atractivo del correo electrónico; seguido por la utilización del Messenger que supera el 30%; sin dejar de lado que también se utiliza como medio para conocer con el 57% y compartir el 34%.

Las redes más utilizadas y más populares en el Ecuador en el 86% constituye el Facebook, el 52% ele hi5, el 25% Windows Live Space, el 17% Myspace y el 16% Sónico.

-El principal objetivo de utilización del Internet Iberoamérica es satisfacer necesidades de ocio. Los contenidos más visitados se relacionan con esta dimensión: el 51% a contenidos de música, el 52% contenidos relacionados con juegos, el 37% humor y el

¹¹ Programa diseñado para controlar qué contenido se permite mostrar, especialmente para restringir el acceso a ciertos materiales de la Web. El filtro de contenido determina qué contenido estará disponible en una máquina o red particular.

¹² Programa creado para prevenir o evitar la activación de virus, así como su propagación y contagio. Cuenta además con rutinas de detención, eliminación y reconstrucción de los archivos y las áreas infectadas del sistema.

34% a deportes. Los contenidos educativos son visitados con frecuencia por tan sólo el (20%) en los menores.

En comparación con los Iberoamérica podemos reconocer que el Ecuador hace menos usos de los casi todos los servicios que nos brinda el Internet a excepción de las redes sociales que es la mayor atractivo.

Uso de las Tic en entorno familiar

-En el Ecuador el (59%) de niños/as y adolescentes afirma que sus padres "echan un vistazo mientras navego", como principal intervención familiar en el uso de la red. El 23% por su parte, reconoce que "Mis padres no hacen/dicen nada mientras navego" el 14% afirma "me ayudan" cuando estoy navegando y tan solo un 8% expresa "hacemos algo juntos".

La generación Iberoamericana según las encuestas realizadas en el 2008 reflejan que, lo más frecuente, en el (46%) de los casos es que los padres pregunten qué hacen mientras navegan, el 27% echan un vistazo, el 10% manifiesta la opción de navegación conjunta se "sientan conmigo" o "hacemos algo juntos".

Las conductas con mayor control parental en el Ecuador el 40% dice no permitir dar información personal y el 38% que está prohibido comprar a través de la red al igual que en Iberoamérica el 48% dar información y el 41% comprar algo.

Celular

Según datos del SUPERTEL¹³ en diciembre del 2010, en el país había 15,11 millones de líneas celular es decir que la penetración era de 105%, de todas estas líneas el 7.56% son líneas 3G¹⁴ y 85% línea prepago.

- El celular es otra pantalla que ha ido tomando importancia en el Ecuador sin embargo se ha podido apreciar que esta pantalla es más atractiva para la generación de jóvenes pues los menores - 6 a 9 años- el 28% declara tener un dispositivo propio mientras que el otro 28% declara utilizar el celular de otras personas (padre, hermanos) en comparación con los adolescentes -10 a 18 años- el porcentaje se duplica al 57%

¹³SUPERTEL: Superintendencia de Telecomunicaciones en el Ecuador

¹⁴ La Telefonía móvil 3G se refiere a la tercera generación de telefonía móvil.

La telefonía 3G permite, además de la transferencia voz, la transferencia de datos, lo que permite descargar programas, enviar y recibir e-mail y enviar mensajes de texto instantáneos (SMS), entre otras cosas.

a partir de los 15 años, el dato supera el 70% y de 80% a los 17 años, dando a notar que la edad promedio para adquirir el celular es 12 - 13 años; datos que no supera a Iberoamérica que en el (80%) lo utiliza convirtiéndose la pantalla interactiva más generalizada así como también se aprecia un mayor apropiación con un (85.6%) en los adolescentes.

-En el caso de los más pequeños la vía más común de adquisición del celular en el 54% fue el regalo, el 37% de estos niños sus padres se los dieron. El 9% tomo la iniciativa y pidió que lo compraran; mientras que en relación a los adolescentes de -10-18 años- en el 47% los padres son los artificios mayoritarios.

Es destacable que el 12% declare haberse comprado su propio celular.

-Al hablar de los interlocutores podemos notar que tanto en Ecuador como Iberoamérica las tendencias en los niños se deriva hablar con sus padres y familiares y según la edad la tendencia va cambiando de una comunicación familiar a una comunicación social; en relación al sexo se puede afirmar que las mujeres tienen más atracción y utilizan más este medio tecnológico.

*El celular, la pantalla más generalizada entre los niños, niñas y adolescentes ecuatorianos/as, es multifuncional:

Comunicación: La función principal en el 87% lo utilizan para hacer y recibir llamadas, el 74% enviar mensajes de texto y un 42% chatea a través del celular

Contenidos: En este punto este dispositivo se define como soporte de contenidos y no como herramienta comunicativa. Un 59% de los menores lo utilizan para escuchar música, el 44% también les útil para ver fotos y videos, el 17% navega por Internet y un 12% aprovecha para ver la televisión.

Ocio: el 55% sigue aprovechando para jugar

Organización: Por último el celular sirve como despertador para cinco de cada diez menores, un 39% afirma utilizarlo como agenda electrónica.

-En el Ecuador el (36%) desconoce el medio de pago instalado en el celular, lógicamente en los usuarios de corta edad, en caso de si conocer lo más frecuente es disponer de tarjeta prepago un (50%), en cuanto al gasto existe desconocimiento en un (38%); para el resto la percepción del gasto es medio (9%) y sobrepasa el gasto medio (11%); comparando estas cifras con la otra generación se puede también notar

diferencias en el gasto mensual con el (40%) en niveles bajos y (18%) medio o alto y muy alto el (21%); quien se encarga del pago son los padres de jóvenes ecuatorianos, mientras que la otra generación es autónoma.

Videojuegos

-Ecuador se enmarca dentro de las últimas tendencias de consolas de videojuegos de última generación. El acceso a Internet y a posibilidad de juegos en red atraen más a “gamers” (Lideres, 2011).

-Los videojuegos se han consolidado, como una opción de entretenimientos para los menores. El (61%) de niños entre 6 y 9 años y el (58%) de los de 10 a 18 años declaran jugar habitualmente con videojuegos y computadora; en comparación con la otra generación los datos son en línea el (73%) de los encuestados de 6 a 9 años declara que juega a videojuegos en el caso de 10 a 18, lo hacen en el (67%) los jóvenes.

Jugar con la computadora es una situación muy habitual entre los menores ecuatorianos aunque de modo particular entre los adolescentes en el (85%) por encima del 33% de niños; reconociendo también que el Play Station 2¹⁵ es el más popular, sin embargo tan solo el 34% de 6 a 9 años y el 19% de los de 10 a 18 años, declara tener una propia; según estos datos podemos afirmar que jugar con computadora así como el Play Station 2; se lo realiza debido a las facilidades de clonar los juegos y adquirirlos a precios cómodos, es así que el (41%) declara tener juegos pirateado.

-El tiempo de uso en el Ecuador es el (40%) de media hora, superando el límite 20% de una y dos horas y el (11%) más de dos horas; en relación la generación Iberoamericana el tercio declara dedicar menos de una hora diaria, el 24% afirma consumir entre una y dos horas y el grupo de *heavy users* lo configuran el (15%) con más horas de dedicación.

En las dos generaciones la mayor parte de mujeres no juega entre semana más lo hacen los varones.

¹⁵ Lejos de ser solo una consola, PlayStation 2 es un centro de entretenimiento en el que puedes disfrutar de videojuegos, películas y música a placer. Si necesitas entretenimiento, no busques más: PS2.

Televisión

-Esta pantalla es la que más notoriedad y presencia mantiene es así que en el Ecuador tan solo el 5% y en Iberoamérica el 3% manifiesta no poseerla y lo más habitual en las dos generaciones tener al menos 2 televisores por hogar; tomando en cuenta que no hay posesión en mayor escala de aparatos televisivos; el 25% niños y el 33% en adolescentes reconocen poseer más de tres televisores.

-En cuanto a la ubicación de esta pantalla podemos decir existe varios lugares siendo llamativo como ya desde pequeños el propio dormitorio se convierte en lugar habitual de consumo de televisión. El 38% de los menores de 6 a 9 años reconocer la televisión esta situada en la sala estar, como segunda ubicación preferente es el dormitorio y en un 34% de los casos en el cuarto de los padres.

Esta ubicación cambia con la edad es así que los jóvenes declaran ubicarle en su dormitorio el (52%) a diferencia de Iberoamérica puesto que los niños desde muy pequeños un (49%) tiene como lugar más habitual en su dormitorio, luego cuarto de los padres con el 47%, la sala estar el 45% y en los jóvenes las cifras son similares.

-En relación al tiempo de uso en la generación interactiva ecuatoriana se reparten en partes iguales los intervalos entre semana en el 28% menos de media hora, el 28% entre una y dos horas y el 25% más de dos horas; en relación a los fines de semana existe un descenso en el grupo ligero y moderado pero aumenta en consumo más pesado.

-La televisión constituye una experiencia tanto individual así como compartida es así los niños mantiene una tendencia de actividad social cuyos acompañantes más próximos son padre, madre y hermanos sin menospreciar que los jóvenes mantiene una dimensión social mientras que al comparar con la generación Iberoamericana a pesar que admite que le gusta ver la televisión acompañado según las encuestas 60% declara que suele ver solo.

3.3.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC'S

En niños y adolescentes se apreciado que las Tic se han ido incorporando de manera habitual en la vida cotidiana, utilizando como herramienta de interacción, información comunicación, conocimiento y entretenimiento que al estar contantemente en estas pantallas sin la medidas de protección y seguridad puedan estar expuestos a

diferentes riesgos ya sea riesgos de los contenidos (violentos, sexista), así como de consumismo que pueden producir efectos en la susceptibilidad pues como anteriormente manifestamos estos necesitan de patrones conductuales que refuercen su desarrollo psicosocial.

Los riesgos a los que pueden enfrentarse la generación interactiva sobre el uso y manejo inadecuado son numerosos y cambian a medida que las Tics proporcionan mayor interactividad pudiendo nombrar entre los más habituales:

- La exposición a pornografía, violencia y otros contenidos no apropiados para la edad o de fuentes poco confiables;
- El acoso entre pares (cyberbullying¹⁶) (Internet- celular)
- El uso con fines no lícitos de datos personales;
- El acoso en línea por parte de un adulto con fines de abuso sexual (grooming)¹⁷;
- El uso de fotografías para producir pornografía infantil

“Los contenidos violentos en los medios generan conductas agresivas e influyen negativamente en el sujeto, aunque también destaca que la violencia es sólo uno de los múltiples factores que pueden desembocaren dicha agresividad” (Valkenburg, 2004).

En este aspecto debemos estar conscientes que las tecnologías nos han proporcionada grandes ventajas, así como también constituyen herramientas que si no son utilizados correctamente pueden perjudicar a la población más vulnerable niños y adolescentes, quienes por su impulsividad y su escasa reflexividad se han dejando atrapar, trayendo consigo desbalances en la dinámica familiar, social.

“En efecto, las y los adolescentes 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” (Castell, 2001 p.139).

[Castell (2001) señala que...] “Se debe considerar que las Tic a través de los juegos de rol permiten la construcción de la identidad como base de la interacción *online* de las y los adolescentes. Estos también pueden inventar roles que en la vida real no tienen, gracias al anonimato que ofrecen. No obstante, puede conducir a las y los

¹⁶ Consiste en conductas hostiles, sostenidas de forma reiterada y deliberada por parte de un individuo o grupo, con la finalidad de producir daño u otro, mediante la utilización de las tecnologías de información y comunicación

¹⁷ Es un proceso de incitación y preparación para la situación de abuso llevado a cabo mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación.

adolescentes a tener vidas paralelas, una en online y otra en offline, al construir distintas identidades que tal vez en algunos casos puede tener efectos perjudiciales”.

La vulnerabilidad está dada por las características propias de la edad, que muchas veces los impulsa asumir riesgos no dimensionando totalmente sus consecuencias; llevado a esta población a relacionarse e interactuar con gente desconocida, así como publicar videos, fotos personales que para ellos les resulta inofensivos pero que pueden resultar peligrosos pues existen muchos pedófilos¹⁸ que se apropian de los recursos para utilizarlos como pornografía infantil e incluso llegan comercializarlos, reconociendo que a través del anonimato se desarrollan falsas identidades, una doble vida que lleva a la distorsión de desarrollo psicosocial y por ende efectos perjudiciales en el desarrollo de la personalidad.

El Internet posee varias características entre ellas la interactividad la misma que ha dejado de lado formas de comunicación lineal, dando apertura a la comunicación abierta que permite compartir, reproducir, comentar y retribuir contenidos que ha desarrollando nuevas formas interacción-socialización; cautivando especialmente en niños y adolescentes ya que se enmarcan de acuerdo a sus aficiones e infinidades de atractivos.

“Advierten que pueden producir aislamiento o agudizar fenómenos como la soledad y la depresión” (Kraut y otros (1998) en Naval, Sádaba y Bringué 2003).

La diversidad de actividades atractivas en el Internet como descargar música, subir videos, jugar en red y estar interconectados a través de msn y las redes sociales con amigos e incluso con personajes famosos, ha hecho que esta población infantil y juvenil se apropie de forma natural y que forme parte de su diario vivir, creando hábitos y comportamientos diferentes, como el alejarse de su entorno familiar más próximo, el desplazamiento de actividades e incluso en algunos casos adicción, considerando un punto de partida para desembocar otro tipo de problemáticas sociales.

“La tecnología, los atrapa haciendo que tengan un escaso o nulo control sobre sí mismos muchos se han vuelto más aislados y poco capaces de desarrollar y mantener nuevas relaciones con sus semejantes cara a cara. Además, tienden a perder el

¹⁸ Trastorno sexual del que se siente atraído físicamente hacia los niños de igual o distinto sexo.

control sobre sus ansias e impulsos de encontrarse “comunicados” o en “línea”, por lo tanto se vuelven dependientes” (Santillán, 2011).

Las increíbles formas de relacionarse vía online provocan la deshumanización de las relaciones interpersonales, así como también problemas para vincularse, siendo así que muchos chicos presentan dificultades para expresar emociones frente a otras personas, por lo que prefiere ser abiertos frente a una pantalla, los mismos que han reconocido poseer dos tipos de vida y que al estar en línea desarrollan su verdadero yo; ya que existe una zona de seguridad que permite hablar de cualquier cosa, pues saben que se encuentran con pares de su misma edad y que no lo juzgaran; se sienten más abiertos aclarando que cuando son muy introvertidos o tiene problemas para relacionarse, crean un perfil con datos diferentes a los suyos, desarrollando una identidad de alguien que quisiera ser, estos componentes en conjunto pueden traer complicaciones irreparables provocando que se aislen en un mundo virtual.

-Los riesgos de contacto surgen de la comunicación interpersonal a través de las Tic. Los jóvenes mantienen diálogos con amigos y compañeros a través de herramientas como el Messenger, pero también cabe la comunicación con personas anónimas para ellos. “Una herramienta comúnmente empleada son los salones de chat, en los que pueden encontrar individuos con fines de lo más perverso (pederastas, pedófilos, etc.)” (Bringué – Sádaba, 2008).

El Internet constituye en una herramienta de gran utilidad para toda la humanidad; sin embargo es necesario tomar en cuenta que también despliega diferentes riesgos cuando no se cuenta con las medidas de seguridad y protección a la hora de ser utilizado por niños y adolescentes; como son el riesgo de contacto, de privacidad y el comercial.

Los niños como adolescentes para su formación personal necesitan interactuar y relacionarse con personas de su entorno familiar y social (referente adulto) que brinde las pautas de comportamiento, sin embargo en esta época las relaciones interpersonales han disminuido notablemente, debido a la nuevas formas de contacto virtual, en la cual se han se encuentran atrapados dichas población, provocado cada vez concepciones erróneas de relacionarse.

-Los riesgos de privacidad .- Mucha gente aprovechan de su conocimiento para hacker´ vulnera la seguridad informática así como la información confidencial violando la privacidad y obteniendo información personal de una manera fraudulenta, llegando así cometer ilícitos incluso acosos cibernéticos (Cyberbullying) que se llevan a cabo mediante humillaciones, agresiones y maltrato verbal, psicológico, físico y aislamiento social, que ha traído repercusiones psicológicas en niños y adolescentes que en algunos casos se ha agudizado y ha llegado a los suicidios.

-Los riesgos comerciales.- Derivados de la actividad publicitaria y mercantil que se da a través de la red y puede presentarse a la hora de realizar transacciones comerciales(fraude),mensajes publicitarios engañosos así como también están los campos de las descargas ilegales (de música, videos, programas informáticos) o juegos en red.

La falta de madurez psicosocial hace que esta población sea presa fácil de anuncios publicitarios en las que se van desarrollando pautas equívocas de comportamiento, así como de estereotipos en cuanto a la belleza o alimentación, trayendo consigo desordenes en hábitos alimenticios e incluso comportamientos inadecuados.

El estudio de [Naval, Sádaba y Bringué (2003), demuestra que el [...Teléfono móvil también puede crear adicción y dependencia, en el cual se desprende que los jóvenes son conscientes que realizan un uso desmedido del móvil y reconocen su adicción y dependencia al móvil por este medio..]

“Sin embargo, pese a su innegable utilidad, los celulares sufren de estigmas sociales. Se les atribuyen efectos nocivos sobre la salud humana; ser los causantes de ensimismamiento, desconexión de la realidad. Paradójicamente, se dice, incomunican a las personas, deterioran su habilidad para buscar relaciones auténticas con personas reales” (Lideres, 2011).

El celular constituye un medio tecnológico muy atractivo y de entretenimiento para toda las personas pero principalmente para niños, adolescentes y jóvenes por la infinidad de aplicaciones que se pueden realizar como llamar, jugar, enviar mensajes, agenda, calculadora e incluso acceder al Internet, convirtiéndose en algo indispensable de la cotidianidad, los cuales mantienen su fascinación, al punto que

no se separan de celular a ningún momento y tampoco lo apagan, trayendo muchas repercusiones que pueden desembocar en adicciones si no se toma las medidas y pautas de control por parte de los padres.

En el ámbito escolar han manifestado muchos maestros traer problemas de atención y concentración, que impiden una comunicación entre los educandos y los educadores, por lo que se debe prestar cada vez más atención por parte de los padres sobretodo en la población infantil si requieren de este dispositivo pues por su corta edad no cuenta con criterios sobre su uso y manejo, perjudicando su rendimiento escolar.

La población infantil-juvenil puede estar expuesto a ser víctimas de acoso a través de mensajes o de llamadas de personas extrañas o de los mismos amigos, por lo que es necesario que existe mayor control de los padres en relación con los medios masivos de comunicación social, que ayuden a desarrollar comportamientos adecuados y criterios propios para utilizarlos y evitar que se conviertan en sustitutos del acompañamiento en la crianza.

“De un modo especial a la violencia en el videojuego y parten de la siguiente afirmación: se sabe que a muchos niños y adolescentes les gustan los juegos violentos, pero se conoce poco acerca de los contenidos y la influencia que pueden ejercer estos juegos” (Von Feilitzen, 2000).

Las Tic proporcionan una variedad de oportunidades de esparcimiento y diversión por la infinidad de actividades que se puede realizar, muchos de ellos pasean horas frente al televisor, videojuego e Internet de ahí que es necesario que se aprenda manejarlos adecuadamente, con las medidas de seguridad pues manejar al libre albedrio se podría enfrentar a riesgos e incluso a desplazamientos de actividades físicas, escolares, de esparcimiento familiar trayendo consigo graves problemas no solo físicos sino psicológicos.

Es importante como futuras maestras diferenciar los riesgos de cada pantalla pues no es lo mismo la violencia en la televisión, en la que el niño un mero receptor pasivo, que la violencia en un videojuego, en el que niños, adolescente participa activamente y que puede tener altas dosis de realismo así como también del Internet y del celular que como ya hemos discutido podemos darnos cuenta que cada pantalla tiene efectos

totalmente diferentes, por lo que será necesario tomar cartas en el asunto para que esta problemática, se requiere de mayor control y de estrategias que permitan desarrollar pautas de uso y consumo acordes a la edad de niños y jóvenes.

3.3.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC'S.

“La riqueza y el poder en la sociedad real dependen, por encima de todo, de la calidad de educación, de la plena integración, del conjunto de la población en el sistema educativo” (Castell, 2003 p.25).

Las Tic han influenciado notablemente en todos los ámbitos de la sociedad, pues hoy la economía se basa en el conocimiento y por ende se requiere de competitividad, que la educación cada vez vaya innovando, logrando que los sistemas educativos sean un hito importante para el desarrollo de la sociedad.

“Las nuevas tecnologías y la conexión de banda ancha a Internet ofrecen oportunidades formidables para ampliar el acceso a la educación. Estos instrumentos proporcionan nuevas oportunidades de aprendizaje. Añaden una nueva dimensión a la manera en que ejecutamos los programas de alfabetización, capacitamos a los docentes, gestionamos las escuelas y compartimos el conocimiento” (UNESCO, 2011)

Las Tic constituyen el pilar fundamental en el acceso a la educación, por la flexibilidad en diferentes niveles: entornos dinámicos e interactivos, la infinidad de códigos de comunicación, el acceso de forma rápida a la información, que han ayudado a superar obstáculos y distancias, favoreciendo el aprendizaje independiente, auto-aprendizaje así como el aprendizaje colaborativo (constante), por lo que es hora que se reconozca la valía de estas tecnologías a nivel mundial para ayudar en el progreso de la sociedad en general.

La educación se ha beneficiado de las Tic por la infinidad de oportunidades, desde el acceso de información en forma oportuna y actualizada, así como ser herramienta y medio al servicio de la formación presencial, a distancia y del auto aprendizaje (virtual); mejorado la comunicación y la colaboración, con entornos cada vez más dinámicos e interactivos, eliminando las barreras del espacio y del tiempo entre profesores- estudiantes, permitido de esta manera la formación continua, el libre acceso a la educación, el uso didáctico que nos ha permite la innovación en los

proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo en los educandos el desarrollo de habilidades como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender, por lo que será importante trabajar en conjunto para que las estas sean utilizadas en fines educativos y no solo como medios de entretenimiento.

“Las Tics, pueden tener un profundo efecto en los niños con necesidades especiales, estudiantes con discapacidades y en aquellos que son bilingües o tiene una competencia limitada del idioma, tendrá oportunidad de usar muchas formas de tecnología asistida¹⁹ y software educativos” (Morrison, 2005).

“La Innovación tecnológica en el proceso de enseñanza- aprendizaje y con ello la construcción de la sociedad de información y conocimiento permite desarrollar modelos pedagógicos de aprendizaje colaborativos²⁰ en donde la interactividad y el trabajo en equipo sea el paradigma cotidiano de los alumnos y profesores” (Sarmiento, 2005).

La Educación Virtual es "la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza aprendizaje, que respecta su flexibilidad o disponibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio).Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar los tres métodos: asincrónica, sincrónica y autoformación" (Lara, 2002).

Las Tecnologías de Información y Comunicación han ayudado a que la educación sea un derecho ineludible de todo ser humano, entendiendo así que gracias a la infinidad de herramientas y apoyos; cada vez somos testigos que la presencia física del sujeto-educando no es una necesidad en el aprendizaje puesto que se ha desarrollado entornos virtuales de aprendizaje que utilizan recursos tecnológicos como las videoconferencias, correos electrónicos, simuladores permitiendo la comunicación tanto asincrónica como sincrónica entre educando y educador permitiendo de esta manera la formación continua de todo ser humano.

“Los modelos pedagógicos actuales se enfrentan a una nueva generación de estudiantes que demandan de entornos más participativos en lo que se emplean competencias y habilidades propias. Esta generación desde muy temprano edad, utiliza las Tic forma parte de las redes sociales y se recrean con videojuegos”

¹⁹ Tecnología asistida es cualquier medio usado para fomentar el aprendizaje de los niños con discapacidades.

²⁰ El aprendizaje colaborativo tiene su anclaje teórico en los enfoques de Piaget y Vygotsky sobre la interacción social; consiste en un conjunto de métodos y estrategias apoyadas en tecnologías que persiguen que los miembros de un grupo se responsabilicen de su aprendizaje y del de los restantes miembros del grupo.

(educAcción, 2011); al emplear las Tic en el aula, la conducta del estudiante mejora no necesita permanecer estático sentado uno detrás de otro por el contrario, el aprendizaje es dinámico y de forma personalizada.

Los recursos multimedia han permitido desarrollar entornos de aprendizaje cada vez más dinámicos(escuela interactivas) que nos ayudado a cambiar la perspectiva de una educación tradicional por una educación innovadora, en la que se vive experiencias directas e interactivas, dando la oportunidad al alumno de ser el constructor del conocimiento basada en la teoría constructivista, que le permita desarrollar infinidad de habilidades como la autonomía, iniciativa, creatividad, el trabajo cooperativo, que constituyen los ejes vertebrales para lograr un aprendizaje significativo.

“Los videojuegos se constituyen en nuevos instrumentos de aprendizaje y su uso en el contexto educativo genera asombrosas posibilidades de desarrollo, ya que exigen concentración, atención a los detalles, integración de la información y toma de decisiones, estas habilidades fundamentales para el desempeño escolar y para la vida cotidiana “ (educAcción,2011).

Hoy en día podemos constatar que tanto niños y adolescentes utilizan informalmente dichas tecnologías y “disfrutan la sensación de control que tienen en estos ambientes, pues pueden hacer realidad las ideas que se les ocurren y ver sus efectos casi inmediatamente” (Prensky, 2001),tomando en cuenta al utilizarlo en el ámbito educativo desarrolla habilidades, destrezas, aprendizajes significativos, por lo que se necesario incorporar a las aulas los videojuegos como metodología (jugando - aprendo).

El uso de animaciones en el aula como gráficos, audio o videos interactivos, facilita la concentración del estudiante, por lo que se debe aprovechar al máximo todas las ventajas que nos brinda, así como también incorporar las tendencias de los educandos al aula por ejemplo el Facebook, para interactuar maestros- alumnos y así resuelven cualquier inquietud, es decir una educación online que brinde la oportunidad de acercarnos a una educación nueva con métodos libres y activos que desarrollen experiencia de aprendizaje enriquecedores.

“Otra de las ventajas del uso de las Tic es que simplifican la labor del docente. Por ejemplo, el maestro que tardaba una hora en dar su clase lo puede hacer en media hora de forma divertida y entretenida” (Comercio, 2011).

Se debe aprovechar la irresistible atracción que tienen las nuevas generaciones para convertirlas en aliadas a la hora de aprender y potenciar valores; es decir transformar las Tic (tecnologías de información y la comunicación) en Tac (tecnología de aprendizaje y el conocimiento) reconociendo ser excelente herramienta que nos proporciona infinidad de utilidades en el proceso de aprendizaje, siendo medio de expresión-creación, instrumento cognitivo y recursos interactivo para aprender y comunicarse, que al ser manejada adecuadamente impacta positivamente en los alumnos, acostumbrados a la inmediatez, interactividad y atracción que les ofrecen los videojuegos, el ordenador e internet, estudiar con las instrumentos tradicionales les parece un atraso, por tanto los maestros debemos aplicar la infinidad de herramientas tecnológicas en la metodología para ayudara a motivar el aprendizaje, reconociendo que para incorporar es necesario que todos estemos preparados así como en constante capacitación y así asumir competencias para enfrentar día a día los cambios en la educación.

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

Una vez analizados los riesgos y oportunidades que plantean las Tic, es hora de adentrarnos en las medidas de protección que se han proporcionado a niños y adolescentes para que no se encuentre expuesto a los peligros antes mencionados; cuya responsabilidad no solo recae en la familia sino en todos los agentes socializadores como el Estado y la escuela como eje de dichas iniciativas, considerando que todos formamos parte del proceso de mediación – regulación.

(Carlsson, 2006 p. 12), “La inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección”.

Al adentrarnos a los iniciativas de protección se debe valorar como están utilizando y manejando las cuatro pantallas, es decir se debe partir de las pautas de consumo en

la que entra en juego la posesión, el uso, el acceso, el tiempo, compañía, etc., para de ahí asumir el rol que garantice la protección y cuidado.

La regulación, la mediación y el conocimiento de los medios; son los ejes sobre los que se basa la protección.

La regulación son normas o reglas establecidas por cada Estado que ayudan a controlar contenidos de medios comunicativos; en la que está implícito las iniciativas y políticas públicas.

La mediación familiar constituye un pilar fundamental que debe establecer el control y el acompañamiento a la hora que sus hijos utilicen estas tecnologías, en la cual se requiere asumir responsabilidades y esfuerzos en cuanto a la alfabetización digital.

La media literacy que consiste en educar en la nueva cultura de medios, siendo primordial que aprendamos a reconocer los riesgos a los que pueden estar expuestos y educar a esta población, hacia el cuidado y la protección frente a las pantallas y redes sociales.

3.4.1 INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN

Según explica (Carlsson, 2006 p. 13-14), "Hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones".

La regulación constituye todas las leyes en cuanto a medios comunicativos o normas que se han establecido por el Estado así como por entidades no gubernamentales, cuyo propósito es el control y autocontrol de los mismos a través de programas que protejan o ayuden a establecer el control.

La sociedad globalizada así como el rápido desarrollo de los medios de comunicación requieren de medidas de regulación del gobierno, en la que se emprenda la protección creando políticas públicas, cuya responsabilidad es compartida con los agentes socializadores (familia, escuela, medios de comunicación) en el uso adecuado de las pantallas y redes sociales; demandando la auto-regulación de los medios en la que establezcan normas éticas que admitan el control y ayuden al acceso responsable, sin dejar de lado la co-regulación en la que se intercalan las leyes del estado y las normas de control hacia un mismo fin que es la protección del menor.

Iniciativas en el Ámbito de la Regulación en el Ecuador

“Ecuador informa poseer un Sistema Nacional Descentralizado de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia que articula y coordinan organismos, entidades y servicios, públicos y privados. Estos organismos definen medidas y procedimientos, sanciones y recursos, para asegurar la vigencia, ejercicio, exigibilidad y restitución de los derechos de los niños, niñas y adolescente. La Agencia de Comunicación de Niñas, Niños y Adolescentes se encarga de monitorear y vigilar los medios de comunicación.” (OEA-INN, 2011). El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia de Ecuador²¹ lleva adelante un proyecto de monitoreo de eventos y contenidos de Internet referidos a la pornografía infantil, la venta de niños, niñas y adolescentes”.

“Ecuador informa que aún no ha implementado específicas dirigidas a prevenir el uso no seguro e irresponsable de las Tic” (OEA-INN, 2011).

Los datos expuestos anteriormente nos confirma que si bien las cuatro pantallas y redes sociales se han popularizado en nuestro país sobretodo en el campo informal por niños y adolescentes, tan solo existe proyectos pero aun no se han establecido normas y leyes de seguridad en todos los medios de comunicación que los protejan, siendo de vital importancia que se emprende un trabajo en conjunto de todos los estamentos sociales hacia el monitorio en el uso y el manejo, riesgos que plantea especialmente en esta población más vulnerable para de ahí establecer políticas de protección al menor en relación a las Tic.

“CNNA pide que la ley de comunicación cuide a niño/as y adolescentes de la violencia que se pasa en la televisión, el rating no puede jugar con la seguridad del país”, añadió “Nuestro objetivo central es luchar por una calidad en la programación, donde se promueva la formación cognitiva, cultural y en valores” (CNNA, 2011).

“De manera generalizada se rescató el hecho de que la ley de comunicación debe garantizar los derechos de la niñez y adolescencia, así como de las ciudadanas y ciudadanos que no han tenido voz, es decir una ley de comunicación para todas y todos” (CNNA, 2011).

²¹ Es un organismo encargado de definir, vigilar y exigir el cumplimiento de las políticas públicas de protección integra para el ejercicio pleno de los derechos de los niños, niñas y adolescentes del Ecuador. Como ente rector debe garantizar el ejercicio pleno de derechos a los niños, niñas y adolescentes del Ecuador.

En el Ecuador el proyecto de ley de comunicación esta entrando en debate por lo que las organizaciones especialmente las encargados de velar por los derechos de los niños y adolescentes deben estar atentos a que esta ley cumpla y garantice el desarrollo de medios comunicativos con calidad de programación en la que se establezca el consejo de regulación que erradique todo tipo de violencia, programación basura, así como un tomar medidas necesarias con respecto a los otras tecnologías y en especial el Internet no dependerá tan solo de una ley de medios comunicativos sino de crear leyes de protección y de seguridad, no podemos dejar a nuestros niños y adolescentes al libre albedrio en el uso de las tics es hora de enmarcada parámetros que permita el uso adecuado y la seguridad especialmente en la población más vulnerable.

3.4.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR

En los últimas décadas hemos sido testigos de que se ha ido realizando muchas investigaciones en torno a la influencia que ejercen los padres ante los niños y adolescentes en la utilización y manejo de las cuatro pantallas y redes sociales, en un inicio se enfocaron a los medios masivos que fueron utilizado abruptamente como la televisión en las que se encontrar muchas dilemas en cuantos a su oportunidades y riesgos, con ella fueron apareciendo varias tecnologías computadora, videojuegos el celular y el Internet con ellas se apreciaron debates.

Las investigaciones se van enmarcado en torno a diferentes aspectos, de la dinámica familiar analizando como influye el modelo de familia en el equipamiento tecnológico en el hogar; siendo el eje central cómo los niños y jóvenes se encuentran rodeados de tecnologías, para de ahí partir a como lo están utilizando: tiempo de consumo, acceso a que contenidos, desplazamientos de actividades y acompañamiento; es decir todo lo referente a las pautas de consumo, como los padres están haciendo uso de estas tecnologías y si han ido aportando en el uso adecuado y manejo responsable.

“Mediación parental, esto es, el papel de intermediación que los padres ejercen en la relación de sus hijos con los medios de comunicación. Este interés implica conocer la existencia de normas o restricciones respecto al uso de estos medios. También si los padres ayudan a interpretar de forma adecuada los contenidos expuestos, dando su criterio a los hijos y dialogando con ello “(Bringué & Sádaba, 2008).

La familia constituye el principal agente socializador de niños y adolescente así como tienen una función elemental que ha sido delegada por la sociedad, la tutela y los cuidados básicos que ayuden a la formación y desarrollo, de ahí que se entiende que cada vez las Tic se han ido incorporado en el entorno familiar, por lo que se requiere que el entorno familiar establezca medidas de apoyo, protección y seguridad que ayuden en el uso- acceso adecuado y responsable, reconociendo que la mediación familiar que es el eje fortalecedor sobre el cual se apunta los nuevos desafío de protección al menor.

Son comúnmente citadas (Austin y otros, 1999; Kundanis, 2003) “Las tareas que implica la mediación²²parental Messaris: categorización, validación y suplementación. La primera consiste en ayudar a interpretar los contenidos expuestos por el medio, diciendo si se corresponden o no con la realidad; la segunda, en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje y la última, en complementarlo con información adicional, si fuera necesario”.

En el entorno familiar la mayor parte del tiempo de ocio lo dedican los niños y adolescentes a diversas actividades que tiene que ver con videojuegos, Internet, televisión por lo que es necesario la concientización por parte de los padres en la alfabetización de dichas tecnologías en la que contemos con parámetros sobre riesgos y oportunidades así como mecanismos de protección para de ahí orientar a nuestros hijos sobre pautas de consumo, accesos seguros a dichos medios a través de la comunicación y del acompañamiento; el libre albedrio de estos medios pueden tener efectos fatales por lo que se debe encaminar estableciendo control que más allá de restringir se deberá buscar estrategias consensuadas entre padres e hijos.

(Castell y De Bofarull, 2002 p.183) ” Hablan de las ventajas del «ocio compartido», que «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar”.

²² Es una institución vigente desde siempre, en tanto se refiere a la forma de encarar conflictos entre personas o grupos; y puede ser aplicable a cualquier ámbito y por todas las aquellas personas que, en su quehacer cotidiano, trabajen en situaciones en las que se presenta o pueden presentarse conflictos interpersonales (Marinés Suarez,1996:56).

En el entorno ecuatoriano podemos observar debido a la situación económica ha demandado que el padre dedique la mayor parte su tiempo al trabajo y la madre a las obligaciones del hogar dejando de lado la labor más esencial, el cuidado y la educación de los hijos; todo ha ido quebrantándose en la dinámica familiar ya no podemos hablar de convivencia solo de “vivir juntos” la comunicación se va perdiendo y por ende el acompañamiento en actividades.

Los niños y jóvenes al estar cada vez menos acompañados deciden utilizar y sumergirse en las tecnologías como medio de desahogo y sentirse acompañados; sustituyendo a la familia y dando paso a los medios tecnológicos como los ayudantes de crianza, sin reconocer que para que estos se desarrollen necesita de amor, la enseñanza en valores, calidad humana y sobretodo educación a través de experiencias enriquecedoras, es decir de convivencia y de comunicación.

Un gran desafío es el educar a niños y adolescentes a través de la convivencia por lo que se deberá tomar medidas correctivas que ayuden a proporcionar mas espacios de interacción familiar y acompañar el mayor tiempo posible a sus hijos en su desarrollo, logrando así que la mediación familiar²³ sea el eje de protección frente a las pantallas. (Castell y De Bofarull, 2002), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y al ocio digital».

Se requiere padres con un estilo democrático²⁴ que establezcan normas claras que mas allá de ser rígidas deben basarse en el afecto y la comunicación; exponiendo puntos de vista así como explicar las consecuencias de la utilización excesiva del estos medios y se formule otras alternativas de entreteniendo (deporte) que permitan desarrollar hábitos y comportamientos que ayuden a su autoprotección, valorando a

²³ Refiere a la familia; las relaciones de pareja, las relaciones entre padres e hijos, las relaciones entre hermanos y hermanas, es decir todo el ámbito familiar en relación con el entorno, y requiere: Es el tiempo para poder respetar el proceso de maduración necesaria, espacio para poder guardar una justa distancia que permita continuar teniendo una perspectiva clara de la situación y una ética de la relación para suscitar una nueva entre los miembros de una familia en la que reinan principalmente la indiferencia y el conflicto (Six,1997).

²⁴ Se caracteriza por presentar valores altos tanto en las dimensiones de afecto y comunicación (expresión, de afecto, interés por las cosas del niño o niña), como en exigencias y control (existen normas claras, adaptadas a las posibilidades del niño o niña, normas que se mantienen a lo largo del tiempo ,cuyo contenido y significado siempre que sea necesario, u cuyo cumplimiento se exige con firmeza no absolutamente rígida; antes los problemas de conductas o los errores, y se aportan alternativas de conducta

que la familia es el eje central la cual ha de encaminar la formación, dentro de las cuales se puede establecer las siguientes normas de control:

-Controlar el tiempo que los niños y jóvenes pasan en el internet: Los niños menores de 6 años deben usarlo máximo 45 minutos al día, los niños de entre 6 a 12 años de 1 hora y 30 y los adolescentes no más de 2 horas diarias.

-Establecer canales de comunicación cada vez más abiertos entre padres e hijos e interactuar a través de la convivencia para dialogar sobre sus intereses y aficiones frente al Internet así como sus experiencias para de ahí dar puntos de vista, debatir y llegar a normas consensuadas.

-Desarrollar patrones de convivencia basadas en el respeto y el amor, deben preocuparse y estar más atentos por las actividades, sentimientos y necesidades convirtiéndose en amigos de sus hijos para que compartir juntos experiencias enriquecedoras.

-Estableciendo normas de seguridad que permitan manejar las Tic de manera apropiada en el entorno familiar, concientizando los peligros y riesgos a los que se encuentran expuesto, así como tomar las medidas necesarias es importante por tanto que la computadora o cualquier aparato tecnológico este en lugares accesible que permitan la mediación los padres no deben reprimir a sus hijos sino más bien acompañar el proceso formativo.

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

Hoy en día la alfabetización en los medios ha ido tomando gran transcendencia en la sociedad moderna debido a la influencia de las Tic en todos los entornos formales e informales, reconocido que debe desarrollarse en todo el conglomerado social, pero principalmente en padres de familia y profesores ya que estos tienen la responsabilidad de educar a niños y adolescentes por lo tanto deberán estar familiarizados y contar con las habilidades y competencias²⁵ que ayuden a desarrollar estrategias, apoyos y educar en los medios y enfrentar el desafío de acercarnos a la cultura mediática de manera positiva.

²⁵ Capacidad de una persona para aplicar correctamente los resultados de aprendizaje obtenidos a un contexto (en la educación, el trabajo o el desarrollo personal o profesional)

“Término más empleado en el ámbito anglosajón es de *media literacy*: se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos” (Aufderheide, 1992).

Los niños como adolescentes se encuentran sumergido en este nuevo mundo digital y la nueva cultura popular pero nos interrogamos ¿Esta cultura en verdad ayuda a su formación? ¿O requieren de alfabetización? Frente a estas interrogantes concluimos que esta población necesita desarrollar habilidades que mas allá de utilizar las funciones de cada herramientas del Internet o de aparatos digitales deben ser capaces de evaluar y utilizar críticamente dichas pantallas; una educación en los medios que permita desarrollar personas con criterio y con la capacidad de auto protegerse y auto regularse en los que mas allá de ser consumidores se conviertan en productores críticos de las Tic.

La alfabetización en las Tic constituyen otra parte esencial sobre el cual se desarrollar la protección de la población más vulnerable comprendida entre 6 a 18 años, la cual para lograr el éxito, depende de muchos factores entre los cuales de debe partir por reconocer hábitos de consumo, si existen medidas de protección por parte la familia así como la escuela para de ahí desarrollar programas de educación en los medios, en la que se reconozca peligros y riesgos así como las oportunidades que nos brinda para hacer recomendaciones y sugerencias correspondientes que ayuden a utilizar los medios de forma critica y responsable, mostrando así que no solo debe exclusiva responsabilidad del hogar ni tampoco solo del Estado se requiere de una colaboración paralela en la que se fragmente todo tipo de esquemas que se puede utilizar los medios sin ningún protección o con total libertad y más bien se eduque bajo un perspectiva cada vez formativa.

“La educación mediática es el proceso de enseñar y aprender acerca de los medios de comunicación; la alfabetización mediática²⁶ es el resultado; el conocimiento y las habilidades que adquieren los alumnos” (Buckingham, 2005).

Las Tic nos han brindado grandes perspectivas de desarrollo en diferentes ambitos económico, social, educacional, etc., sin embargo debido a la falta de conocimiento

²⁶ La alfabetización mediática se refiere al conocimiento, las habilidades y las competencias que se requieren para utilizar e interpretar los medios.

sobre el uso y las oportunidades no hemos sabido aprovecharlo en toda su dimensión; mas se ha manejado como medio de distracción y de ocio especialmente en niños y adolescentes, por lo tanto es importante que se alfabetice en el conocimiento de los medios a la sociedad en general y de ahí se parta a educar en el uso adecuado y con responsabilidad para lograr ser parte de la sociedad de la información de una manera crítica.

»El objetivo de la *media literacy*, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos» (Torregrosa, 2003).

La educación mediática debe basarse en un enfoque formativo; más que adquirir conocimientos debe dirigirse a enseñar competencias cognitivas, que permita desarrollar personas críticas, consumidores racionales, aprovechando las ventajas de todas las herramientas tecnológicas ayudando de esta manera a capacitar a todos y por ende siendo medidas de prevención – protección.

A nivel europeo se ha evidenciado varias iniciativas como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educa net en el año 2002 que infundía una actitud crítica entre jóvenes a la hora de utilizar el Internet y Mediapro 2005, cuyo objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC.

En el Ecuador todavía no existe iniciativas de protección²⁷ en lo relacionado a la regulación, mediación familiar y tampoco en la educación de los medios dejando expuesto a diferentes riesgos a toda la población en especial niños y adolescentes, que son los más vulnerables al no utilizar adecuadamente debido a la ignorancia; por lo que el Estado con ayuda de los organismos gubernamentales y no gubernamentales así como la comunidad educativa debe adentrarse más a esta problemática y desarrollar políticas públicas, proyectos así como mayor implicación de los agentes socializadores que ayuden a la protección - cuidado y de esta manera adentrarnos a la Sociedad la Información con pautas en el uso y manejo adecuado de las TIC.

²⁷ “La Convención Internacional sobre los Derechos del Niño es un instrumento internacional que incorpora toda la gama de derechos humanos de niños, niñas y adolescentes. Establece como derechos humanos básicos: la supervivencia, el desarrollo pleno, la protección contra situaciones peligrosas o de explotación y la participación plena en el ámbito familiar, cultural y social” (UNICEF, 2008).

4. METODOLOGÍA

4.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

La investigación se caracteriza por ser de tipo mixto, ya que es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio.

El enfoque metodológico será complementado con el análisis descriptivo y explicativo.

Descriptiva.- A través de la descripción determinaremos y analizaremos cual es el grado de uso de las Tecnologías de Información y Comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

Explicativa.- Luego de haber analizado, explicaremos cual es el uso, manejo y pautas de consumo e implicaciones positivas y negativas de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

En la metódica se empieza investigando las 3 instituciones educativas y se contacto con los directores, entregándoles los respectivos oficios para que puedan autorizar la aplicación de un cuestionario a los alumnos en base a la asignación de sus respectivos años de escolaridad o bachillerato sobre el uso de las Tic.

Se coordina el tiempo, fecha y hora que disponible cada Institución Educativa de la Provincia de Pichincha, Cantón Rumiñahui para la aplicación del cuestionario.

Luego se procede a entregar el cuestionario para que los alumnos respondan y cumplir con los objetivos.

Otro método que se utilizó fue el de observación directa, se tuvo la oportunidad de la interrelación de manera directa con el medio en donde se desenvuelven.

4.2 PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

La población de esta investigación fue sugerida por el equipo de planificación de la UPTL tomando en cuenta que se debía investigar cuatro grupos de los cuales los tres grupos constituyen niños, adolescente y jóvenes de Educación General Básica y Bachillerato, en base al lugar de procedencia de los investigadores o seminaristas y está constituida:

1er grupo: 27 niños de (edad 8-9 o más) de 4to de Educación Básica)

2do grupo: 21 adolescentes (12-13 años) de 8tavo de Educación Básica

3er grupo: 24 adolescentes- jóvenes (16-17años) de 2do de Bachillerato)

4to grupo: 10 adolescentes-jóvenes (edad 10 a 18 años) de nuestro entorno inmediato.

La población investigada se encuentra situada en la Provincia Pichincha, Cantón Rumiñahui.

4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

4.3.1 TÉCNICAS

En la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

- Entrevista
- Observación directa
- Cuestionarios.

4.3.2 INSTRUMENTOS

Para la recopilación de datos de la presente investigación se utilizaron 3 cuestionarios:

- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio en España sobre Generaciones interactivas.
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- Cuestionario dirigido a adolescentes-jóvenes, elaborado por el ILFAM (Instituto latinoamericano de la familia).

4.4 RECURSOS

4.4.1 HUMANOS

- Equipo de Planificación de la Utpl
- Director de Tesis
- Tesista
- Niños
- Adolescentes
- Jóvenes
- Directores de las Instituciones y maestros de aula

4.4.2 INSTITUCIONALES

- Universidad Técnica Particular de Loja
- Escuela Fiscal Vespertina “Fernando Villacis”
- Unidad Educativa Franciscana “La Inmaculada”
- Centro Educativo Particular “Marqués de Selva Alegre”

4.4.3 MATERIALES

- Cuestionarios
- Cámara de fotos

4.4.4 ECONÓMICOS

- Copias
- Anillados
- Flash memory
- Empastado
- Cámara de fotos
- Internet
- Transporte
- Impresiones

4.5. PROCEDIMIENTO

Una vez que el equipo planificador de la Escuela de Ciencias de la Educación indica en la primera asesoría cual eran el tema de investigación de campo así como los grupos ha investigar se procede a buscar inmediatamente a las tres Instituciones Educativas las más accesibles y cercano a la residencia de los seminarista, tomando en cuenta que se debía realizar lo más rápido posible ya que en el régimen Sierra quedaban pocos días para culminar el año lectivo.

Después de localizarlas se da un primer acercamiento con el fin de solicitar una cita con cada uno de los directores.

Se efectúa la entrevista con cada director, en la cual se solicita la colaboración de la Institución Educativa para el desarrollo de la investigación de campo a través de la carta emitida por la Utpl, así como se le da la explicación del tema de investigación, los objetivos, los instrumentos con los que se trabajaran, los propósitos, tiempo de duración y la influencia que esta constituyen para los niños y adolescentes.

Una vez autorizada la investigación por cada Institución, se solicita toda la información necesaria sobre el año de educación básica o bachillerato que se nos asignaron así como el listado - número de estudiantes; por último se determina la fecha y hora establecida para la aplicación de los cuestionarios.

Se acude según las fechas y horas establecida por cada Institución para la aplicación del cuestionario. Se efectúa la aplicación de los cuestionarios a dos instituciones educativas el mismo día 23 de mayo del 2011, en la Unidad Educativa Franciscana "La Inmaculada" en horario (1:20 – 2:00 pm); para posteriormente trasladarse a la Escuela Fiscal Mixta Vespertina "Fernando Villacis" en horario (2:15 - 3:10 pm).

El día 25 de mayo del 2011 se aplica los cuestionario en el Centro Educativo Particular "Marqués de Selva Alegre" en horario (9:10 -10:00 am). Luego de haber encuestado y observado los entornos educativos en donde se desenvuelven los niños y adolescentes se reconoce una influencia notoria del nivel económico, social y familiar en el uso de las diferentes pantallas.

Al terminar con los tres grupos se acudió días posteriores a realizar la aplicación del cuestionario ILFAM a familiares, amigos y vecinos del entorno inmediato.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Introducción

La presente investigación se lo realiza en la Ciudad de Sangolquí, Provincia de Pichincha en la Escuela Fiscal Vespertina “Fernando Villacís”, localizada en el centro urbano con los alumnos 4to de Educación Básica cuya edad comprendida 8 y 9 años.

La población investigada representa 27 niños/as, cuyo nivel social la podemos ubicar dentro de los extractos denominados vulnerables -clase baja- lo que genera limitaciones, que influirá en la presente investigación conocer el grado de uso de las tecnologías de la Información y de la Comunicación a la que tienen acceso estos niños/as.

El hecho de ser vespertina nos pone al frente de niños/as que en contados casos ya se ocupan en labores que tienen relación con el trabajo que ejecutan sus padres, es decir en las mañanas dedican su tiempo a la realización de múltiples tareas, razón por la cual, la escuela dentro de su régimen admite una flexibilidad en su acceso – matriculas tardías –.

En la investigación de campo se utilizó como herramienta un cuestionario que consta de 31 preguntas, cuyo contenido se refiere a la utilización y el manejo de las cuatro pantallas (Televisión, Videojuegos, Internet, Teléfono Móvil), que analizadas nos han permitido obtener los siguientes resultados.

CUESTIONARIO 1 (Aplicado a niños de 8 a 9 años)

5.1 CARACTERIZACION SOCIODEMOGRAFICA EN NIÑOS

5.1.1 Contexto Sociocultural Biológico del niño.

Tabla 1 y 2

¿A que curso vas?			¿Cuantos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
3ro de primaria	27	100	8 años	16	59
TOTAL	27	100	9 años o más	11	41
			TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Al iniciar el cuestionario se efectuó una explicación y aclaración del término 3ro de primaria que consta en la tabla 1, manifestándoles que es el equivalente a 4to de Educación Básica de nuestro sistema educativo.

El 100% de alumnos/as encuestados encasillan correctamente el curso que se encuentran asistiendo, el 4to de Educación Básica.

De acuerdo a la tabla 2 que se enuncia cuantos años tienes el (59%) de niños/as afirman tener 8 años, edad estipulada para iniciar el 4to de Educación Básica, mientras el (41%) de niños/as reconocen poseer 9 años o más; mostrando que un grupo considerable están iniciando tardíamente sus estudios, por diversos motivos ha analizarse, que dicho sea de paso es un factor que influirá en las respuestas dadas por los mismos en el cuestionario; el poseer dos tipos de edades en un mismo grado nos muestra gran influencia de comportamiento de los mayores hacia los menores, siendo que algunos de los que tienen más de 9 años ya cumplen actividades en el campo laboral, datos que concuerda con el INEC,2009 que manifiesta que la población es netamente joven así como también que aun cuando la Constitución Ecuatoriana señala el derecho ineludible a la educación; el 5.3% niños y jóvenes trabajan y estudian.

Tabla 3

¿Sexo?		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	14	51.9
Femenino	13	48.1
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Siendo una escuela mixta se observa un porcentaje casi equitativo entre alumnos de sexo masculino el 52% y sexo femenino el 48% datos que ayudarán a identificar de mejor manera los resultados del cuestionario y la influencia que ejerce cada grupo en las diferentes preguntas dadas en relación a las cuatro pantallas; sin embargo estos resultados no concuerda con datos del INEC 2010 que manifiesta en relación al sexo de la población, que el 50,6% lo conforman las mujeres y el 49,4% los hombres; cifras que varían aún más a favor de las mujeres.

Tabla 4

¿Qué personas viven contigo?		
Opción	Frecuencia	%
Padre	25	30,86
Madre	27	33,33
Un hermano o hermana	6	7,41
2 hermano	4	4,94
3 hermano	10	12,35
4 hermano	1	1,23
5 hermano	4	4,94
Otras personas	4	4,94
TOTAL	81	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

El entorno familiar se encuentra encabezado en el 33% de los niños viven con la madre, el 31% con el padre y por un alto número de hermanos que en promedio son 3 por familia, resaltando que existe el 5% de hogares que están conformados 5 hermanos y la influencia en otro 5% de hogares que conviven con otras personas, resultado que se enmarca dentro de lo que manifiesta la UNICEF, que la organización familiar más importante de nuestro país lo conforman los hogares nucleares (padre, madre e hijos) en la Sierra el 57%,seguido de forma transcendental los hogares extendidos,forma de organización importante en la sociedad ecuatoriana especialmente en el sector urbano, dichos datos proporciona gran beneficios para estos niños/as ya que se encontraran influenciados y acompañados por sus mismos pares.

Tabla 5

¿Qué es lo que mas te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	7	25,93
Navegar	1	3,70
Leer, estudiar	12	44.44
Hablar con mi familia	7	25.93
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Considerando la edad de los niños/as el 44% afirma dar preferencia a leer y estudiar; el 26% ir a su habitación a leer, navegar jugar o escuchar música solo y el otro 26% hablar con la familia, siendo apenas el 4% que le ven atrayente a navegar, jugar a la videoconsola, hablar por teléfono; estos datos nos muestran que dedican su tiempo en primer plano a obligaciones escolares, siendo muy positivo ya que se va creando hábitos de estudio y el resto de tiempo dedican actividades propias de su edad como el jugar y compartir en familia.

Tabla 6

Tienes ordenador en casa		
Opción	Frecuencia	%
No	11	40.47
Si	16	59.26
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Una diferencia marcada se nota entre los que tiene computador en casa en el 59% y los que no poseen el 41%, lo que equivaldría decir, de cada dos alumnos: uno tiene computador y el otro no; siendo importante valorar que la mitad de hogares ecuatorianos cuentan con este dispositivo tecnológico, no obstante el nivel muy marcado de los que no poseen constituye el reflejo de la situación económica de los alumnos, como hemos expuesto anteriormente nos encontramos ante una escuela que acoge a niños/as de condición humilde.

Tabla 7

Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	11	40,74
En mi habitación	5	18,52
Habitación de un hermano	2	7,41
Habitación de mis padres	2	7,41
En la sala de estar	2	7,41
En un cuarto de trabajo	4	14,81
Es portátil	1	3,70
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Considerando a los 16 alumnos que disponen computador en casa lo que equivale el 100% para nuestro análisis, se puede observar una indiferencia a la pregunta del 41%, mientras el 19% manifiesta que lo tienen ubicado en su habitación, el 15% en el cuarto de trabajo, el 7% lo sitúan en la habitación de los hermanos y en la habitación de sus padres, y apenas 1 alumno que representa el 4% posee un ordenador portátil, dichos porcentajes están en contraposición con el MINTEL que menciona que el 36% de los niños ecuatorianos tiene como el lugar preferido de ubicación la sala estar.

Tabla 8

¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	11	40,74
No	5	18,51
Si	11	40,74
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Manteniendo para nuestro análisis a los 16 alumnos que poseen computador en casa que constituyen el 100% observamos que el 41% manifiesta tener conexión a Internet y el 19% no posee conexión, información que nos conduce a manifestar que pocos serán los alumnos/as que tendrán un mejor aprovechamiento de uso para consultas escolares así como disponibilidad para otro tipo de aplicaciones (juegos), msn, etc., situación que viene influenciada por el factor económico.

Tabla 11

En que lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, email)		
Opción	Frecuencia	%
En casa	14	42,42
En el colegio	2	6,06
En un ciber café	12	36,36
En casa de un amigo	2	6,06
En casa de un familiar	3	9,09
TOTAL	33	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

La respuesta se ve influenciada por los alumnos que tienen Internet en casa, es así que el 42% manifiesta usar en el hogar, el 36% acude al cibercafé, el 9% utiliza Internet en casa de un familiar, el 6% en casa de un amigo y el otro 6% en el colegio, todos quienes deben salir de su hogar en búsqueda del Internet están expuestos a los consiguientes riesgos que se encuentran latentes en los cibercafé, así como al escape de un buen control sobre el uso que hagan de esta pantalla.

Tabla 12

La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	18,75
Con amigos/as	6	18,75
Con hermanos/as	9	28,13
Con mi padre	3	9,38
Con mi madre	4	12,50
Con otros familiares	4	12,50
TOTAL	32	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Al utilizar el Internet el 28% de los niños/as manifiestan que se encuentra acompañados por los hermanos, el 19% afirman navegar solos y el otro 19% en compañía de los amigos y tan solo el 13% reconoce estar en compañía de la madre - familiares; de cierta manera quienes están en menor grado expuestos al uso inadecuado del Internet, son los que están acompañados de sus padres, que viene a ser la minoría y caso contrario el mayor número en porcentajes podemos darnos cuenta que al no ser controlados, o no tener un referente adulto que le pueda establecer pautas de consumo pueden acceder a información inadecuada.

Tabla 13

Utilizas algún teléfono móvil		
Opción	Frecuencia	%
No	6	22,22
Sí, el mío	15	55,56
Sí, el de otras personas	6	22,22
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Según la tabla 13 nos demuestra que el 56% utiliza su propio teléfono móvil, el 22% lo hace uso con él de otras personas, representando así que más de la tercera parte de los alumnos utilizan a este medio de comunicación y el 22% no lo utiliza; pese a que se trata de alumnos con poca capacidad adquisitiva por parte de sus padres, se reconoce un alto porcentaje que tiene acceso directo a este dispositivo, información que contrasta con lo expuesto por el MINTEL que manifiesta que entre los menores de 6-9 años el 28% declara tener un dispositivo propio mientras que el 28% afirma que utiliza el celular de una tercera persona (padres o hermanos).

Tabla 14

Cómo conseguiste el teléfono móvil		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	22,22
Pedí que me lo compraran	4	14,81
Fue un regalo	7	25,93
Me lo dieron mis padres	10	37,04
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Para efecto del análisis los 15 alumnos que poseen celular propio manifiestan que obtuvieron este dispositivo directamente de personas relacionadas con el entorno familiar de los cuales el 37% declara adquirieron por medio de sus padres, el 26% fue un regalo y el 15% pidieron que lo compraran; entre proveerles directamente y a pedido del alumno de conseguir el teléfono móvil, nos indica la división de su requerimiento sobre para que uso darle, pensando tal vez en el primer caso el padre necesita estar en contacto con su hijo por efectos de control y en el segundo caso dado por influencia y moda.

RESUMEN

Contexto Socio-demográfico de niños

Los datos del análisis nos refleja que el grupo de niños y niñas forma parte de una sociedad de clase baja, conformada por familias nucleares, compuesto por sus padres y hermanos que en promedio son tres por familia, la misma que influirá y permitirá el acompañamiento en la utilización de las cuatro pantallas, en cuanto al equipamiento tecnológico se puede afirmar que de cada dos alumnos tan solo uno de ellos posee un computador y que el nivel de acceso a Internet es reduciendo, esto es debido al costo que le representa, siendo importante aclarar que todo esto conlleva a dificultades que se verán reflejadas en su rendimiento escolar y acceso a las exigencias del mundo moderno.

En cuanto al teléfono móvil podemos darnos cuenta que a pesar de ser un grupo de clase baja esta pantalla es la que mayor demanda y aceptación tiene, pues de una u otra manera lo obtienen directamente por medio de los padres, quienes se ayudan del mismo para estar en contacto con sus hijos –monitorear- o ejercer un control, si bien es una pantalla útil para los padres, no es indispensable para los niños y mas aun si no tiene una alfabetización digital, pues su corta edad y curiosidad pueden llegar a ser un medio que afecte su rendimiento escolar así como inmiscuirlos en problemas muy ajenos a ellos.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS EN NIÑOS

Tabla 9

Tengas o no Internet en casa ¿Sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No	1	3,70
Si	26	96,30
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Los 27 alumnos que conforman nuestro universo manifiestan el 96% que utilizan el Internet y extrañamente el 4% que representa 1 alumno no utiliza, estos resultados vienen a confirmar la realidad que hoy se vive respecto a que niños/as desde temprana edad se encuentran inmerso frente a esta pantalla debido a la infinidad de oportunidades, los cuales mientras van descubriendo su múltiples usos se ven expuesto a riesgos de no utilizarlo conscientemente y adecuadamente.

Tabla 10

Para qué sueles usar internet		
Opción	Frecuencia	%
Paginas Web	16	47,06
Videos	4	11,76
E-mail	3	8,82
Descargas	10	29,41
Chatear	1	2,94
TOTAL	34	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En relación a los 26 alumnos que manifiestan utilizar Internet sea en casa o fuera de ella, el 47% de ellos utilizar para acceder a páginas web entre las diversas opciones de acceso se encuentran las consultas escolares y juegos, el 29% lo emplea para descargas, el 12% para videos y el 9% un bajo porcentaje para el email, datos que concuerdan con el MINTEL que manifiesta un uso variado e intensivo de todas las herramienta que les ofrece Internet.

Tabla 19

Y cuál de ellas tienes		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	12	37,50
PlayStation 3	3	9,38
Xbox 360	2	6,25
PSP	1	3,13
Nintendo DS	6	18,75
Game Boy	2	6,25
Ninguna de las anteriores	6	18,75
TOTAL	32	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

De las consolas que ofrecen el mercado el 38% de alumnos manifiestan poseer la consola Play Station 2 que nos hace considerar lo influyente es el factor económico; pues al ser de bajo costo brinda la opción para ser adquirida a más que los videojuegos se los puede clonar, seguido del 19% que afirman tener al Nintendo DS, que a pesar de tener un costo mayor es escogido por su alta diversidad en videojuegos y su interacción casi real, y el 9% reconoce poseer el Play Station 3, que esta marcada por la amplitud en utilizar videojuegos de modelos anteriores y más los propios de esta misma consola, notando también el hecho de contar un sistema inalámbrico que permite fácilmente su traslado a cualquier sitio.

En relación a las consolas de séptima generación existe preferencia en el 6% por el Xbox 360 que por su costo no es tan accesible para la mayoría de los niños y el otro 6% al Gameboy que tiende a constituirse en una consola obsoleta por su estructura no acorde a los tiempos actuales.

De todo lo anterior tenemos un marcado grupo que no dispone ninguna de las consolas enunciadas reflejándose el 19% que conforman 6 alumnos; datos que concuerdan con el MINTEL que manifiesta que el Play Station 2 es la plataforma más popular entre los menores ecuatorianos, sin embargo tan solo el 34% de los niños de 6 a 9 años declarar tener una propia y que las demás consolas no alcanzan ni al 20% de penetración.

Tabla 22

Dónde están ubicado los televisores		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	20	30,30
La habitación de un hermano	9	13,64
El salón o cuarto de estar	10	15,15
La habitación de mis padres	16	24,24
En la cocina	2	3,03
En un cuarto de juegos	3	4,55
Otros sitios	6	9,09
TOTAL	66	100

Autora: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En los hogares de los niños que dispone más de 2 televisores en casa tienden en preferencia ubicarlo el 30% en su propia habitación, el 24% en la habitación de los padres, el 15% en el salón o cuarto de estar, el 14% en la habitación de los hermanos y el 9% declara ubicarlo en otros sitios que se relaciona en talleres que funcionan en sus propios domicilios; reconociendo así que la mayoría de estos niños tienen a su alcance dentro de su habitación a la televisión como medio de influencia que en la mayoría de casos puede estar alejado del control que deben ejercer los padres sobre su uso y manejo así como también es muy negativo pues desplaza la unión familiar.

Tabla 25

Cómo consigues tu propio dinero		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	8	13,79
Cuando necesito algo pido y me dan	15	25,86
En cumpleaños, fiestas, Navidad	15	25,86
Hago algún trabajo en casa	9	15,52
Hago algún trabajo fuera de casa	7	12,07
No me dan dinero	4	6,90
TOTAL	58	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Según esta tabla se puede apreciar que la manera para obtener dinero en los niños de 8 a 9 años es pidiendo a sus padres cuando necesitan con el 26% de ellos; el otro 26% dice que le obsequian en fiestas, cumpleaños, el 16% lo adquiere al realizar algún trabajo en casa, el 14% reciben un valor semanal para sus gastos diversos, el 12% cuando realizan trabajo fuera de casa y el 7% no recibe dinero.

De lo anteriormente registrado se puede rescatar que la diferencia lo marcan siete alumnos que con su corta edad están realizando una actividad laboral para obtener dinero, lo que corrobora con datos según el INEC, 2008; "Aun cuando la Constitución Ecuatoriana señala el derecho a la educación de todos sus ciudadanos, sin embargo se reconoce que el 5,3% de niños y jóvenes entre 5 y 17 años trabajan y estudian."

Tabla 26

Con cuáles de estas frases estas de acuerdo		
Opción	Frecuencia	%
Tengo mas dinero del que necesito	2	7,41
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	55,56
Tengo menos dinero del que necesito	10	37,04
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Al analizar esta tabla la respuesta del 56% nos ubica en una nueva realidad que si bien los niños maneja dinero lo es para cubrir sus necesidades, no obstante tenemos el 37% que representando un porcentaje alto manifiesta no tener el dinero suficiente y tan solo 2 niños indican tener más dinero del que necesitan; reflejo de esto puedo ser el que esta escuela acoge a niños de condición humilde y también porque la conformación familiar es muy numeroso no alcanzado así los padres a cubrir las necesidad de sus hijos.

Tabla 27

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	7	25,93
Televisión	17	62,96
No lo sé	3	11,11
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

La influencia de la televisión indica una preferencia bien marcada así lo demuestra el 63% de elección por parte de los alumnos, dándole tan solamente el 26% al Internet, complementándole con una indecisión por parte del 11%; la gran acogida a esta pantalla se debe a que se encuentra más inmersa dentro de los hogares ecuatorianos, sea por su mayor accesibilidad en el manejo de la misma, costo, medio de distracción para la familia y hasta podría mencionarse que para ciertas personas se ha convertido en un medio de compañía.

Tabla 28

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	9	33,33
Teléfono móvil	17	62,96
No lo sé	1	3,70
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En esta elección sigue por debajo la preferencia del Internet con apenas el 33% y un favoritismo en la telefonía móvil con el 63% y apenas un 4% de indecisión los datos de preferencias que ha ganado el teléfono móvil para con estos niños nos refleja una gran realidad que debido a que mayor parte de los mismos cuenta con el teléfono, su manejo se ha convertido en algo cotidiano que ha ido ganando mayor popularidad tanto en su fácil manejo así como en el uso de sus múltiples aplicaciones que nos ofrece.

Tabla 29

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Videojuegos	15	55,56
Televisión	10	37,04
No lo sé	2	7,41
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Por la diversidad en juegos y de entretenimiento que ofrece los videojuegos en la que interacción es lo fascinante los niños/as dan preferencia el 56%, relegando a la televisión en el 37% y el grado de indecisión se mantiene el 7%.

La preferencia de los videojuegos pueden estar marcadas por dos aspectos importantes, de los cuales el principal es que existe un porcentaje mayor en hombres, así como también el otro componente es la edad, ya que por encontrarse en periodo en donde el juego es una actividad propia de ellos, los videojuegos se convierten en la mejor forma de entretenimiento cotidiano.

Tabla 30

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	9	33,33
Televisión	15	55,56
No lo sé	3	11,11
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Por efectos de influencia de programación y la presencia mayoritaria de al menos 2 televisores por hogar, la preferencia marca el 56% hacia la televisión, relegando en un 33% a la telefonía móvil, cuyo uso limitado va relacionado directamente por el costo económico que representa.

Datos que refleja que en estos hogares la televisión como medio de distracción que se sigue manteniendo con preferencia en las familias ecuatorianas.

Tabla 31

Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	13	48,15
Videojuegos	14	51,85
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Se puede decir que con esta respuesta se nota claramente la gran preferencia que las dos pantallas tienen entre los niños/as sin que se pueda obviar las bondades que cada una ofrece al usuario, siendo así que el 52 % prefiere los videojuegos y un 48% por el teléfono móvil, reconociendo aquí no se dio lugar a dejar de contestar o a la duda, estos datos puede ser reflejo que diferencia mínima de genero.

RESUMEN

Redes Sociales y Pantallas

Internet		Televisión		Teléfono Móvil		Videojuegos	
frecuencia	%	frecuencia	%	frecuencia	%	frecuencia	%
7	26%	17	63%	9	63%	15	56%
9	33%	15	55%	13	33%	14	51%
16	59%	32	118%	22	48%	29	107%
				44	144%		

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

A manera de una encuesta cerrada obtenida de las tablas 27-28-29-30-31 podríamos indicar que de las cuatro pantallas con mayor grado de preferencia entre los niños de 8 a 9 años, en primer lugar se encuentra el teléfono móvil, seguido de la televisión, los videojuegos y al final por el Internet.

Reconociendo que si bien se marca preferencias de una u otra manera se encuentran inmersos en las mismas con mayor o menor proporción y que su uso, acceso dependerá del costo que representa, así como la facilidad de manejo.

El Internet presentan una diversidad de oportunidades para varias actividades que tiene que ver con el conocimiento educativo, cultura, nos ofrece a demás formas renovadas de entretenimiento, ocio y comunicación, es una pantalla que constituye una herramienta útil para todas las generaciones y en especial para los niños que hacen uso con fines educativos, cuyo principal acceso el 47% son las páginas web.

5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

Tabla 17

Juegas con videojuego o juegos de ordenador		
Opción	Frecuencia	%
No	1	3,70
Si	26	96,30
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

De nuestro universo original que constituyen los 27 alumnos, el 96% afirma hacer uso de los videojuegos y juegos de computador y tan solo 1 que representa el 4% no juega; datos que según el MINTEL no concuerdan en porcentajes pues los niños de 6 a 9 años utilizan tan solo el 61%;siendo así para este grupo de niños el principal atrayente y forma de entretenimiento por lo que será importante reconocer las pautas de consumo, e influencia ya que todo dependerá de la forma como lo utilice y la clase de acompañamiento para de ahí partir a su mediación familiar.

Tabla 18

¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	9	25,00
PlayStation 3	5	13,89
Xbox 360	2	5,56
PSP	1	2,78
Nintendo DS	2	5,56
Game Boy	4	11,11
Ordenador (PC)	13	36,11
TOTAL	36	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

Al analizar esta tabla se puede apreciar que los 26 alumnos que juegan con los videojuegos, el 36% tienen como preferencia jugar con la computadora, el 25% juega con la consola Play Station 2,dejando para en último al PSP en el 3%; datos que corrobora con lo manifestado por el MINTEL, que la preferencia para jugar en niños y jóvenes ecuatorianos es la computadora y la consola Play Station 2; de lo expuesto anteriormente nos reflejan que existe favoritismos por las consolas que mayor número de acceso a múltiples juegos les brinde y además les represente un menor costo económico.

Tabla 21

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
Uno	7	25,93
Dos	8	29,63
Tres	5	18,52
Cuatro o más	7	25,93
TOTAL	27	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En la tabla 21 se puede apreciar una distribución no tan marcada en la posesión de esta pantalla es así que el 30% de niños reconoce tener dos televisores en el hogar, el 26% de cuatro o mas televisores, el otro 26% en contradicción tiene un televisor y tan solo el 19% posee tres televisores; lo que concuerdan con datos del MINTEL que manifiesta que lo habitual es que haya en cada hogar dos o más televisores y que en cuanto a la posesión el número alto de aparatos es minoritaria tan solo el 25%.

Tabla 23

Cuando ves la tele, sueles estar con.....		
Opción	Frecuencia	%
Solo	5	9,43
Mi padre	19	35,85
Mi madre	17	32,08
Algún hermano/a	9	16,98
Otro familiar	1	1,89
Un amigo/a	2	3,77
TOTAL	53	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

El hecho de que los hogares de esta generación interactiva cuente con más de un televisor hace que se multiplique los puntos de acceso, reconociendo que el disponer de menos televisores en el hogar así como la edad influirán a que exista la unión familiar para compartir programas que se emite por este medio de comunicación; siendo así que el 36% disfruta observar la televisión en compañía del padre, el 32% junto a la madre, el 17% lo hace con algún hermano y el 9% un porcentaje minoritario lo hace solo, lo que nos ayuda a identificar que el mirar la televisión constituyen una actividad compartida que favorecerá estrechar lazos de amistad (padres- hijos) así como la comunicación siendo puntos claves para desarrollar la mediación.

RESUMEN

Redes Sociales y Mediación Familiar

En relación las pantallas y la mediación familiar podemos darnos cuenta que los niños/as por sus propias características edad, gustos y preferencias han utilizado a la televisión así como los videojuegos como medio de diversión y entretenimiento de uso cotidiano, reconociendo que en este grupo existe un promedio de 2 televisores por hogar y que hay un porcentaje muy notable que se deleita por los juegos de computadora y Play Station 2 lo que de una u otra manera constituyen medios que si no son manejados adecuados pueden provocar aislamiento; sin embargo en este grupo se ha notado una gran atracción por estar en compañía especialmente de los padres en el uso de la televisión así como de sus iguales (hermanos, amigos) en los videojuegos; lo que ayudara a convertir en una actividad de tipo familiar y que haya un mejor manejo y acceso de los mismo, siendo muy valioso que los padres acompañen en su uso brindándoles las pautas de consumo para que desarrollen hábitos acordes a su edad, no se puede dejar su uso al libre albedrio, ya que ellos se encuentra en una etapa de desarrollo de sus capacidades físicas, psíquicas que necesitan de patrones de conducta.

5.4 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Tabla 15

Con el móvil sueles....		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	17	38,64
Enviar mensajes	10	22,73
Jugar	9	20,45
Navegar	3	6,82
Otras cosas	5	11,36
TOTAL	44	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En esta tabla se puede apreciar que debido a la funcionalidad y las aplicaciones que cuenta el móvil existe varias opciones de uso siendo así que el 39% de los niños de 8-9 años utilizan hablar, el 23% para el envío de mensajes, (Comunicación), el 20% para jugar y tan solo el 7% para navegar, información que no corroboran con el MINTEL que manifiesta que los niños de 6 a 9 años utilizan como principal forma en el 67% para jugar.

Tabla 16

¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	16	32
Con mi padre	12	24
Con mis hermanos	4	8
Con otros familiares	8	16
Con los amigos/as	10	20
TOTAL	50	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

La prioridad al momento de comunicarse para este grupo manifiestan el 32% de niños/as que tienen como principal interlocutor a la madre, seguido del padre con el 24%, dando importancia a los amigos el 20% y hablar con otros familiares el 16%, datos que se enmarcan con el MINTEL, que manifiesta los niños básicamente se comunican con los padres o familiares, reconociendo en esta población que a más de mantener un uso preferentemente “familiar” en relación a los interlocutores principales, se observa una tendencia a la comunicación social con sus “iguales”.

Tabla 20

¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	7	18,42
Con mi madre	7	18,42
Con mi padre	6	15,79
Con mis hermanos	13	34,21
Con los amigos	4	10,53
Con otras personas distintas	1	2,63
TOTAL	38	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

El jugar con videojuegos para este grupo de niños/as constituyen una actividad familiar es así que la primera instancia se encuentra la compañía de los hermanos con el 34%, seguido por los padres el 34% (madre 18% + padre 16%), los que prefiere jugar solos con el 18% y por último los que realiza con los amigos 11%;este comportamientos se debe a que como dijimos anteriormente las familias de los alumnos investigados reflejan un número alto de hermanos lo que favorece el acompañamiento siendo muy positivos pues brinda la oportunidad de hacer de esta experiencia enriquecedora.

Tabla 24

De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquella que tengas en casa		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	5,45
Impresora	7	6,36
Scanner	6	5,45
Web Cam	2	1,82
MP3/MP4/iPod	7	6,36
Cámara de fotos digital	11	10,00
Cámara de video digital	8	7,27
Televisión de pago	11	10,00
Equipo de música	16	14,55
Teléfono fijo	12	10,91
DVD	21	19,09
Disco duro multimedia	3	2,73
TOTAL	110	100

Autor: Wendy Taboada

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años de edad

En cuanto al equipamiento tecnológico la generación interactiva de 8 -9 años cuenta con aparatos tecnológicos considerados como indispensable así tenemos el 19% posee Dvd, el15% tiene equipo de música, el 11% el teléfono fijo y en bajos porcentajes aparatos tecnológicos suntuarios, es así que solo el 10% lo comparten la cámara de fotos digital y televisión de pago; el 5% entre ordenador portátil y escáner; y en forma relegada el disco multimedia con el 3%; reconociendo así que hay una mayor posesión de aparatos que ofrece la oportunidad de entretenimiento tomando en cuenta que son los padres los que adquieren dichos artículos tecnológicos.

RESUMEN

Redes Sociales, Riesgos y Oportunidades

Al referirnos a los riesgos y oportunidades en este aspecto podemos darnos cuenta que debido a su corta edad no están muy expuestos ya que tienden estar acompañados por sus padres, hermanos, amigos en el uso de las cuatro pantallas en su gran mayoría, así como también un factor influyente es tener un promedio de tres hermanos por hogar, lo que ayudar a que existe un acompañamiento continuó en relación al manejo de las pantallas; reconociendo que este grupo no lo realizan en forma indiscriminada pues el contar con acompañamientos dan la oportunidad de establecer criterios- comportamientos acordes al uso y acceso de los mismos.

CUESTIONARIO 2 (Aplicado a 8tavo de EGB y 2do de Bachillerato)

Introducción

La presente Investigación se la realiza en dos Instituciones Educativas Particulares de la Provincia de Pichincha, localizadas en el centro urbano de la ciudad de Sangolquí.

La primera investigación se lo efectúa con los alumnos de 8tavo de Educación Básica (edad comprendida 12 y 13 años) en la Unidad Educativa Particular Franciscana “La Inmaculada”, cuyo nivel económico es medio.

La segunda investigación con alumnos de 2do de Bachillerato (edad comprendida entre 16 y 17 años) del Centro Educativo Particular “Marqués Selva Alegre” que se encuentra ubicado en la Urbanización Rumiñahui –sector urbano- de extracto medio.

En la investigación de campo se utilizó como herramienta un cuestionario que consta de 126 preguntas, cuyo contenido se refiere a la utilización y el manejo de las cuatro pantallas (Televisión, Videojuegos, Internet, Teléfono Móvil), que ya analizadas nos han permitido obtener los siguientes resultados.

5.5 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMÓGRÁFICA DE ADOLESCENTES / JÓVENES

Contexto Socio-cultural y biológico del adolescente y joven

Tabla 1

Opción	Qué año cursas			
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
1ro. De ESO	21	100	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	24	100
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Para el desarrollo del análisis de datos obtenidos en el cuestionario, debemos resaltar que utilizar las denominaciones de los años de escolaridad que son ajenos a nuestra realidad, causó en los alumnos una pasajera desorientación para identificar o cotejar con los que corresponde a nuestra realidad, por la que se procedió a la respectiva aclaración que 1ro.De ESO, equivale al 8tavo de Educación Básica y que 1ro. Bachillerato, constituye el 2do de bachillerato, procediendo a efectuar el cuestionario. Así, en la primera pregunta se obtuvo por parte de los alumnos de ambos cursos su afirmación totalitaria del año de educación básica y bachillerato que indistintamente están cursando.

Para nuestro análisis se empleara la denominación de grupo 2 que pertenece a los alumnos de 8tavo de EGB y grupo 3 a los alumnos de 2do de Bachillerato.

Tabla 2

¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
11 años	1	4,76	0	0
12 años	13	61,90	0	0
13 años	7	33,33	0	0
16 años	0	0	18	75
17 años	0	0	6	25
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 2 que enuncia cuantos años tienes; los alumnos adolescentes (grupo 2) manifiestan en el 62% que tienen 12 años que es la edad base mínima que se requiere para iniciar el 8tavo EGB mientras que el 33% posee 13 años de edad; en tanto los adolescentes-jóvenes (grupo 3) el 75% tiene 16 años, edad requerida para ingresar a 2do de Bachillerato y el 25% posee 17 años.

La edad constituye un factor influyente y determinante en la contestación de cada una de las preguntas relacionadas a las cuatro pantallas, pues cada grupo presentan diferentes comportamientos intereses y aficiones que se reflejaran en esta investigación.

Tabla 3

Sexo				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Masculino	9	42,86	11	45.83
Femenino	12	57,14	13	54.17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El relación al componente de hombres y mujeres en cada grupo se puede apreciar en el grupo 2 el 57% la presencia femenina, complementado el 43% alumnos el sexo masculino; en comparación con el grupo3 se identificar que las mujeres mantiene supremacía en el 54% y en menor presencia en el 46% los hombres; resultados nos están confirmando lo que el INEC manifiesta y asevera que la presencia de la mujer esta por encima de los hombres pero con una diferencial porcentual no tan acentuada. Por la condición de las dos instituciones en las que se realizo la encuesta son mixtas, nos ayuda a identificar la diferencia existente entre la presencia de mujeres y hombres, tanto es así que sumando datos de mujeres del grupo 2 y grupo 3 arroja una presencia del 56% en promedio, en comparación con los hombres el 45%;es de anotarse que lo indicado anteriormente tendrá influencia en los resultados relacionados en preferencias u otros aspectos que son propias de criterio según el genero de quien contesta.

Tabla 4

Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	19	28,79	20	29,85
Mi madre	20	30,30	21	31,34
Un hermano/a	8	12,12	11	16,42
2 Hermanos/as	8	12,12	9	13,43
3 Hermanos/as	2	3,03	0	0
5 Hermanos/as o más	1	1,52	1	1,49
Mi abuelo/a	5	7,58	4	5,97
Otras personas	3	4,55	1	1,49
Total	66	100	67	100

Autor: Wendy Taboada

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

Coincidentalmente en los dos grupos tenemos quienes conviven tanto con adolescentes y jóvenes están encabezado por sus padres es así que en el grupo 2 el 30% vive con la madre, el 29% con el padre, que agrupados en pareja entre padre y madre nos da que su presencia esta determinada por un 93%; al igual que el grupo 3 que manifiesta que la madre esta presente en el hogar en un 31% y el padre el 30%; complementando la convivencia con sus hermanos/as siendo así el grupo 2 comparte el 12% entre un hermano y dos hermanos situación que en el grupo 3 el 16% con un hermano y 2 hermanos el 13%, aparte se tiene relevancia la convivencia en ciertos casos con abuelos/as y otras personas, situación que influirá en la conducta del alumno, toda vez que al haber analizado la composición de los hogares, podemos ver claramente todavía sigue primando los hogares nucleares dentro de nuestra sociedad y que esta información concuerdan con el Censo 2010 en la cual los hogares ecuatorianos están conformados por 3,8 integrantes, frente a los 4,2 miembros del 2001, demostrando una reducción del tamaño de los hogares en los últimos años.

Tabla 5

¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4,17
Está desempleado	0	0	1	4,17
Es jubilado	1	4,76	0	0
Desempeña un oficio	11	52,38	8	33,33
Realiza un trabajo técnico	4	19,05	8	33,33
trabajo universitario	1	4,76	4	16,67
No lo sé/otro	4	19,05	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Respecto al tipo de trabajo que desempeña el padre se observa diferencias entre los dos grupos siendo así el grupo 2 en el 52% manifiesta que su padre ejecuta un oficio, el 19% efectúan un trabajo técnico y tan solo el 5% que realiza un trabajo de grado universitario, no siendo de igual manera el comportamiento en el grupo 3 que el desempeño en un oficio baja el 33% e incrementa el trabajo técnico el 33%; así como un aumento en trabajo universitario con el 17%, estos resultados nos marcan una diferencia entre la preparación de un grupo de padres de familia con el otro grupo que ejercerán influencia en relación al equipamiento tecnológicos así como la mediación sobre su uso y manejo de las Tics.

Tabla 6

¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4,17
Trabaja en el hogar	15	71,43	4	16,67
Desempeña un oficio	3	14,29	5	20,83
Realiza un trabajo técnico	1	4,76	5	20,83
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	9,52	7	29,17
No lo sé/otro	0	0	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Lo ocupación que desempeña la madre tiene marcadas diferencias entre un grupo y otro. En el grupo 2 el 71% los alumnos indican que la madre trabaja en el hogar, el 14% dice que desempeña un oficio, el 10% trabaja a nivel universitario y tan solo el 5% realiza un trabajo técnico, que al comparar con el grupo 3 por su composición muy superior el 29% manifiesta que trabaja a nivel universitario, el 21% desempeña un oficio, el otro 21% ejecuta un trabajo técnico y apenas el 17% trabaja en el hogar.

Las diferencias que nos presenta de grupo a grupo se encuentran marcadas por las actividades que desempeña tanto el padre así como la madre, la cual nos ubica en una gran realidad que permite reconocer que en el grupo 2 la presencia de la madre en el hogar se reflejara positivamente en la conducta y el desarrollo de la personalidad de los hijos, caso que no tendrá mayor efecto en el grupo 3 pues la presencia de la madre es muy mínima, siendo negativo pues los alumnos no contarán con el acompañamiento en las diferentes actividades que desempeñan.

Tabla 54

¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	5	23,81	2	8,33
Sí	15	71,43	21	87,50
No uso el de otras personas.	1	4,76	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la posesión del móvil el grupo 2 afirman el 71% contar con un celular propio, el 24% dice que no tiene y tan solo un 5% no posee pero usa el de otras personas que al comparar con el grupo 3 aumenta la tenencia del celular propio en el 88%, baja el no poseer al 8% y tan solo el 4% expresa que no tiene celular pero usa el de otra personas; lo que nos hace considerar que el móvil es más utilizado y más atrayente en el tercer grupo, datos que concuerdan con el MINTEL que la tendencia a poseer esta pantalla se incrementa con la edad .

Tabla 55

¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
A los 8 años o menos	2	9,52	0	0
A los 9 años	0	0	2	8,33
A los 10 años	7	33,33	4	16,67
A los 11 años	4	19,05	6	25,00
A los 12 años	2	9,52	6	25,00
A los 13 años	1	4,76	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al referirnos a la edad en la que obtuvieron el primer celular el grupo 2 manifiesta el 33% que lo consiguió a los 10 años, el 19% a los 11 años a diferencia del grupo 3 que expresa haber obtenido este dispositivo a los 11 años y el 12 años de edad en porcentajes compartidos del 25%, y a los 13 años con el 13%; datos que demuestra que desde muy cortas edades están haciendo uso de esta pantalla.

Tabla 56

¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	19,05	4	16,67
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	9,52	11	45,83
Me los compraron otros familiares	2	9,52	0	0
Me lo compré yo mismo	0	0	1	4,17
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	5	23,81	4	16,67
Lo heredé de otra persona	3	14,29	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Continuando con el análisis del celular se presenta la interrogante como lo consiguieron, el grupo 2 afirma el 24% que lo obtuvieron a manera de obsequio de cumpleaños, navidad, etc., el 19% se lo dieron sus padres, el 14% manifiesta haber heredado de otras personas, el 9% que le compraron sus padres porque se los pidió y el otro 9% le compraron otros familiares mientras que en el grupo 3 la tendencia cambia el 46% de estos alumnos dice que sus padres se los dieron porque lo pidieron, el 17% se lo dieron sus padres, el otro 17% fue un obsequio, notando algo relevante que el 4% toma la iniciativa y declara haberse comprado su propio celular.

Resultados que se puede denotar que los padres constituyen los artífices principales que los alumnos dispongan de celulares por razones de seguridad sin embargo es necesario aclarar si tanto niños como adolescentes se encuentra en la capacidad de utilizar adecuadamente, cumplen con nivel de madurez y la capacidad de hacerse responsable.

Tabla 57

¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Comprado nuevo	8	38,10	17	70,83
De segunda mano	8	38,10	5	20,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En lo que respecta a poseer un celular nuevo o usado el grupo 2 manifiesta en porcentajes iguales por las dos posibilidades: el 38% afirma tener un dispositivo móvil nuevo, el otro 38% de segunda mano y el 24% no contesta; mientras que el grupo 3 se puede observar que el 71% manifiesta que tiene un celular nuevo, el 21% se segunda mano y el 8% no contesta; reconociendo que estos datos están influenciados a la forma como lo obtuvieron.

La situación que se presenta en el grupo 3 puede ser reflejo de mantener una posición económica superior con respecto al otro grupo así como factores de influencia y moda, lo que hace que sean más consumista y prefieran los aparatos de última generación por la diversidad de oportunidades que les proporciona.

Tabla 58

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Yo mismo	5	23,81	13	54,17
Mis padres	10	47,62	9	37,50
Otros	1	4,76	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 59

¿Qué tipo de pago tienes para el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Es de tarjeta	9	42,86	14	58,33
Es de contrato (Plan)	1	4,76	4	16,67
No lo sé	6	28,57	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

La financiación del gasto del celular se encuentra relacionado con la edad, el grupo 2 mayoritariamente lo pagan los padres el 48% en contraste con la financiación de los alumnos por sí mismo el 24%; mientras el grupo 3 manifiesta autonomía y un comportamiento inverso el 54% lo costean los mismos alumnos y el 38% los padres, mostrando indiferencia a la pregunta grupo 2 con el 24% y grupo 3 con el 8% el no contesta; datos que concuerdan con el MINTEL en relación al grupo 2 que enuncia que los padres se encargan del pago del móvil y grupo 3 al ser más autónomos comparten el mismo comportamiento con Iberoamérica; resultado de lo anterior la forma de pago para los dos grupos preferentemente es la tarjeta: el grupo 2 el 43% y el grupo 3 el 58% dejando en menor porcentajes al Plan controlado 5% y 17% respectivamente, lo que se puede notar entre los dos grupos es que ciertos alumnos no dan razón de la forma de pago, reconociendo que tipo de pago a contrato constituye al ser manejado adecuadamente en el eje influyen de control sobre el uso del celular.

Tabla 60

¿Sabes cuanto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
No lo sé	5	23,81	4	16,67
5 dólares o menos	8	38,10	9	37,50
Entre 5 a 10 dólares	0	0	7	29,17
Entre 10 y 20 dólares	1	4,76	2	8,33
Entre 20 y 30 dólares	2	9,52	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Para una mayor facilidad del análisis en cuanto al gasto mensual del celular que realizan los alumnos se clasifico en varios niveles (bajo, medio y alto) constituyéndose al nivel bajo al consumo de 5 dólares o menos, al nivel medio entre 5 a 20 dólares y alto de 20 a 30 dólares así el grupo 2 el 38% se ubica en el gasto a nivel bajo, el 10% gasto a nivel alto y el 5% realiza un gasto en nivel medio, mostrando desconocimiento en acerca del gasto con el 24% en este grupo; igual comportamiento se mantiene en el grupo 3 el 38% afirma hacer un gasto a nivel bajo, el 29% gasta a nivel medio, el 17% afirma no saber cuanto gasta y en el nivel alto no presenta consumo; esto puede deberse a que este grupo esta inmiscuidos en otros mecanismos que permite la comunicación sin necesidad de un gasto excesivo como son el Messenger, las redes sociales, etc.

El teléfono móvil constituye el símbolo de la generación interactiva (adolescentes-jóvenes) que cada vez se van apoderando de manera cotidiana reconociendo que la multifuncionalidad es el mayor atractivo, que a hecho que se acceda desde muy cortas en la cual los principales artífices son los padres tanto en la adquisición así como el pago para posteriormente ser una generación más autónoma.

Tabla 101

¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	11	19,30	16	21,92
En la habitación de un hermano/a.	10	17,54	10	13,70
En la habitación de mis padres	18	31,58	21	28,77
En la sala de estar	11	19,30	16	21,92
En la cocina	3	5,26	8	10,96
En un cuarto de juegos	4	7,02	2	2,74
TOTAL	57	100	73	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a la ubicación de la televisión en el hogar el grupo 2 reconoce en el 32% tener un televisor en la habitación de sus padres, el 19% dice tener en su propia habitación y la sala estar, el 18% en la habitación de los hermanos y el 5% en la cocina, misma ubicación se da en el grupo 3 el 28% indica que la televisión se halla en la habitación de los padres, el 21% reconoce tener en su propia habitación, el otro 21% en la sala estar y el 11% en la cocina.

El poseer más de una televisión en el hogar marca diversidad de ubicaciones que según los resultados podemos darnos cuenta que la mayoría lo sitúa en el dormitorio de los padres situación que puede ayudar a establecer nuevos acercamientos, unión y por ende mediación familiar.

Tabla 115

¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	5,31	12	6,09
Impresora	11	9,73	21	10,66
Scanner	6	5,31	15	7,61
Webcam	8	7,08	17	8,63
USB o disco duro externo	8	7,08	16	8,12
Mp3/ Mp4/iPod	7	6,19	15	7,61
Cámara de fotos digital	10	8,85	18	9,14
Cámara de video digital	8	7,08	6	3,05
Televisión de pago	5	4,42	9	4,57
Equipo de música	14	12,39	20	10,15
Teléfono fijo	12	10,62	21	10,66
DVD	15	13,27	22	11,17
Disco duro multimedia	2	1,77	5	2,54
Ninguna, tengo otras.	1	0,88	0	0
TOTAL	113	100	197	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al referirnos sobre el equipamiento tecnológico en el hogar el grupo 2 manifiesta la afluencia de aparatos tecnológicos en la que se destaca el 13% cuenta con Dvd, el 12% equipo de música, el 11% al teléfono fijo, el 10% la impresora y el 9% la cámara de fotos digital, los resultados anotados reflejan la prioridad de estar equipado con aparatos considerados como mínimo indispensables y que son utilizados en las actividades cotidianas puesto que el resto se podría considerar como aparatos suntuarios; en relación al grupo 3 tenemos similitud de requerimiento de estos aparatos el 11% posee Dvd, teléfono fijo e impresora y el 10% equipo de música a más de estos aparecen un incremento en la adquisición de aparatos suntuarios siendo el 9% dispone de webcam y cámara de fotos, el 8% disco duro externo, el 8% cuenta con el mp3, mp4 y Ipod y el 6% ordenador portátil; un dato muy relevante que el disco multimedia se perfila como la tecnología menos popular entre la Generación Interactiva en Ecuador.

Estos resultados nos demuestran que conforme los adolescentes entran a una nueva etapa adolescente-joven van desarrollando nuevos gustos, preferencias y exigencias en cuanto a lo tecnológico de ahí se enmarca un mayor posicionamiento de diversidad de aparatos que pueden estar influenciados por una mejor posición económica.

Tabla 116

¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	2	7,14	6	13,33
Cuando necesito algo pido y me dan	7	25,00	12	26,67
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	4	14,29	8	17,78
Hago algún trabajo en casa.	6	21,43	8	17,78
Algún trabajo fuera de casa	5	17,86	11	24,44
No me dan dinero	4	14,29	0	0
TOTAL	28	100	45	100

Autor: Wendy Taboada

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

En lo referente a como consiguen el dinero el grupo 2 afirman en el 25% que cuando necesitan algo piden y les dan, el 21% realiza un trabajo en casa, el 14% dicen que les dan por una fecha especial, cumpleaños, navidad, etc., característica se mantiene en el grupo 3 pero con un incremento en sus porcentajes el 27% manifiesta que cuando necesitan algo les dan, el 24% hacen algún trabajo fuera de casa, el 18% obtienen en cumpleaños fiestas o días especiales y el otro 18% realizan algún trabajo en casa; datos que nos refleja una cierta autonomía y concientización sobre el esfuerzo necesario para ganar dinero.

Tabla 117

¿Con cuál de estas frases estas de acuerdo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	5	23,81	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	61,90	15	62,50
Tengo menos dinero del que necesito	3	14,29	9	37,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El comportamiento reflejado en la tabla anterior nos lleva a que estos resultados se ratifiquen con el hecho que los dos grupos en un porcentaje casi similar 62% y 63% respectivamente, tienen el dinero suficiente para cubrir sus necesidades mientras que en el grupo 2 el 24% afirma tener más dinero del que necesito , pero en el punto en la que manifiesta tener menos dinero del que necesitan existe gran diferencia entre el grupo 2 cuyo porcentaje es el 14% a comparación del grupo 3 el 38%,situación que puede ser condicionado en el grupo 3 porque son aquella generación que posee mayores necesidades sociales.

RESUMEN

- Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y el joven

A través de los resultados del cuestionario se logro identificar la brecha socioeconómica y cultural que se presenta entre uno y otro curso de las dos Instituciones educativas, lo que marca un limitante al acceso a las diferentes pantallas y redes sociales.

En ambas instituciones se encuentra ligeramente un mayor número de mujeres, situación que da un equilibrio a las actividades que se realizan día a día en los establecimientos educativos, a más que concuerda con lo que se da a nivel nacional según así lo señala el INEC, 2010.

Ambas mini sociedades (8vo y 2do bachillerato) están conformadas por lo que se denomina hogares parentales, la presencia tanto del padre y madre en la conformación del ente familiar dará opción a que haya una mejor formación en niños, adolescentes y jóvenes, en el cual aún la figura materna continúa con su rol fundamental en la vida familiar en un 71% para el grupo 2 a diferencia del grupo 3 con apenas el 17%; sin embargo es importante aclarar que la figura paterna es la que mayores modificaciones a sufrido al interior de las familias, por sus ocupaciones laborales que lo mantienen la mayor parte del día ausente.

De lo explicado podemos deducir que el poder adquisitivo de cada grupo hace que hogares ecuatorianos mantengan un equipamiento tecnológico según las posibilidades económicas y en este caso estén proveídos de los aparatos más elementales los del grupo 2, lo que es superado por los del grupo3, ha de influirse por su mayor poder adquisitivo ya que existe un porcentaje considerable en que la madre también trabaja

así como también la edad ya que en los jóvenes van desarrollando nuevas necesidades, intereses y preferencias.

La Secretaria Nacional de Planificación del Ecuador manifiesta que el índice de pobreza en el 2011 se redujo en 2 puntos porcentuales de 22,91% en el 2010 a 19,27%, 425 mil dejaron de ser pobres, bajó también la tasa de pobres extremos 197.000 (SEMPLADES 2010).

El comportamiento tanto de adolescentes como jóvenes van tomando nuevos matices y gustos que van modificando con la edad es así que hoy en día se reemplaza la interacción - actividades de entretenimiento familiar, social (deportes) para acceder cotidianamente a las cuatro pantallas en las que se crea otros tipo de espacio de actuación, interacción y relación virtual; abriendo un debate de cómo esta manejándose esta generación frente a las pantallas, que beneficios están aportando y hacia que peligros se están exponiendo al no utilizar adecuadamente de ahí que los padres deberán acompañar en el uso de las cuatro pantallas, reconociendo que no se puede dejar al libre albedrio pues esta generación interactiva se encuentra en proceso de desarrollo psicosocial y requiere de parámetros conductuales.

5.7 REDES SOCIALES Y PANTALLAS EN ADOLESCENTES Y JÓVENES

5.7.1 Uso de redes sociales relacionadas con el Internet (Facebook, Twitter, hi5, skype, e-mail.etc.) pautas de consumo

Tabla 39

¿Sueles utilizar redes sociales (Twitter, facebook, etc.?)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	3	14,29	0	0
Si	18	85,71	24	100
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 40

¿Qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	17	44,74	24	38,10
Hi5	10	26,32	16	25,40
Tuenti	3	7,89	2	3,17
MySpace	1	2,63	7	11,11
WindowsLiveSpace	2	5,26	6	9,52
LinkedIn	1	2,63	0	0
Sónico	1	2,63	3	4,76
Otras redes sociales	3	7,89	5	7,94
TOTAL	38	100	63	100

Autor: Wendy Taboada

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

La utilización de las redes sociales tienden a un aumento progresivo conforme van pasando de una o otra etapa, es así que los adolescentes lo manejan un 86%, mientras los jóvenes el 100%, lo que nos demuestra que hay una relación directa entre la utilización de las nuevas tecnologías con la edad, además de poseer nuevos intereses.

También se determina que existe una marcada preferencia para el grupo 2 al Facebook (45%), seguido por el hi5 (26%) y para el grupo 3 se relaciona el mismo orden de prioridad el (38%) y (25%) respectivamente; sin embargo, se pudo apreciar que en este último grupo se manifiesta la utilización de otras redes sociales pero con menor porcentaje como son el MySpace (11%), WindowsLiveSpace (10%) y otras redes sociales con el (8%); estos datos se corroboran con el MINTEL (Ministerio de Telecomunicaciones), él cual manifiesta que las redes más utilizadas y más populares en Ecuador son: Facebook con (86%) y hi5 con (52%); datos que nos refleja que su uso cada vez se va popularizando en la generación interactiva ecuatoriana la cual ha ido tomando mayor espacio y acogido porque constituye espacios de interacción y de diversión en la cual se puede compartir experiencias, intereses, aficiones con sus iguales, siendo necesario que esta generación cuente con parámetros y normas sobre el manejo y así evitar el uso inadecuado así como la exposición a diversos riesgos.

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

Tabla 7

Actividades después de cenar				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	28,57	13	54,17
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	33,33	8	33,33
Leer estudiar, irme a dormir	3	14,29	2	8,33
Hablar con mi familia	5	23,81	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El grupo 2 manifiesta después de cenar la intención mayoritaria de realizar actividades de recreación y entretenimiento con la familia (33%), siendo el caso similar con el grupo 3, pero no obstante, este último grupo manifiesta un gran interés, propio de su edad, en irse a su habitación a leer o navegar sólo (54%), esto refleja que se va produciendo un distanciamiento con las actividades familiares que serían propias para su edad; datos que al comparar con el grupo 1 (niños) existe una notoria diferencia de gustos e intereses, ya que los niños tienen como mayor preferencia: leer, estudiar e irse a dormir dejando al último el navegar, jugar o hablar por teléfono, demostrando que no es tan atrayente el uso de las pantallas en los infantes además que dichas actividades no son propias para su edad.

Tabla 8

¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	0	0	3	12,50
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	33,33	14	58,33
Otras lecturas: libros, revistas o comics	14	66,67	7	29,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Las tendencias de comportamiento que van surgiendo según la edad conlleva a que las lecturas tanto en el grupo 2 y 3 sean realizadas por su propio interés, denotándose que en el primer grupo realizan lecturas no exigidas como: revista, comics 67% a diferencia del grupo 3 que se van inclinado por las obligatorias del colegio 58%; además que un 13% no lee nada; datos que nos demuestra que esta crisis lectora en el grupo 3 puede ser reflejo del hecho de ser una etapa marcada por los cambios fisiológicos, psicológicos, la creciente autonomía, el interés por el entorno, así como preferencia por actividades de entretenimiento (ocio) y el estar muy atraídos e influenciado en el uso de las pantallas y redes sociales, datos que al comparar con los niños investigados marcan notorias diferencias, ya que en la infancia se mantiene el gusto por la lectura.

Tabla 9

¿Cuántas horas al día estudias o haces tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	4,17
30 minutos	1	4,76	1	4,17
Entre 30 minutos y una hora	6	28,57	5	20,83
Entre una y dos horas	6	28,57	10	41,67
Entre dos y tres horas	5	23,81	3	12,50
Más de tres horas	3	14,29	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 10

¿Cuántas horas al día estudias o haces tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	2	9,52	1	4,17
30 minutos	4	19,05	2	8,33
30 minutos y una hora	2	9,52	6	25
Entre una y dos horas	9	42,86	12	50
Entre dos y tres horas	3	14,29	2	8,33
Más de tres horas	1	4,76	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 9 en relación a cuantas horas dedican a estudiar entre semana se puede apreciar que el grupo 2 el 29% dedica entre “30 minutos y una hora” y “entre una y dos horas” a realizar sus tareas y apenas el 24% emplea entre “dos y tres horas”, a diferencia del grupo 3 el 42% se inclina a estudiar entre una y dos horas, seguido con el 21% que manifiesta estudiar “entre 30 minutos y una hora” y el 17% “ más de tres horas”. Estos resultados pueden reflejar que el grupo 3 manifiesta mayor responsabilidad con las obligaciones escolares.

De acuerdo a la tabla 10 en relación a cuantas horas dedican a estudiar o hacer tareas los fines de semana podemos reconocer que el grupo 2 el 43% emplea entre una y dos horas, el 19% utiliza 30 minutos para hacer tareas, el 14% lo hace entre dos y de tres horas y tan solo un 10% no realiza nada que al comparar con las horas que emplean entre semana se ve un incremento de horas, mientras que en el grupo 3 presenta un incremento de quienes lo dedican a sus tareas entre una y dos horas con el 50% ; entre 30 minutos y una hora con un 25%, datos que nos señala que en los dos grupos se esta aprovechando el tiempo en actividades escolares, siendo muy positivo ya que se esta estableciendo prioridades así como administrando correctamente el tiempo disponible.

Tabla 14

¿Te ayudas del computador o Internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	14,29	0	0
Si	18	85,71	24	100
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 15

¿Que tipo de herramientas utiliza para ello?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	17	51,52	24	54,55
Enciclopedias digitales	4	12,12	5	11,36
Word, Power Point, Excel,	12	36,36	15	34,09
TOTAL	33	100	44	100

Autor: Wendy Taboada

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

En altos porcentajes los dos grupos utilizan el ordenador para realizar sus deberes o estudiar siendo para el grupo 2 un 86% y para el grupo 3 el 100%, lo que nos da una pauta de la importancia que tienen las nuevas tecnologías para el desarrollo escolar y de ello se pudo establecer que los estudiantes dan mayor importancia a la utilización del Internet, buscadores y páginas web en el grupo 2 (52%) y en el grupo 3 (55%); seguido de programas de Office con el 37% y 34% respectivamente en ambos grupos; y en menor proporción de utilización se encuentra las enciclopedias digitales, situación que nos enmarca en actitudes muy positivas en los dos grupos ya que su tiempo es bien aprovechado y dedicado a actividades escolares que han de permitir su desarrollo intelectual, lo cual va forjando hábitos de estudio y por ende su formación personal en el ámbito educativo.

Tabla 61

El móvil te sirve principalmente para.....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	15	15	20	11,49
Enviar mensajes	11	11	22	12,64
Chatear	4	4	9	5,17
Navegar por Internet	0	0	3	1,72
Jugar	8	8	11	6,32
Reloj o como despertador	11	11	13	7,47
Ver fotos y /o vídeos	5	5	16	9,20
Hacer fotos	6	6	14	8,05
Grabar vídeos	7	7	12	6,90
Como agenda	7	7	15	8,62
Como calculadora	10	10	15	8,62
Escuchar música o la radio	11	11	21	12,07
Ver la televisión	0	0	0	0,00
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	5	3	1,72
TOTAL	100	100	174	100

Autor: Wendy Taboada

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

El móvil constituye una pantalla multifuncional por lo que he pretendido clasificarlo de acuerdo a la prioridad de usos que le destinan los dos grupos de alumnos, siendo así el grupo 2 da preferencia para hablar y enviar mensajes (comunicación) representan el 26%, al igual que el grupo 3 (y con mayor número de personas encuestadas) dando en conjunto un 24%; datos que reafirma lo manifestado por el MINTEL, que la generación interactiva utiliza en mayor proporción el móvil para comunicarse y chatear.

A continuación se establece que los adolescentes en un 28% y los jóvenes con 25%, lo utilizan a manera de organizador (reloj, despertador, agenda, calculadora), además los jóvenes siempre mantienen la tendencia de utilizarlo más a menudo y por último, el móvil se lo utiliza a manera de creación-entretenimiento (ver fotos-videos, tomar fotos, grabar videos) en el grupo 2 con un 18% y el 3 grupo con el 24%.

Tabla 62

¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	8	16,67	14	15,91
Con mi madre	9	18,75	17	19,32
Con mis hermanos/as	7	14,58	10	11,36
Con mis familiares	11	22,92	16	18,18
Con mis amigos/as	10	20,83	18	20,45
Con mi novio/a	3	6,25	13	14,77
TOTAL	48	100	88	100

Autor: Wendy Taboada

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

De principio sabemos que el móvil prioritariamente sirve para comunicarse y de lo cual se establece gradualmente que el grupo 2 se comunica en primer lugar con los familiares 23%, después con los amigos 21% y con los padres (conjuntamente 36%)(comunicación padre 17% + madre 19%). Al analizar el comportamiento de la comunicación en el grupo 3 se puede notar una mayor importancia a los amigos con un 20%, en segundo lugar dan preferencia a la madre 19%, y posterior con familiares con un 18%.

También se puede denotar en estos grupos la comunicación entre novios-novias, que por ser otro tipo de relación sentimental tiene gran influencia en el manejo de la comunicación; y es así que el grupo 2 ya le destina el 6%, porcentaje que toma relevancia en el grupo 3 que le consigna un 15%. Todo lo analizado nos lleva a decir que las tendencias en los niños se derivan a hablar con sus padres y familiares, y según la edad la predisposición va cambiando de una comunicación familiar a una comunicación social, datos que así lo releva el MINTEL y en comparación con Iberoamericanos mantienen una comunicación más intensa con otros familiares, hermanos y grupo de amigos.

Tabla 70 y 71

Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de computadora?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	5	23,81	8	33,33
Si	16	76,19	16	66,67
TOTAL	21	100	24	100
De la siguiente lista ,selecciona la consola que tengas				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	8	34,78	10	41,67
PlayStation 3	3	13,04	2	8,33
Xbox 360	1	4,35	0	0
Wii	4	17,39	1	4,17
PSP	0	0	5	20,83
Nintendo DS	2	8,70	3	12,50
Game Boy	1	4,35	1	4,17
No tengo ninguna	4	17,39	2	8,33
TOTAL	23	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 70, el grupo 2 responde que si juega con videojuegos y juegos de computador con el 76%, mientras que el 24% dice que no. En la misma proporción el grupo 3 manifiesta que si juega videojuegos 67% y el 33% no; manifestando así que el grupo 3 juega menos, esto puede ser debido a que mantiene una preferencia por otro tipo de actividades o de entretenimiento que no está relacionado con el uso de videojuegos.

Siguiendo con el análisis relacionado a los videojuegos, en la tabla 71 se enuncia que tipo de consola poseen, ante lo cual el grupo 2 manifiesta tener Play Station 2 (35%), con menor porcentaje Nintendo Wii (17%), también quienes no poseen ninguna con (17%), y el porcentaje restante posee Play Station 3 con (13%), Nintendo DS el (9%), Xbox 360 y Gameboy el 4%. De la misma manera se aprecia que en el grupo 3 poseen la consola Play Station 2 con un (42%), seguido del Psp (21%), Nintendo DS (13%), y el Play Station 3 el (8%), al igual que los que no poseen consolas (8%). Estos datos nos confirman y corroboran las estadísticas recogidas por el MINTEL, que establece que la consola Play Station 2 es la más popular en el Ecuador, lo cual nos da una idea para decir que dicha consola es la más accesible en costo dentro del mercado ecuatoriano.

Tabla 72

¿Juegas con el Play Station 2?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	6	28,57	4	16,67
Si	10	47,62	12	50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 73

Play Station 2 ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	8,11	3	7,69
FIFA 08	3	8,11	2	5,13
Need of speed: Pro Street	4	10,81	5	12,82
Pro Evolution Soccer 2009	3	8,11	8	20,51
FIFA 09	3	8,11	4	10,26
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	13,51	8	20,51
God of War II Platinum	6	16,22	6	15,38
Los Simpson	6	16,22	2	5,13
Singstar: canciones Disney	3	8,11	1	2,56
Ninguno	1	2,70	0	0,00
TOTAL	37	100	39	100

Autor: Wendy Taboada

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

Continuando con nuestros análisis relacionado a los videojuegos en las tablas 72 y 73 en la que se indica si suele jugar con Play Station 2 y con qué juegos, respectivamente; el grupo 2 manifiesta que si juega con un 48% (10 alumnos), y el 29% que no. Además se pudo determinar que son de notable preferencia los juegos de contenido violento, es así que en primera instancia está con un 16% “God of War II Platinum” y “Los Simpsons” cuyas características es la fantasía, violencia y comportamientos equívocos; además con un 14% está “Grand Theft Auto: San Andreas Platinum” que expresa un contenido violento, racista y xenofóbico, seguido encontramos a “Need For Speed Pro Street” con el 11%, y por último compartiendo el 8%: Pro Evolution Soccer 2008, FIFA 08, Pro Evolution Soccer 2009, Fifa 09, Singstar.

Mientras que el grupo 3 el 50% (12 alumnos) juega con Play Station 2 y el 17% no juega con dicha consola. La tendencia con respecto a los juegos se encuentra dada así: 21% “Pro Evolution Soccer 2009” y “Grand Theft Auto: San Andreas Platinum”, seguido de “God of War II Platinum” con 15% y “Need for Speed Pro Street” con 13%. Datos que nos demuestran una gran preferencia de los dos grupos por los juegos que presentan características violentas, de ahí que será importante tomar muy en cuenta estas situaciones pues los adolescentes y/o jóvenes están exponiendo su mentalidad al contenido equívocos y agresivo que debe ser analizado en conjunto con sus padres para ayudar con las medidas necesarias, pues ellos deberían involucrarse en las actividades que realizan sus hijos.

Tabla 74

¿Juegas con Play Station 3?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	13	61,90	13	54,17
Si	3	14,29	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 75

Play Station 3 ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	14,29	3	42,86
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	2	28,57
FIFA 09	1	14,29	0	0
Prince of Persia	1	14,29	1	14,29
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	14,29	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	1	14,29	0	0
Grand Theft Auto IV	1	14,29	1	14,29
Fifa 08	1	14,29	0	0
TOTAL	7	100	7	100

Autor: Wendy Taboada

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

Siguiendo con la tendencia de las consolas, con respecto al Play Station 3 se determina que en los dos grupos existen porcentajes muy bajos que juegan con esta consola, es así que en el grupo 2 lo hace el 14% y el grupo 3 el 13%; teniendo como preferencia en el grupo 2 con el mismo porcentaje (14%) jugar: “Pro Evolution Soccer 2009”, “Fifa 08”, “Prince of Persia”, “Metal Gear Solid 4”, “Pro Evolution Soccer 2008”, “Grand Theft Auto IV”, “Fifa 09”, mientras que en el grupo 3 prefieren jugar con “Pro Evolution Soccer 2009” (43%), seguido de “Call of Duty Modern Warfare” (29%), y compartiendo el 14% “Prince of Persia” y “Grand Thel Auto IV”.

En la consola de Play Station 3 se evidencia una preferencia más marcada por juegos de fútbol, aventura y carreras.

Tabla 76

¿Juegas con Xbox 360?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	15	71,43	12	50
Si	1	4,76	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 77

Xbox 360 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hallo 3	1	50	0	0
FIFA 08	1	50	0	0
Ninguno	0	0	4	100
TOTAL	2	100	4	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la consola Xbox 360 tenemos que el grupo 2 le da poca importancia a esta plataforma siendo apenas un 5% quien juega, y con respecto a los juegos tenemos que tienen la siguiente acogida: Halo 3 (50%) y Fifa 08 (50%); mientras que en el grupo 3 hay un aumento de quienes poseen esa consola, siendo el 17% y además se da un hecho particular, que la tendencia de los juegos es nula, lo que

refleja que el uso de esta plataforma se lo hace mayoritariamente en salas de videojuegos.

Como se puede apreciar en los dos grupos existe un porcentaje muy bajo de quienes juegan con esta consola, la misma que a pesar de ser una plataforma séptima generación tiene muy poca acogida en la investigación, además de su poca accesibilidad por su coste económico.

Tabla 78

¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,8	8	33,33
No	11	52,38	15	62,5
Si	5	23,8	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Tabla 79

Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mario Kart	4	16,67	1	50
Wii Fit	2	8,33	0	0
Super Mario galaxy	4	16,67	0	0
Super smash bros brawl	4	16,67	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	4	16,67	1	50
Trivial	1	4,17	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	4,17	0	0
Mario Party 8	4	16,67	0	0
TOTAL	24	100	2	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la consola Nintendo Wii se puede apreciar que en el grupo 2 juegan el 24% que representa a 5 alumnos; siendo los videojuegos más utilizados en iguales porcentajes del 17%: “Mario Kart”, “Super Mario Galaxy”, “Super Smash Bros Brawl” y “Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos”; también se encuentran “Wi fit” (8%) y “Trivial (4%); mientras que en relación al grupo 3 baja notoriamente al 4%, es decir tan solo 1 alumno juega con esta plataforma, el cual posee 2 videojuegos: “Mario Kart” y “Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos”; datos que no refleja que la consola Nintendo Wii no es tan utilizada por los dos grupos debido a su alto valor económico.

Aunque sus ventajas son que dicha consola presenta variedad de videojuegos, puede ser de uso para toda la familia, ofrece la posibilidad de jugar simultáneamente (multijugador) y porque existe una variedad de juegos para todos los gustos.

Tabla 80

¿Juegas con el PSP				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	9	37,50
No	14	66,67	10	41,67
Si	2	9,52	5	20,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 81

PSP ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	1	7,69
FIFA 08	0	0	1	7,69
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	2	15,38
WWE Smackdown	0	0	3	23,08
Final Fantasy VII	0	0	1	7,69
Los Simpson	0	0	2	15,38
God of War	0	0	3	23,08
Ninguna	5	100	0	0
TOTAL	2	100	13	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a jugar con la consola portátil PSP, el grupo 2 manifiesta que lo juega un 10% y el grupo 3 el 21%, de estos porcentajes en el primer grupo no poseen videojuegos; mientras que en el grupo 3, de los 5 alumnos jugadores tienen como videojuegos preferidos con el 23% “WWE Smackdown vs Raw 2008” y “God of War”, seguido del 15% por “Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum” y “Los Simpsons”, dejando en última sitio con un 8%: “Pro-Evolution Soccer 2008”, “Fifa 08”, “Final Fantasy VII: Crisis Core”, todos estos datos nos demuestran que los jóvenes prefieren juegos de acción, aventura, mitológicos y lucha libre, manteniendo la tendencia por los juegos de violencia que también se manifiestan en otras consolas.

Tabla 82

¿Juegas con Nintendo Ds?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	9	37,5
No	12	57,14	12	50
Si	4	19,05	3	12,5
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 83

Nintendo Ds ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	1	14,29	2	28,57
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	14,29	1	14,29
Mario Kart DS	1	14,29	1	14,29
Guitar Hero: On Tour	1	14,29	1	14,29
Imagina ser mamá	0	0	1	14,29
Ninguno	3	42,86	1	14,29
TOTAL	7	100	7	100

Autor: Wendy Taboada

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

Prosiguiendo con el análisis que enuncia si juegas con la consola portátil Nintendo DS; el grupo 2 manifiesta que lo hace el 19% y el grupo 3 el 13%; de los cuales los 4 alumnos de 8tavo manifiesta el 43% no tener ningún videojuego y de los pocos que si posee juegan con 4 videojuegos preferidos que representan el 14% y son: “New Super Mario Bross”, “Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos”, “Mario Kart DS”, “Guitar Hero: On Tour”; y también en el grupo 3, los 3 jugadores utilizan los mismos videojuegos que en el grupo anterior, pero añadiendo el videojuego “Imagina ser mamá”. En general los juegos que utilizan los dos grupos no son violentos ya que estos se basan en tramas de competencia, deporte, simulación, aventura, y también pueden llegar a ser educativos.

Tabla 84

¿Juegas con Gameboy?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	21	9	37,5
No	13	61,90	13	54,17
Si	3	14,29	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 85

Gameboy ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	1	33,33	1	20
PoKémon Yellow	0	0	1	20
Mario Tennis	0	0	1	20
Pokémon Esmeralda	0	0	1	20
Ninguno	2	66,67	1	20
TOTAL	3	100	5	100

Autor: Wendy Taboada

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

Los alumnos de 8tavo manifiesta tan solo un 14% (3 alumnos) jugar con la consola Gameboy, y de los cuales poseen tan sólo 1 videojuego "Super Mario Bros"; mientras que en 2do de bachillerato poseen la consola 2 alumnos (8%), y entre sus videojuegos preferidos con el 20% están: "Super Mario Bros", "Pokemon: Yellow", "Mario Tennis", "Pokemon Esmeralda"; todos estos juegos mantienen una trama basada en aventuras y peleas.

Del análisis realizado acerca de las consolas y de sus respectivos videojuegos que poseen los alumnos de los dos grupos, podemos mencionar que las consolas de séptima generación como la portátiles: Nintendo DS, PSP y Nintendo Wii, presentan bajos niveles de preferencia tanto para la adquisición, así como para jugar con los mismos, y que a pesar que tienden a ser mas interactivos, dinámicos y con mecanismos inalámbricos (detección de movimientos) con pantallas táctiles, conexiones a internet, y juegos 3D, se ha detectado que el poder adquisitivo es bajo y no les permite el uso de las mismas, resultados que coinciden en ambos grupos.

Estos datos nos lleva a reconocer que tanto adolescentes como jóvenes utilizan a las consolas de videojuegos como oportunidades de entretenimiento y de ocio, sin embargo será importante entender como se las esta manejando (pautas de consumo) y que clase de oportunidades les puede brindar, pues si bien es un medio de diversión también puede desarrollar concepciones erróneas (violencia, xenofobia, etc.), como según Martin 2007 afirma que: “Las Tics presentan un gran potencial para el desarrollo y la formación de los niños y adolescentes que sin embargo, no están carentes de ciertos riesgos”.

Tabla 86

¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	5	23,81	4	16,67
Si	11	52,38	12	50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 87

Ordenador ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	4	16	2	8,33
Los Sims megaluxe	3	12	2	8,33
World of Warcraft	2	8	5	20,83
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	4	1	4,17
Los Sims: cocina baña- accesorios	3	12	4	16,67
Call of Duty: Modern Warfare	1	4	2	8,33
Activa tu mente	3	12	2	8,33
Sacred 2: Fallen Angel	1	4	1	4,17
World of Warcraft- Battle Chest	3	12	2	8,33
Ninguno	4	16	3	12,50
TOTAL	25	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Los juegos en ordenador son los favoritos tanto para adolescente y jóvenes, como lo demuestran los porcentajes: (52%) en 8avo EGB y (50%) en 2do de Bachillerato. En cuanto al acceso a los videojuegos de mayor preferencia y demanda para el grupo 2 están con el 16% “Los Sims 2 y sus Hobbies” y compartiendo el 12% entre 4 videojuegos: “Los Sims megaluxe”, “Los Sims: cocina, baña”, “Activa tu mente”, y “World of Warcraft - Battle Chest”, mientras que en el grupo 3 las preferencias están repartidas así: 21% “World of Warcraft”, 17% “Los Sims: cocina- baña, accesorios”, y 13% de los encuestados no tiene ningún juego. En estos videojuegos se prioriza que los contenidos brinden la oportunidad de crear nuevos personajes, realizar simulaciones y estrategias.

Estos datos confirman lo que dicen las estadísticas del MINTEL, las cuales afirman que jugar computadora es la situación mas habitual entre los menores de edad, aunque de modo particular entre los adolescentes con el 85%.

Tabla 88

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
Menos de una hora	10	47,62	10	41,67
Entre una hora y dos	4	19,05	2	8,33
Más de dos horas	0	0	3	12,50
No lo se	1	4,76	1	4,17
Nada	1	4,76	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 89

El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
Menos de una hora	5	23,81	3	12,50
Entre una hora y dos	3	14,29	5	20,83
Más de dos horas	2	9,52	3	12,50
No lo se	1	4,76	1	4,17
Nada	5	23,81	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Para el grupo 2, el tiempo que dedican de lunes a viernes a jugar con los videojuegos es de menos de media hora (48%), no contesta (24%), de una a dos horas (19%); y entre el sábado y domingo lo dedican así: menos de una hora (24%), entre una y dos horas (14%), y el (10%) lo hace más de 2 horas, adicionando que un 24% aclara no utilizarlo.

Al referirnos que tiempo dedican de lunes a viernes a jugar videojuegos en el grupo 3 se manifiesta lo siguiente: 42% menos de una hora, 13% más de dos horas y el 8% entre una y dos horas; en este grupo podemos denotar que el tiempo a jugar para los fines de semana aumenta entre una y dos horas en el 21% y compartiendo el 13%: menos de una hora, y más de dos horas, con un detalle adicional que aquí el 17% manifiesta no manejarlo.

Estos datos nos refleja que el tiempo de uso de los videojuegos para los dos grupos es moderado entre semana y que el aumento para los fines de semana en el grupo 3 puede ser debido a que no van al colegio y realizan menos actividades extraescolares aumentando de manera proporcional su tiempo libre.

Tabla 90

¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	11	52,38	5	20,83
Sí, tengo alguno	5	23,81	6	25,00
Sí, casi todos los que tengo	0	0	5	20,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 91

¿Cómo lo conseguiste?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	40	3	25
Los grabo de un amigo	0	0	1	8,33
Los compro en una tienda o en la calle	3	60	8	66,67
TOTAL	5	100	12	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 90 y 91 se puede apreciar que en el grupo 2 el 52% manifiesta no tener ningún juego pirateado mientras que el 24% dice si tenerlo; en relación al grupo 3 cambia la tendencia al si poseer juegos pirateados con el 25%, y la forma como lo consiguen para los dos grupos es comprando en la calle 64% y en un menor porcentaje descargándolos de Internet 33%; datos que concuerdan con la estadística del MINTEL que manifiesta que el comercio tradicional constituye el principal medio para la obtención de copias no originales, así lo afirma el 60% de jugadores que aseveran poseer alguna copia “pirata” de videojuegos.

Tabla 100

¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
1	5	23,81	3	12,50
2	5	23,81	6	25,00
3	7	33,33	4	16,67
Más de tres 3	4	19,05	11	45,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Siendo la televisión la pantalla con mayor notoriedad en los hogares ecuatorianos es importante reconocer cuantos televisores que funcionan hay en casa, de esta manera el grupo 2 nos indica poseer al menos 3 televisores (33%), entre uno y dos televisores (24%), y tan sólo el 19% más de 3 aparatos. Mientras que el grupo 3 señala poseer más de tres televisores (46%), 2 televisores (25%) y tan sólo el (17%) 3 televisores, datos que es necesario tomar en cuenta pues al contar con un mayor número de esta pantalla multiplica los puntos de acceso dentro del hogar que podría influir a que la comunicación se vaya mermando entre padres e hijos, y por ende no hay una positiva mediación familiar.

El análisis anterior nos indica que los resultados de la encuesta no concuerdan con lo datos que manifiesta el MINTEL, en la que hay en promedio de tenencia 2 televisores por hogar; esto se podría explicar por un mayor poder adquisitivo de las personas por cuanto el valor actual de los televisores a disminuido drásticamente en los últimos años y en cada hogar cuentan por lo menos con un televisor por cada habitación que tienen en casa.

Tabla 118

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet	11	52,38	19	79,17
Televisión	8	38,10	5	20,83
No lo se	2	9,52	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 118 se puede apreciar la preferencia está dada por el Internet para los dos grupo siendo así, en el grupo 2 tiene el 52%, mientras que en el grupo 3 aumenta la preferencia a 19 personas que equivale al 79%; y en cuanto a la televisión en el primer grupo lo prefieren apenas 8 personas (38%) y en menor número aún en el grupo 3 representa el 21%; datos que nos demuestra que la preferencia por Internet puede ser por la infinidad de oportunidades de entretenimiento, comunicación (redes sociales) e interacción que presenta.

Tabla 119

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet	13	61,90	15	62,5
Teléfono móvil	8	38,10	9	37,5
No lo se	0	0	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Considerando al Internet como preferente en el análisis anterior, en el presente cuadro ante el teléfono móvil se denota una mayor hegemonía es así que el 2 grupo lo prefiere el (62%) cosa que concuerda y se repite con el 3 grupo el (63%) y en porcentajes menores, de igual manera los dos grupos se manifiesta con un mismo porcentaje de (38%) al móvil.

Tabla 120

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,76	0	0
Internet	14	66,67	15	62,5
Video juegos	6	28,57	9	37,5
No lo se	0	0	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Con hegemonía aun constante del Internet frente a los videojuegos nos permite visualizar que la utilidad que nos proporciona siempre la ubica con altos porcentajes siendo así el grupo 2 se manifiesta con el 67% y el grupo 3 el 63%; a cambio de los videojuegos tienen una acogida decreciente frente al Internet; en el grupo 2 registra el (29%) a comparación con el grupo 3 con el (38%).

Tabla 121

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Video juegos	4	19,05	9	37,5
Televisión	15	71,43	15	62,5
No lo se	2	9,52	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 121 se puede apreciar que los videojuegos frente a la televisión para el grupo 2 presentan una indecisión de un 10%, situación que hace que la preferencia de los videojuegos se vea disminuido dándonos apenas un 19%; mientras que para el grupo 3, en donde no se registra esta novedad, señala una preferencia del 38% para los videojuegos; efecto del análisis que se realiza frente a los videojuegos vemos que se da un impacto de preferencia con incremento para la televisión referente en el grupo 2 con el 71% lo que en cambio para el grupo 3 no tiene influencia alguna y por ende el porcentaje es del 63%.

Tabla 122

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Teléfono móvil	8	38,10	11	45,83
Televisión	12	57,14	11	45,83
No lo se	1	4,76	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Con respecto a la preferencia de la televisión comparada con el teléfono móvil, se impone la televisión por cuanto su función de distracción esta más enraizada, siendo así que el grupo 2 lo prefieren un 57%, teniendo un indecisión del apenas un 5% la misma línea de análisis nos vale para indicar que en el grupo 3 existe una equivalencia del 46% tanto para la televisión como para el móvil, pese a que presenta un 8% de indecisión. Esta preferencia del grupo 3 para las dos pantallas en mismo porcentajes puede ser debido a que los dos se los utiliza cotidianamente y nos brindan diversos tipos de entretenimiento y ocio.

Tabla 123

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Teléfono móvil	10	47,62	11	45,83
Mp3/ Mp4/ iPod	8	38,10	13	54,17
No lo se	3	14,29	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 123 en la que se enuncia cual de estas aparatos te gusta más, en el grupo 2 el 48% dice que prefieren al teléfono móvil y muy de cerca el 38% el Ipod, mp3 y mp4, existiendo un 14% de indecisión; mientras que en el grupo 3 cambian las preferencias siendo el mp3, mp4 y Ipod quienes toman ventaja con el 54% ante el teléfono móvil que obtiene el 46%.

La preferencia del Ipod, mp3 y mp4 para el grupo 3 puede ser debido a que la mayor parte de los jóvenes posee de estos aparatos en el equipamiento del hogar así como también por las ventajas que les proporcionar en que pueden fácilmente almacenar su música, videos favoritos y poder trasladarlos o escucharlos en cualquier lugar, así como también su cambio de intereses o actividades por parte de la juventud.

Tabla 124

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Teléfono móvil	12	57,14	16	66,67
Video juegos	7	33,33	7	29,17
No lo se	2	9,52	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Siguiendo con el análisis de preferencia entre dos pantallas, en el grupo 2 el mayor porcentaje dice que prefiere al teléfono móvil (57%), seguido por los videojuegos (33%) y un 10% que se ubica en la indecisión; mientras que en el grupo 3 la preferencia se mantiene con el 67% para el teléfono móvil, ante el 29% de los videojuegos; situación que nos enmarca que el preferir al teléfono móvil por los dos grupos se debe la multifuncionalidad del mismo.

Tabla 125

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii	5	23,81	5	20,83
PlayStation 3	4	19,05	2	8,33
No lo se	12	57,14	17	70,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a la preferencia entre las 2 consolas en los dos grupos se puede apreciar un grado muy notorio de indecisión para los dos grupos del 64%, lo cual puede ser reflejo que son pocos los que poseen y juegan con estas consolas, de ahí que en el grupo 2 prefieren la consola Nintendo Wii con el 24%, y para el grupo 3 el 21%, seguido del Play Station 3 con el 19% y 8% respectivamente

Tabla 126

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PSP	4	19,05	9	37,50
Nintendo DS	5	23,81	2	8,33
No lo se	12	57,14	13	54,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a la preferencia entre estas consolas portátiles se puede observar que se sigue manteniendo el grado de indecisión en los dos grupos del (56%) de ahí que en el grupo 2 prefiere el Nintendo DS el (24%) seguido del (19%) por PSP; mientras que en el grupo 3 cambia de gusto al PSP con el (38%) y baja el Nintendo DS (8%).

Referente a consultar respecto de escoger entre dos cosas o que mas le gusta los alumnos del grupo 2 se puede determinar y a manera de una votación, la mayoría lo obtiene el Internet en un 181% que corresponde 38 consultas, compartiendo en igual e idéntica condiciones con el teléfono móvil, en tercer lugar tenemos la televisión que se posesiona con un 166% pese a que tiene numero de consultas realizadas para luego dejar en menor preferencia al videojuego con un 81%; el mismo análisis con el grupo 3 nos indica la preferencia mayoritariamente por el Internet con un 205%, seguido en preferencia el teléfono móvil con 196% para en tercer lugar ubicarle a la televisión con un 130%, quedando relegado para una cuarta preferencia los videojuegos con un 105%.

RESUMEN

- **Uso de redes sociales relacionadas con la Internet (Facebook, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.**

La disponibilidad y consecuentemente la distribución del tiempo durante el día entre nuestras actividades marcan la construcción del ser humano, siendo así, actualmente el acudir a la ayuda del Internet para la realización de tareas escolares, constituye lo que podríamos decir algo ineludible.

Este adelanto tecnológico al momento es el que marca el dinamismo de las actividades diarias, por lo que actualmente el Gobierno Nacional en su afán de darle esta renovación al País, esta equipando a los establecimientos educacionales de computadoras e Internet, pues FODETEL señalaba que en el 2009 sólo el 14% de la educación regular tuvo acceso a estos.

El Internet se ha convertido en un instrumento fundamental para el mundo entero, que esta permitiendo rebasar fronteras temporales y espaciales, pero al mismo tiempo expone a niños, adolescentes y jóvenes a situaciones peligrosas para las que tal vez no están preparados, esto debido a que ninguna generación como la de hoy maneja de modo tan amplio el mundo de la informática y las telecomunicaciones.

Cada vez más somos testigos como el Internet va creando nuevas oportunidades para desarrollarnos, es así que en un comienzo la Web 1.0 que se caracterizaba por ser un consumidor de contenidos, se ha actualizado y hoy en día aparece la Web 2.0 (dominada por redes sociales) que a más de consumir contenidos se producen contenidos, siendo un aspecto muy interesante y atrayente para esta generación por lo que es habitual encontrar a jóvenes interconectados a través de las redes sociales (93%), en las que según el estudio realizado entre las más preferidas por los adolescentes y jóvenes ecuatorianos se encuentran el Facebook y hi5, en las que de una u otra manera se hallan inmersos en estos espacios, en las que pueden relacionarse por varias razones: amistad, parentesco, intereses y diversión, a través de la diversidad de aplicaciones que nos proporciona; sin embargo es importante entender que frente a este medio de interacción se hace “público”, nuestra información personal, fotos-videos (personalización), se amplía el círculo social (sociabilidad), así como la interactividad (juegos, música), y se accede a información ilimitada los cuales al no ser manejados adecuadamente pueden hacer que esta generación este expuesta a riesgos, en el cual aunque existe una condición para acceder a estas redes sociales como ser mayor de 14 años, estos se esta irrumpiendo y cada vez esta más a disposición abierta y libre.

Es importante entender que el relacionarse constituye algo esencial en todo ser humano, hoy en día los jóvenes se están ayudando con la tecnología para llegar a este propósito; sin embargo, es trascendente entender que si bien las redes sociales permiten desarrollar nuevas amistades virtuales se debe establecer parámetros para

no menoscabar el tiempo que se debe dedicar a los más próximos (familia, amigos) de ahí que su uso pone frente a frente a padres e hijos en varios puntos, por ejemplo controlar el momento que lo utilizan y cómo lo utilizan, que si bien se encuentra en desventaja el padre de familia mayoritariamente por desconocer el mecanismo de funcionamiento no debe ser impedimento para establecer pautas de consumo.

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

Las Tecnologías de Información y Comunicación son aquellas herramientas tecnológicas que han coexistido y que han ido desarrollándose hasta llegar ahora al Internet, entendiendo que esto no queda aquí y que falta mucho camino por recorrer, pronto aparecerán nuevas invenciones tecnológicas por lo que será indispensable saber utilizarlos adecuadamente.

Según el análisis del cuestionario los adolescentes y jóvenes, son aquella generación que viene utilizando estas herramientas para realizar sus tareas o deberes y que lo realizan fundamentalmente con el uso de páginas web y buscadores (21%), y que además los han aprendido a usar solos y sin ningún otro medio de aprendizaje.

De ahí que en relación a jugar con videojuegos o juegos de computador los dos grupos manifiestan jugar el 72%, teniendo como preferencia la consola Play Station 2 y juegos de computadora; de los cuales prefieren la gran mayoría los videojuegos con características que presentan violencia, aunque se reconoce que el tiempo que usan para entretenerse es moderado.

En cuanto a la televisión se podría manifestar que es la pantalla con mayor notoriedad y que se encuentra presente en todos los hogares ecuatorianos, es así que en promedio los adolescentes y jóvenes poseen 3 televisores por cada hogar lo que contrasta correctamente con la realidad de las familias ecuatorianas.

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

Estamos viviendo en un mundo globalizado en donde las distancias temporales-espaciales se han acortado más, abriendo oportunidades y siendo el protagonista en este punto las Tics, las mismas que nos ofrecen un sinnúmero de maneras y formas de que el ser humano se renueve, evolucione, desarrolle destrezas; el uso de la tecnología por más mínima que sea en su aplicación siempre traerá un cambio, el que lo hará normalmente con un impacto positivo pero también que nos esta carente de

riesgos por lo que es indispensable saber utilizar y así otorgar bienestar a la población a más de impulsar el desarrollo, reconociendo que: “Cada vez más, el progreso de las sociedades e individuos depende de la educación²⁸ que recibe” (Informe del Progreso Educativo Ecuador 2010).

Siempre la tecnología al introducirlo en el ámbito familiar, cualquiera de sus pantallas (teléfono móvil, computadora, videojuegos, Internet, tv) generará y sobre todo en los actuales momentos un impacto con las dos características: positiva cuando el uso y acceso de las pantallas estén mediadas por los padres, es decir, se hayan establecido pautas de consumo acorde a cada realidad así como parámetros de control y ayudas que permitan crear una conciencia en los niños y adolescentes en la que se pueda aprovechar los aspectos positivos; en relación al aspecto negativo es cuando estas tecnologías se las utiliza al libre albedrío y no exista ningún tipo de mediación familiar, exponiendo a la generación interactiva a varios riesgos, por lo que es hora que los padres entienda que su misión es educar y formar a seres humanos con capacidades de discernimiento y de capacidad reflexiva.

En cuanto al ámbito escolar la computadora se esta convirtiendo en una herramienta vital y de gran ayuda para resolver las tareas escolares; el 93% de adolescentes y jóvenes lo utilizan; teniendo como herramienta principal y una opción habitual al Internet un 55%, seguido de programas propios de PC como Word, Excel, Power Point, lo que nos enmarca frente a un medio en el cual desde muy pequeños los niños se están adaptando de una u otra manera a las Tics, lo que ayudará a un mayor desenvolvimiento escolar.

Frente a esta gran realidad nos encontramos en gran desventaja ya que en muy bajo porcentaje los maestros explican su materia a través del Internet, así lo demuestra los datos en el que se manifiesta que tan solo un 22% lo hace; esto se debe a que la mayor parte de maestros no tiene la preparación adecuada y no se está innovando, por eso es significativo que se empiece a buscar soluciones que nos permita no quedar rezagados de las beneficios que nos trae las Tics, desarrollando estrategias que permitan la alfabetización mediática a los educadores en formación así como a los

²⁸ La Constitución Política de nuestro país establece en el art. 26 que la “Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y en su artículo 27 agrega que la educación debe ser de calidad.

maestros que ejercen, para así lograr que los niños y jóvenes aprendan a utilizar adecuadamente las nuevas tecnologías.

“La única manera de mejorar los logros del aprendizaje de los alumnos es mejorar la instrucción que reciben“ (UNESCO, 2009).

La tecnología está disponible en todos los ámbitos y no puede quedar relegada la educación, ante lo cual el Gobierno según acuerdo Ministerial 1242-11 artículo 2 de la normativa de implementar el nuevo currículo de bachillerato en el “literal d y e” habla de que el bachiller deberá desarrollar la siguiente destreza:“Utilizar herramientas tecnológicas de forma reflexiva y pragmática para buscar y comprender la realidad circundante, resolver problemas y tener acceso a la sociedad de la información” planteada de esta manera el impacto será positivo siempre y cuando a la par el docente este capacitado.

6.8 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

Tabla 11

¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	11	52,38	22	91,67
Si	10	47,62	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 11 que enuncia que tipo de ayuda tienes para realizar las tareas podemos visualizar que el grupo 2 manifiesta no recibir ningún tipo de ayuda en el 52% en contraposición de los que si les ayuda el 48%;mientras en el grupo 3 aumenta los porcentajes notoriamente el 92% no recibir ningún ayuda y tan solo 2 alumnos si lo recibe; este último dato puede ser reflejo que en este grupo tanto el padre como la madre trabajan así como también un influyente su edad ya que ellos prefieren estar solos o en compañía de sus mismo pares.

Tabla 12

¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	6,25	0	0
Tengo un profesor particular	1	6,25	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	4	25	2	66,67
Me ayuda mi padre	4	25	0	0
Me ayuda mi madre	6	37,5	1	33,33
TOTAL	16	100	3	100

Autor: Wendy Taboada

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

Prosiguiendo con el análisis acerca del tipo de ayuda que reciben el grupo 2 manifiestan el 38% recibir principal apoyo de la madre, el 25% de los hermanos, el otro 25% del padre y el 6% ayuda fuera del hogar (academia- profesor particular); mientras que el grupo 3 los pocos que reciben apoyo es decir dos alumnos también lo obtiene dentro del entorno familiar (hermanos el 67% y madre el 33%), datos que nos da idea clara que los padres del grupo 2 tienen un mayor involucramiento en las actividades que realizan los hijos, así como también se confirma lo que dice el Observatorio de Derechos de los niños y adolescentes que la madre sigue manteniendo su rol del cuidado y ayuda en las tareas escolares de sus hijos.

Tabla 13

Cuando haces la tarea en casa ¿En que lugar lo haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	10	47,62	11	45,83
En la habitación de un hermano/a	1	4,76	2	8,33
En una sala de estudio	7	33,33	11	45,83
En la sala de estar	3	14,29	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

La disponibilidad de espacio y por ende la comodidad para realizar las tareas escolares nos dan como resultado que el grupo 2 manifiesta el 48% que lo hacen habitualmente en su habitación, el 33% en el cuarto de estudio, el 14% en la sala estar y tan solo 5% en la habitación de un hermano de la misma manera el grupo 3 reconoce el 46% realizar las tareas en su habitación, el 46% efectúa en el cuarto de estudio y tan solo el 8% en la habitación de un hermano.

Estos datos nos demuestran que los dos grupos mantienen hábitos de estudio puesto que los lugares donde realizan habitualmente sus tareas predisponen a una mayor concentración siempre y cuando existe por parte de los padres normas establecidas.

Tabla 18

¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	4	19,05	3	12,5
Si	17	80,95	21	87,5
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 19

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	3	12,50
En mi habitación	4	19,05	5	20,83
En la habitación de un hermano/a	2	9,52	2	8,33
En la habitación de mis padres	0	0	1	4,17
En la sala de estar	6	28,57	4	16,67
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	9,52	7	29,17
Es portátil	2	9,52	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 18 y 19 que enuncia tienes ordenador en casa y donde esta el que más utiliza, el grupo 2 contesta afirmativamente el 81% poseer computador en casa y tan solo el 19% no tiene ; en relación al lugar de ubicación el 29% reconoce que se encuentra en la sala de estar, el 24% no contesta, el 19% en su propia habitación y el 10% comparten en ubicación en la habitación de hermano/a, en el cuarto de trabajo y es portátil, mientras que el grupo 3 también dispone de ordenador en casa el 88% ubicándole preferentemente el 29% en el cuarto de estudio o similar, el 21% en su propia habitación y el 17% en la sala estar; los estudios a nivel nacional del MINTEL nos revelan que más del 50% de los hogares ecuatorianos disponen de un computador así como se menciona que la ubicación preferentemente es la sala de estar o cuarto de estudio, situación que se refleja en este análisis, resultados muy positivos para estos grupos pues la ubicación del computador permitirá un acercamientos y por ende una mediación familiar.

Tabla 20

¿Tienes Internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	14,29	2	8,33
No	6	28,57	2	8,33
Si	12	57,14	20	83,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a esta tabla se puede apreciar que el grupo 2 contesta afirmativamente en el 57% tener conexión de Internet en casa y el 29% no lo tiene, similar situación se presenta en el grupo 3 que declaran el 83% posee conexión a Internet y tan solo el 8% no cuenta con conexión, datos que están influenciado por los alumnos que no disponen de computador haciendo que el acceso a Internet a nivel de Ecuador sea todavía limitado.

Tabla 21

Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet en casa (antivirus ,filtro de contenidos)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	1	5,88	1	4,17
No lo sé	2	11,76	1	4,17
Sí, tengo un filtro	5	29,41	5	20,83
Sí, tengo un antivirus	8	47,06	17	70,83
Sí, pero no sé lo que es	1	5,88	0	0
TOTAL	17	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a esta tabla que enuncia tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet en casa el grupo 2 afirma el 47% que tiene instalado un antivirus, el 29% posee un filtro de contenido y el 12% no lo sabe; el grupo 3 declara de igual manera el 71% tener instalado un antivirus y el 21% filtros de contenidos, datos que no concuerdan con el MINTEL que manifiesta que tan solo el 15% de los menores de 10 a 18 años reconocen tener un filtro a la conexión a la red.

Los resultados que presentan los dos grupos nos hacen considerar que se está cuidando la inteligencia artificial y no la inteligencia humana exponiendo a infinidad de riesgos que pueden darse especialmente en esta población vulnerable entendiendo que estos constituyen personas en proceso de formación.

Tabla 22

Tengas o no Internet en casa ¿Sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Si	21	100	24	100
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El Internet constituye para estos dos grupos en algo prioritario y necesario en su vida cotidiana siendo así que hacen uso el 100%, datos que nos hace reconocer que esta población es la más inmiscuida, por lo que se deberá tomar en cuenta como lo viene manejando, las oportunidades que les brinda y los riesgos que están expuestos al no utilizar adecuadamente, siendo valioso que los padres se involucren buscando estrategias que permita ayudar a esta generación a navegar con medidas de protección. de ahí que Castell y De Bofarull, 2002 manifiesta que «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y al ocio digital».

Tabla 28

¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	5	13,16	8	13,56
Amigos/as	4	10,53	2	3,39
Estudios	5	13,16	5	8,47
Deporte	4	10,53	9	15,25
Lectura	3	7,89	9	15,25
Televisión	5	13,16	12	20,34
Videojuegos	2	5,26	3	5,08
Hablar por teléfono	2	5,26	9	15,25
A nada	8	21,05	2	3,39
TOTAL	38	100	59	100

Autor: Wendy Taboada

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

Continuado con el análisis en relación al Internet se puede apreciar que los adolescentes y jóvenes por constituirse el Internet su principal centro de interés han desplazado varias actividades es así en el grupo 2 manifiesta, el 13% restarle el tiempo a los estudios, a la televisión y a la familia, el 11% a los deportes y amigos y el 8% a la lectura; mientras que el grupo 3 declara el 20% haber quitado tiempo a la televisión, el 15% a los deporte, a la lectura, hablar por teléfono y el 14% también resta tiempo a la familia, según estos datos se puede considerar que los alumnos de los dos grupos están afectando actividades tanto a nivel familiar, social, de entretenimiento y escolar por no contar con parámetros de uso adecuado por lo que los padres deberá ayudar a esta población estableciendo normas claras en cuanto al uso y la relación, así como propiciar nuevas posibilidades de ocio compartido y así evitar que el Internet sustituyan a los mediadores mas importantes de socialización.

Tabla 44

¿Estas de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	7	29,17	8	21,05
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	2	8,33	3	7,89
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	4,17	2	5,26
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	2	5,26
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	3	7,89
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	8,33	5	13,16
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios,	0	0	1	2,63
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios.	0	0	3	7,89
No estoy de acuerdo	12	50	11	28,95
TOTAL	24	100	38	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al referirnos a cuales de estas situaciones estas de acuerdo con respecto al Internet las respuestas mas representativas podemos mencionar para el grupo 2 en una mayoría relativa el 50% manifiesta no estar de acuerdo con ninguna de la situaciones planteadas en el cuestionario, el 29% manifiesta “ponerse nervioso o enfadado cuando no puede o no le dejan navegar” y el 8% comparte dos situaciones “creo que puedo poner cualquier foto /video de mis amigos o familiares en Internet” y “es divertido hablar con desconocidos a través de Internet”.

Las mismas situaciones planteadas para el grupo 3 tienen una variación en porcentajes el 29% manifiesta no están de acuerdo en estas frases, el 21% afirma “ponerse nervioso cuando no pueden o no les dejan navegar por Internet” y tan solo el 13% considera que “es divertido hablar con desconocidos a través de Internet”, estos datos nos reflejan varias situaciones que en los dos grupos están exponiendo a varios riesgos por lo que los padres deberán tomar las medidas necesarias para que esta herramienta tecnológica sea utilizada con mucha responsabilidad y cautela, de ahí que se requiere de alfabetización digital que permita contar con parámetros sobre los cuales educar a esta generación interactiva.

Tabla 45

¿Discutes con tus padres por el uso de Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	13	61,90	10	41,67
Si	8	38,10	14	58,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 46

¿Por que motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	6	66,67	11	78,57
Por el momento del día en que me conecto	2	22,22	2	14,29
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	11,11	1	7,14
TOTAL	9	100	14	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 45 y 46 que enuncia discutes con tus padres por el uso de Internet y porque motivos se puede apreciar que el grupo 2 manifiesta el 62% no presentar mayor problema con sus padres por el uso del Internet tan solo el 38% si tiene algún conflicto; mientras que el grupo 3 se presenta una situación contraria el 58% discute con sus padres y el 42% no lo hace, producto de las discusiones nos vamos a referir a los motivos en la que los dos grupos coinciden en el tiempo que pasa conectados a esta red el grupo 2(67%) y el grupo 3 (79%),seguido del momento del día que se conecta 22% y 14% respectivamente.

Estos datos demuestran en porcentajes considerables tanto de adolescentes y jóvenes no hay un mayor involucramiento, ni mediación familiar en el uso del Internet, pues de los pocos alumnos que presentan algún conflicto con sus padres el motivo principal es el tiempo, dejando de lado las actividades y los contenidos los mismos que al utilizar a libre albedrio pueden estar expuestos a diferentes riesgos, considerando que la razón primordial es el desconocimiento digital a la hora de educar (brecha generacional) y formar para el uso correcto de las Tics a los menores.

Tabla 47

¿Te premian o te castigan con el uso del Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,76	1	4,17
No	12	57,14	20	83,33
Si	8	38,10	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

La premiación o el castigo por el uso del Internet tiene una connotación directa respecto a la edad de quien lo hacen uso, pudiendo determinar el grupo 2 declara el 57% no recibir ni premiación ni le castigo y tan solo el 38% afirman ser castigando; mientras que el grupo 3 aumenta el porcentaje el (83%) a manifiesta no ser castigado ni premiado y el 13% que si le castigan.

Es valioso considerar que mas allá de restringir adolescentes y jóvenes será conveniente que se eduque en el uso y manejo responsable estableciendo parámetros de uso así como normas que permita crear una conciencia y responsabilidad sobre las Tics.

Tabla 48

¿Que hacen tus padres mientras estas conectada a Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	14	40,00	20	38,46
Echan un vistazo	7	20,00	10	19,23
Me ayudan, se sientan conmigo	3	8,57	3	5,77
Están en la misma habitación	2	5,71	5	9,62
Comprueban después por dónde he navegado	1	2,86	1	1,92
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	5,71	4	7,69
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	5,71	6	11,54
No hace nada	4	11,43	3	5,77
TOTAL	35	100	52	100

Autor: Wendy Taboada

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

El referimos sobre que tipo de mediación ejercen los padres con sus hijos sobre el uso del Internet, el grupo 2 manifiesta el 40% “me pregunta que hago,” el 20% “le echan un vistazo”, el 9% declara que “le ayuden y están junto a ellos” y tan solo el 3% un porcentaje externadamente bajo se preocupan de comprobar donde han navegado; en relación al grupo 3 presenta las mismas situaciones el 38% afirma “le pregunta que hago”, el 19% “le echan un vistazo”, el 11% “le recomiendan sitios para navegar o como acceder a Internet” y tan solo 2% “ comprueban donde navego”.

Según estos datos podemos reconocer que los padres debido a su falta de conocimiento sobre las Tics no están conscientes de los verdaderos riesgos y peligros a los que se exponen sus hijos, por lo que tan solo ejercen una mediación pasiva, que posibilita vías libres de acceso sin mayor control, por lo que será trascendental reconocer que esta generación es la mas vulnerable, pues son personas en proceso de formación que requieren de acompañamientos y parámetros de comportamiento por parte de sus padres.

Tabla 49

Cuando navegas por Internet, según tus padres ¿Qué cosas no puedes hacer?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	10	14,93	14	27,45
Chatear o usar el Messenger	4	5,97	0	0
Dar información personal	16	23,88	19	37,25
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	6	8,96	4	7,84
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	4	5,97	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	5	7,46	1	1,96
Ver videos o fotos	2	2,99	0	0
Colgar videos o fotos	4	5,97	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	9	13,43	5	9,80
Enviar correos electrónicos	4	5,97	0	0
Jugar	3	4,48	5	9,80
No me prohíben nada	0	0	3	5,88
TOTAL	67	100	51	100

Autor: Wendy Taboada

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

Para los dos grupos las restricciones que hacen los padres cuando navegan por Internet, el grupo 2 manifiesta el 24% que le prohíben dar información personal, el 15% comprar algo, el 13% enviar mensajes a teléfonos móviles y el 9% suscribirse en algún boletín de la misma manera en el grupo 3 afirman las siguientes prohibiciones : el 37% que no pueden dar información personal, el 27% hacer alguna comprar, el 10% enviar mensajes a teléfono móviles y el otro 10% a jugar.

El resultado del cuestionario respecto a la mediación familiar sobre el uso del Internet nos demuestra que no existe en mayor acompañamiento por parte de los padres en el uso y manejo, el mismo que se encuentran afectado por el desconocimiento digital dejando a los hijos expuestos a varios peligros y riesgos; de ahí que será necesario que los padres mantengan un mayor involucramiento así como que establezcan parámetros de uso responsable y hacer de estas tecnologías en una oportunidad de unión familiar.

Tabla 98

¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	6	25	2	6,90
Amigos/as	3	12,5	1	3,45
Estudios	7	29,17	5	17,24
Deporte	0	0	3	10,34
Lectura	2	8,33	8	27,59
Televisión	0	0	5	17,24
Hablar por teléfono	0	0	1	3,45
A nada	6	25	4	13,79
TOTAL	24	100	29	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a esta tabla se puede apreciar que el uso de los videojuegos ha desplazado otras actividades el grupo 2 afirma el 29% que le ha quitado tiempo a los estudios, el 25% a la familia, el otro 25% a nada y tan solo 13% a los amigos, mientras que el grupo 3 el 28% reconoce haberle quitado tiempo a la lectura, el 17% a los estudios y a la televisión y tan solo el 14% a nada; lo que nos demuestra que el tiempo disponible en el día no esta bien redistribuido en las diferentes actividades y por ende en su organización, dejando de lado actividades escolares, familiares y sociales lo cual puede ser efecto de no contar con ningún tipo de supervisión y control por parte de los padres.

Tabla 104

¿Cuando ves la televisión sueles hacerlo....?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	10	25	16	34,78
En la habitación de un hermano/a.	6	15	3	6,52
En la habitación de mis padres	13	32,5	10	21,74
En la sala de estar	8	20	12	26,09
En la cocina	1	2,5	5	10,87
En un cuarto de juegos	2	5	0	0
TOTAL	40	100	46	100

Autor: Wendy Taboada

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

Siendo la televisión una pantalla omnipresente en la mayoría de hogares ecuatorianos podemos reconocer que el lugar de preferencia donde se suele ver la televisión el grupo 2 manifiesta el 33% hacerlo en la habitación de los padres, el 25% en su propia habitación y el 15% en la habitación de un hermano; en relación al grupo 3 la tendencia cambia el 35% afirma ver la televisión en su propia habitación, el 26% en la sala de estar y el 22% en la habitación de los padres, datos que no se enmarcan en lo que manifiesta el MINTEL en el cual el 52% de adolescentes y jóvenes declara tener una televisión en su dormitorio; sin embargo es importante reconocer que el grupo 2 por su diversidad en la ubicación (salas estar - dormitorio de los padres) facilitará que esta actividad se convierta en centro de reunión familiar en la que según Castell y de Bofarull,2002 hablan de las ventajas del ocio compartido, que sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres) que tiene por objetivo educar.

Tabla 105

¿Cuándo ves la televisión con quién sueles hacerlo.....?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	9	17,65	19	26,03
Con mi padre	8	15,69	12	16,44
Con mi madre	11	21,57	16	21,92
Con algún hermano/a	14	27,45	15	20,55
Con otro familiar	7	13,73	8	10,96
Con un amigo/a	2	3,92	3	4,11
TOTAL	51	100	73	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 106

¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la televisión?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hacer la tarea del colegio	10	24,39	6	9,52
Comer	15	36,59	22	34,92
Navegar por Internet	3	7,32	4	6,35
Hablar por teléfono	7	17,07	11	17,46
Dormir	1	2,44	8	12,70
Charlar con mi familia	3	7,32	9	14,29
Jugar	2	4,88	3	4,76
TOTAL	41	100	63	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 105 que enuncia la preferencia en cuanto al acompañamiento al observar la televisión el grupo 2 declara compartir los programas televisivos el 27% con los hermanos, el 22% con la madre, el 18% prefiere mirar solo y tan solo el 16% con el padre; mientras el grupo 3 declara el 26% ver solo, el 22% comparte con la madre los programas de televisión, el 21% con algún hermano; un influyente para estas circunstancias del grupo 3 puede ser que la mayor parte de los padres trabajan fuera del hogar así como el lugar de ubicación de la televisión.

Con respecto a la tabla 106 que manifiesta que otras actividades realizan cuando observan la televisión, el grupo 2 afirman el 37% de los alumnos comer en compañía de la televisión, el 24% estudiar o hacer tarea del colegio conjuntamente con la televisión, el 17% hablar por teléfono y tan solo acompaña el 7% observar la televisión en familia y navegar por Internet, en el grupo 3 existe una similitud de comportamiento el 35% comparte mirar la televisión con la actividad de comer, el 17% hablar por teléfono y el 14% hablar con la familia, resultados que nos indican equívocos comportamiento que pueden desembocar en malos hábitos alimenticios así como desviar la concentración y atención en actividades escolares de ahí que los padres deberán establecer reglas que permitan hacer de la comida una experiencia de unión familiar.

Tabla 107

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la tv?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	10	47,62	19	79,17
Si	11	52,38	5	20,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a la discusión con los padres por el uso de la televisión el grupo 2 manifiesta el 52% discutir por el uso de la televisión y el 48% no discute mientras que en el grupo 3 el 79% reconoce no discutir y tan solo el 21% manifiesta que si lo hace; mediante estos datos se puede observar mayor involucramiento y atención de los padres de los adolescentes lo cual puede ser influyente la edad de este grupo así como que la madre sigue manteniendo el control y cuidado de sus hijos.

Tabla 108

¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	8	66,67	4	80
Por el momento del día en el veo la tele.	1	8,33	0	0
Por los programas que veo	3	25	1	20
TOTAL	12	100	5	100

Autor: Wendy Taboada

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

Prosiguiendo el análisis respecto a discutir con los padres por el uso de la televisión, en esta tabla se enuncia los motivos; el cual el grupo 2 manifiesta el 67% que discute por el tiempo que pasa viendo la televisión, el 25% por los programas que ve y tan solo el 8% por el momento del día, igual situación se presenta en el grupo 3 de los 5 alumnos que discuten con sus padres el 80% reconoce por el tiempo que pasa viendo televisión y el 20% por los programas que veo, situación muy negativa para los adolescentes - jóvenes pues se está dejando al libre uso y exponiendo diversidad de contenidos inadecuados, perjudiciales para su desarrollo por falta de acompañamiento por parte de los padres.

Tabla 109

¿Te castigan o premian con la televisión?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	12	57,14	22	91,67
Si	9	42,86	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a castigo o premiación relacionado con la televisión en el grupo de adolescentes sigue denotándose una cierta influencia y acción; el 57% manifiesta no ser castigado ni premiado y el 43% indica tener algún tipo de compensa por parte de sus padres; en cuanto que el grupo jóvenes el 92% reconoce no recibir ningún acción por sus padres que se relacione con ver la televisión mas apenas el 8% si le castigan o le premian, denotándose que a mayor edad el castigo o premiación va perdiendo fuerza.

Tabla 110

Cuando ves televisión en familia ¿Quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4,76	0	0,00
Yo mismo	3	14,29	2	8,33
Mis hermanos/as	0	0	0	0,00
Mi padre	4	19,05	6	25,00
Mi madre	5	23,81	1	4,17
Entre todos, lo negociamos	8	38,10	15	62,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Según esta tabla se puede apreciar que la decisión de escoger que programa mirar en la televisión el grupo 2 el 38% manifiesta que entre todos lo negocian, el 24% decide la madre, el 19% el padre y tan solo el 14% declaran escoger ellos mismos al igual que el grupo 3 manifiestan el 63% que entre todos lo negocian, el 25% elige el padre y el 8% seleccionan ellos mismos; según estos datos podemos darnos cuenta que al hacer la televisión una actividad compartida y enriquecedora puede ser aprovechada para lograr un mayor acercamiento así como la comunicación en la que se discuta y se llega a consensos del uso adecuado en esta pantalla.

Tabla 112

¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	5	23,81	16	66,67
Si hay programas que no me dejan ver	16	76,19	8	33,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 113

¿De qué tipo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	5	21,74	1	8,33
Dibujos animados	7	30,43	2	16,67
Series	0	0,00	2	16,67
Concursos	1	4,35	0	0,00
Documentales	1	4,35	0	0,00
Programas del corazón	6	26,09	2	16,67
Reality Shows	3	13,04	5	41,67
TOTAL	23	100	12	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo a la tabla 112 que enuncia hay algún programa de televisión que tus padres no te dejan ver en el grupo 2 manifiestan el 76% que los padres no les dejan ver algunos programas; el mismo que puede ser por la variedad de programación a los cuales pueden estar expuestos y tan solo el 24% les permiten ver todos los programas; caso contrario se presenta en el grupo jóvenes el 67% manifiesta dejarles ver todos los programas; de ahí que en relación a que programas no son permitidos para el grupo 2 manifiesta el 30% a los dibujos animados, el 26% a programas del corazón, y tan solo el 22% películas mientras que el grupo 3 cambia el 42% a los reality show, el 17% les prohíben programas de corazón, los dibujos animados y series.

De los resultados obtenidos en el grupo 2 refleja de cierto modo, mediación y acompañamiento en el uso de esta pantalla que según el autor "Austin y otros (1999) se centran de forma concreta en la televisión y apoyan la teoría de que el estilo de comunicación de los padres influye en la comprensión e interpretación que los hijos hacen de los contenidos". Es importante reconocer que los padres constituyen los mediadores mas cercanos de los hijos en cuanto al uso y acceso a las pantallas, por será necesario que estos brinde la oportunidad de ayudar a manejarlas óptimamente creando espacios de interacción y comunicación no dejándoles al libres albedrío puesto se esta exponiendo a sufrir varios riesgos y peligros.

RESUMEN

- Relación de las tecnologías con el entorno familiar

La posesión en los hogares de los diferentes pantallas, constituye el punto de partida en la relación de las tecnologías con el entorno familiar, así las encuestas demuestran la presencia de la televisión, computador, Internet, móvil, videojuegos entre lo más representativo según como son manejados dentro del entorno, por lo que es recomendable tomar algunas consideraciones con el fin que las pantallas permitan la interacción más no la desintegración familiar, por lo que los padres como mediadores mas importantes deberán establecer normas y reglas a niños, adolescentes y jóvenes que permitan un adecuado acceso de las mismas, en la que de una u otra manera se entiende al entorno familiar el centro de confluencia en la cual la mayor parte de tiempo dedican a esta pantallas ya sea por actividades escolares – entretenimiento.

A través del estudios se ha demostrando que los hogares ecuatorianos están equipados tecnológicamente es así por ejemplo que debido al costo accesible de la televisión la generación interactiva posee por lo menos 3 televisores por hogar, lo que ha hecho que se ubicación sea multi-lugar; en el cual un porcentaje muy valioso lo ubica la sala estar y el dormitorio de los padres considerando algo positivo ya que mejora la interacción y por ende la mediación familiar, así como también que la mayoría prefiere estar siempre en compañía en actividades de entretenimiento–ocio–siendo los hermanos y amigos los mas preferidos, coexistiendo una generación interactiva no muy solitaria.

Los padres deberán explorar todas las posibilidades para ejercer una mediación familiar consensuada, entendiendo que no se debe reprimir sino mas bien hacer notar los aspectos positivos y negativos del uso de las Tics, considerando que “mediación parental, es el papel de intermediación que los padres ejercen en la relación de sus hijos con los medios de comunicación. Este interés implica conocer la existencia de normas o restricciones respecto al uso de estos medios, también si los padres ayudan a interpretar de forma adecuada los contenidos expuestos, dando su criterio a los hijos y dialogando con ello” (Bringué & Sádaba, 2008).

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

De los resultados de este cuestionario se puede determinar que en relación al acompañamiento en el uso de las diferentes pantallas los padres en los dos grupos investigados no ejercen en su mayoría mayor control ni mediación directa, la misma que puede ser motivo de la falta de conocimiento digital así como un influyente la edad en la que se tiende a darles más libertad y autonomía exponiendo a los adolescentes como jóvenes de diversos riesgos al dejarlos al libre albedrío.

En relación al acompañamiento en tareas escolares en los dos grupos es mínima es así que el grupo 2 recibe ayuda en el 48% y el grupo 3 el 8%, de los cuales los pocos alumnos que les proporcionan ayuda es de la madre - los hermanos y con porcentajes minoritarios ayuda fuera del hogar.

En el uso del Internet existe una mediación pasiva ya que en los dos grupos manifiestan que los padres tan solo les preguntan que hacen y les echan un vistazo así como también no tiene mayor discusión.

La televisión viene a constituir en un medio de confluencia familiar siempre y cuando los padres establezcan normas y reglas sobre el uso, manejo; aclarando que en los dos grupos se puede apreciar que la preferencia mayoritaria de mirar la televisión es en compañía de la madre - hermanos y en pocos porcentajes solos, lo cual puede ser reflejo de la ubicación de la televisión en el hogar así como la edad en la que prefieren estar en solitario.

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

Siempre la tecnología trae en su envoltura la atracción de lo nuevo, la novedad de lo diferente incorporado, ante esto la juventud descontrola sus horarios, desplazando otras actividades importantes en su desarrollo para prestar más atención a la distracción que le ofrece la tecnología.

Este tiempo lo pasa a dedicar a una nueva interrelación, amplía su campo de relacionarse con otras personas alejándose de su propia familia, comenzando a integrar a un nuevo grupo, en el que busca nuevas facetas que descubrir.

El Internet va tomando gran relevancia en relación a su uso siendo así que los niños por lo general dedican menos de media hora para luego pasar a la etapa adolescentes y jóvenes en donde de lunes a viernes nos refleja que en el 2 grupo en el 48% lo dedica menos de una hora, dando así un salto al 24% que lo utiliza entre una y dos horas, mientras que el 3 grupo en el 54% utiliza mas de dos horas y el 29% entre una y dos horas, situación que se encuentra influenciada por la diversidad de atracción que esta conlleva, para el fin de semana hay un incremento en la utilización del Internet el mismo que esta distribuido en forma equitativa para los dos rangos de tiempos indicados en el 29% entre una y dos horas y el otro 29% más de 2 horas para el grupo 2 mientras el grupo 3 disminuye su uso un 54% entre 1 y 2 horas y más de 2 horas el 25%; algo que es importante tomar en cuenta en especialmente en la etapa relacionada a los jóvenes en el cual el Internet ocupa un espacio considerable de tiempo ha desembocado el desplazamiento de actividades importantes para su desarrollo (ocio sociales y familiar) que incluso llegar a causar problemas o riesgos, por lo que es importante hacer del entorno familiar un lugar de aprendizaje en la que se vaya adquiriendo pautas de consumo adecuadas siendo así que los niños menores de 6 años pueden navegar máximo 45 minutos al día, los niños de 12 años entre 1 1/2:horas y por último los adolescentes- jóvenes no más de 2 horas; estableciendo estas pautas podremos ayudar a que los esta generación no se encuentre expuesta a sufrir ningún riesgo sino mas bien que esta generación maneje con responsabilidad las Tics.

-Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia

El comportamiento que existe en referencia a la tenencia de las cuatro pantallas, esta influenciada directamente por el poder adquisitivo con que cuenta la familia, la misma que permitirá que los hogares posean un mayor equipamiento tecnológico y por ende mayor afluencia a las mismas, siendo así que el grupo 2 manifiesta tener computador en el 81% y conexión a Internet el 57%; mientras que el grupo 3 con mejor posición económica declara el 87% tener el computador en casa y el 85% poseer conexión a la red, sin embargo será valioso entender si en este grupo existen espacios de interacción entre padres e hijos con el fin de acompañar en el proceso así como brindar pautas que ayuden a su desenvolvimiento y a desarrollar capacidades de reflexión y discernimiento.

5.9 REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

Tabla 16

La última vez que te dieron las notas ¿Cuales de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Todas	18	85,71	15	62,50
Matemáticas	1	4,76	1	4,17
Lengua y Literatura	1	4,76	3	12,50
Historia/ Geografía	0	0,00	2	8,33
Conocimiento del Medio Ciencias	1	4,76	0	0,00
Otra	0	0,00	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El relación a la tabla 16 que manifiesta la última vez que te dieron notas en cuales asignaturas aprobaste el grupo 2 manifiesta el (86%) lograr aprobar todas las asignaturas, siendo un mínimo porcentaje que no lo hizo del (15%), en cambio para el grupo 3 la situación es más comprometedoras pues se nota que apenas aprobaron el (63%) y el restante presenta dificultades de Matemáticas, Historia y Geografía, datos que corroboran con los estudios que realizan el CEPAL respecto a la deserción a nivel de bachillerato se mantienen vigentes.

Tabla 17

¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No, ninguno	15	71,43	20	83,33
Si, algunos (menos de la mitad)	6	28,57	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Respecto a esta tabla los alumnos de 8tavo Educación Básica en el 72% y los alumnos de 2do de Bachillerato en el 83% manifestaron no tener ningún profesor que usa Internet para explicar la clase, datos que demuestra la falta de preparación de los mismos en este campo, por lo que será necesario que se tome cartas sobre el asunto por parte del Ministerio de Educación para emprender alfabetización digital, capacitación y concientización a los maestros sobre el uso de las Tics, la misma que constituye una herramienta muy valiosa a la hora de aprender; dejando de lado la educación ambigua y adentrándose a la educación de calidad en la que el alumno sean los protagonistas del conocimiento; reconociendo lo que dice la Unesco 2009, que “La única manera de mejorar los logros de aprendizaje de los alumnos es mejorar la instrucción que reciben”.

Tabla 23

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Menos de una hora	10	47,62	4	16,67
Entre una y dos horas	5	23,81	7	29,17
Más de dos horas	4	19,05	13	54,17
Nada	1	4,76	0	0
No lo sé	1	4,76	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En cuanto a la utilización del Internet de lunes a viernes se puede apreciar que el grupo 2 lo dedica el 48% a menos de una hora, el 24% entre una y dos horas y el 19% más de dos horas; mientras que el grupo 3 utiliza mayor tiempo más de 2 horas con el 54%, seguido entre una y dos horas el 29% y menos de una hora con el 17%; situación puede encontrarse influencia por ser una actividad muy atractiva e innumerables posibilidades que se pueden utilizar como son las actividades escolares, las redes sociales, juegos en red, msn, etc.; de ahí que será necesario valorar cual es el uso que se está dando pues la mayor parte de jóvenes lo utilizan para el entretenimiento y ocio lo que puede llegar a desplazar otras actividades valiosas para su desarrollo.

Tabla 24

El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	6	28,57	13	54,17
Más de dos horas	6	28,57	6	25,00
Nada	6	28,57	4	16,67
No lo sé	3	14,29	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

La utilización del Internet para los fines de semana en el grupo 2 está distribuido en forma equitativa en el 29% “entre una y dos” y “más de dos horas” y “nada”; lo extraordinario que se puede apreciar es que 6 alumnos no hacen uso del Internet el fin de semana cuando lo contrario de lunes a viernes no lo utilizan un alumno, esto puede ser reflejo que la mayoría utilizan entre semana para actividades de consulta mientras que los fines de semana deja de utilizar por actividades de entretenimiento y ocio familiar, mientras que en grupo 3 disminuye la utilización en cuanto a horas el (54%) utiliza de una y dos horas, el 25% más de dos horas y el 17% nada.

Tabla 25

¿En qué lugar sueles usar Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	10	27,78	19	50,00
En el colegio	11	30,56	0	0,00
En un ciber	4	11,11	5	13,16
En un lugar público	7	19,44	1	2,63
En casa de un amigo	1	2,78	8	21,05
En casa de un familiar	3	8,33	5	13,16
TOTAL	36	100	38	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a esta tabla se puede apreciar que el lugar más habitual para usar Internet en el grupo 2 manifiesta el 31% hacerlo en el colegio, el 28% lo efectúa en casa y el 19% en un lugar público; mientras que el 3 grupo el 50% utiliza en casa, el 21% en casa de un amigo y el 13% en el ciber; datos que concuerdan con el MINTEL en relación al “multiacceso”, reconociendo también que el grupo 2 no se encuentra tan expuesto ya que poseerá un referente adulto (maestros) que permita la mediación así como el acceso con moderación de tiempo y de uso.

Tabla 26

¿La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar....?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	12	41,38	17	38,64
Con amigos	4	13,79	12	27,27
Con hermanos	7	24,14	9	20,45
Con mi padre	3	10,34	1	2,27
Con mi madre	3	10,34	4	9,09
Con mi novio/a	0	0,00	1	2,27
TOTAL	29	100	44	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación al acompañamiento al momento de utilizar el Internet el grupo 2 manifiesta el 41% hacerlo solo, el 24% con hermanos y en último lugar de acompañamiento (la madre 10% y el padre 10%); situación que se repite en el grupo 3 el 38% utiliza el Internet en solitario, el 27% con los amigos y el 20% con los hermanos; la navegación solitaria viene influenciada con la edad ya que tiende a ser mas individualista, sin embargo los que tiende a compartir prefiere hacerlo con sus mismos pares (hermanos, amigos) que potencialmente ha de suponer una ayuda de sus iguales, sin embargo no cuentan con un referente adulto que les pueda guiar en el uso y manejo del Internet, de ahí que los padres deberán involucrarse en las actividades de los hijos y hacer de esta actividad una experiencia compartida.

Tabla 27

¿Quién te ha enseñado a manejar Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	36	20	76,92
Algún hermano/a	5	20	3	11,54
Mi novio/a	1	4	0	0
Algún amigo	2	8	0	0
Mi padre	0	0	1	3,85
profesor/a del colegio	8	32	2	7,69
TOTAL	25	100	26	100

Autor: Wendy Taboada

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

La necesidad de actualizarse en el manejo del Internet por ser una herramienta que forma parte de nuestro diario vivir hizo que esta se convierta en necesario, por lo que el grupo 2 manifiesta el 36% haber aprendieron solo, el 32% con un profesor y el 20% algún hermano mientras que el grupo 3 el 77% reconoce haber aprendido solo y el 11% con algún hermano y tan solo el 8% aprendió con un profesor del colegio; datos que concuerdan con el MINTEL que manifiesta que la mayor parte de jóvenes son autodidácticos, lo que nos enmarca según estos resultados que el haber aprendido de forma individual, puede traer implicaciones negativas como el manejo inadecuado o estar propenso a sufrir algún riesgo pues no cuenta algún referente adulto que pueda establecer parámetros de uso responsable.

Tabla 29

¿Para qué sueles usar el Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	12	21,43	19	16,38
Envío de SMS	4	7,14	10	8,62
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etc.	10	17,86	18	15,52
Para usar el correo electrónico (e-mail)	10	17,86	21	18,10
Televisión digital	2	3,57	0	0
Radio digital	1	1,79	1	0,86
Para usar programas	8	14,29	9	7,76
Descargar música, películas o programas	8	14,29	23	19,83
Comprar o vender	0	0	1	0,86
Foros o listas de correo	1	1,79	2	1,72
Blogs	0	0	3	2,59
Fotologs	0	0	1	0,86
Hablar por teléfono	0	0	8	6,90
TOTAL	56	100	116	100

Autor: Wendy Taboada

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

El Internet posee una variedad de servicios tal es así que al momento de su utilización el grupo adolescentes lo destinan el 21% para páginas web; el 18% para compartir videos y correo electrónico y 14% para programas- descargar (música-) mientras el grupo jóvenes se utilizan el 20% en descargar música programas, el 18% correo electrónico y el 16% para páginas web y el 15% para compartir videos, fotos, etc.; según los resultados nos reflejan que no se esta dando la importancia en el uso de las actividades escolares sino mas bien esta siendo tomada como medio de entretenimiento y distracción.

Tabla 30

Cuando visitas páginas web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	8	11,59	13	15,66
Software e informática	5	7,25	2	2,41
Programación de televisión	3	4,35	4	4,82
Noticias	1	1,45	4	4,82
Educativos	7	10,14	5	6,02
Culturales	4	5,80	5	6,02
Juegos	17	24,64	17	20,48
Música	20	28,99	23	27,71
Humor	2	2,90	10	12,05
Concursos	2	2,90	0	0
TOTAL	69	100	83	100

Autor: Wendy Taboada

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

Corroborando con lo anterior en el cuadro (30) podemos visualizar claramente que los dos grupos acostumbran a utilizar las páginas web para consultar contenidos de música: grupo 2 (29%) y grupo 3 (28%), seguido de contenidos de juegos el (25%) y el (20%) respectivamente, dejando en menor importancia a los contenidos educativos con el 10% y 6% respectivamente; según estos datos podemos reconocer que los adolescentes y jóvenes utilizan el Internet a interés personal como medio entretenimiento ocio desaprovechando así la infinidad de oportunidades que nos brinda esta herramienta, por lo que es importante que se tome muy en cuenta y se busque la alfabetización digital que permitan a esta generación reconocer el verdadero uso que se le debe hacer para lograr así ser una herramienta cotidiana de desarrollo de habilidades, destrezas y sobretodo de la inteligencia.

Tabla 31

¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del Internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con chat	4	19,05	8	33,33
Con Messenger	2	9,52	3	12,50
Con las dos anteriores	9	42,86	13	54,17
Con ninguna de las anteriores	6	28,57	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la utilización del Internet se van dando coincidencias de preferencias en el uso de los diferentes sistemas de comunicación que nos ofrece siendo así que el grupo 2 manifiesta con el 43% utilizar el Chat y el Messenger, y el 29% con ninguna de las anteriores y el 19% con el chat; mientras que en el grupo 3 manifiestan con el 54% hacer uso del Messenger o Chat, el 33% con el chat y el 13% con Messenger.

Estos datos nos demuestran que los dos grupos están muy inmiscuidos en su uso y que si bien posibilita mantener el contacto y comunicación social con personas conocidas también se lo puede hacer con desconocidos a través de encuentros virtuales, así como también que pueden tomar sesgos adictivos si no se los maneja adecuadamente.

Tabla 32

Mientras chateas o estás en el Messenger.....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	28,57	0	0
Siempre me muestro como soy	15	71,43	23	95,83
finjo ser otra persona	0	0	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 32 que enuncia mientras chateas o estas en el Messenger como te muestras, el grupo 2 manifiesta con el 71% “me muestro como soy” y notamos que ciertos alumnos que representa el 29% no responden; igual situación se presenta en el grupo 3 el 96% dice “siempre me muestro tal como soy” y el 4% finge ser otra persona; estos datos reflejan que los dos grupos mantienen un comportamiento adecuado con respecto a este medio de comunicación, sin embargo en el grupo 3 se va notando una pequeña desviación ya que fingen ser otra personas lo que nos hace reconocer que toda esta generación interactiva necesita de alfabetización digital, puesto que estos son personas en proceso de formación y su falta de madurez puede ser motivo que se presente esta situación.

Tabla 33

Mientras chateas o estas en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	28,57	0	0
Nunca	10	47,62	11	45,83
A veces	5	23,81	13	54,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El contar con webcam (cámara) permite establecer un contacto visual en el momento de chatear o estar en el Messenger; el grupo 2 manifiesta en el 48% nunca utilizarlo y el 28% no contesta y el 24% reconoce utilizar webcam “a veces”, mientras que en el grupo 3 encontramos ya más madurez en la respuesta expresando el 54% que utiliza a veces la webcam y el 46% nunca lo utiliza, si bien constituye una herramienta muy valiosa siempre y cuando se cuente con la seguridad respectiva; es valioso considerar si estos grupos están preparados para su uso, de ahí que será necesario que los padres dialoguen con sus hijos sobre los peligros del uso inadecuado puesto que hay personas inescrupulosas que pueden aprovecharse de su vulnerabilidad para cometer actos ilícitos.

Tabla 34

Mientras chateas o estas en el Messenger ¿Con quién sueles hablar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	12	48	22	47,83
Con mi familia	11	44	15	32,61
Con amigos virtuales	2	8	9	19,57
TOTAL	25	100	46	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al referirnos con quien sueles comunicarte mientras estas en el Chat-Messenger el segundo grupo manifiesta hablar el 48% con amigos, el 44% con la familia y el 8% con amigos virtuales; la misma situación se presenta en el tercer grupo que expresa conversar el 48% con los amigos, el 32% con la familia y el 20% con amigos virtuales, datos que nos demuestran que estos medios de comunicación están siendo utilizados para establecer lazos afectivos dentro de su entorno familiar y social.

Tabla 35

¿Has conocido en persona alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	28,57	0	0,00
No tengo ninguno	6	28,57	8	33,33
Tengo, pero no los conozco	1	4,76	7	29,17
Tengo y he conocido alguno	8	38,10	9	37,50
TOTAL	21	100	24	100,00

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 35 que enuncia has conocido en persona a tus amigos virtuales, en el segundo grupo el 38% manifiestan que tienen y han conocido algún amigo virtual, el 29% lo comparten entre: no contesta y no han conocido a ninguno; mientras en el tercer grupo el 38% expresa tener y además conocer algún amigo, el 33% declara no tener ningún amigo virtual y tan solo el 29% poseen pero no lo conocen. Estos datos reflejan que los dos grupos están expuestos a encontrarse con personas inapropiadas así como ser víctimas de algún riesgo de contacto y de privacidad, por lo que será necesario que existe mayor control por parte de los padres en el uso y manejo del Internet.

Tabla 36

¿Sueles usar Internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	4	19,05	7	29,17
Si	17	80,95	17	70,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 37

¿Qué tipo de juegos en red has utilizado últimamente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	5	15,15	6	17,65
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc)	5	15,15	7	20,59
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter)	7	21,21	8	23,53
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	10	30,30	7	20,59
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	5	14,71
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	6,06	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris.)	4	12,12	1	2,94
TOTAL	33	100	34	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 36 y 37 que manifiesta si sueles usar Internet para jugar en red y cuales juegos has utilizado últimamente; el segundo grupo expresa el 81% jugar en red y el 19% afirman no jugar; de igual manera en el tercer grupo el 71% dice jugar en red; de ahí que los juegos preferidos para el segundo grupo están dirigidos el 30% a los deportes, el 21% para juegos de estrategia-batallas y el 15% a juegos de carreras y comunidad virtual; preferencia que se asemeja en el tercer grupo, un 24% para estrategia y batalla, y el 21% para deportes-carreras, el 18% a juegos de comunidad virtual. Los juegos en red ayudan a entretenerse así como también aportan componentes interesantísimos en el desarrollo personal y social, sin embargo no están exentos de riesgo, como son el uso abusivo al contactarse con personas inescrupulosas, así como videojuegos con contenidos y comportamientos no recomendables, por lo que será valioso que los padres se involucren y ayuden a establecer pautas de consumo que permitan contar con medidas de protección.

Tabla 38

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	35,29	8	44,44
Jugar en red te permite hacer amigos	5	29,41	6	33,33
No estoy de acuerdo con ninguna	6	35,29	4	22,22
TOTAL	17	100	18	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al escoger las frases con respecto a los juegos en red, en el grupo 2 existen opiniones divididas el 35% considera que “juega en red con su grupo de amigos”, el otro 35% no está de acuerdo con ninguna y el 29% esta de acuerdo con “jugar en red te permite hacer amigos” mientras el grupo 3 se identifica el 44% con la frase “juego en red con mi grupo de amigos” y el 33% “juega en red porque le permite hacer amigos “y el 22% no esta de acuerdo con ninguna frase. Los juegos en red son un gran medio para la distracción y el entretenimiento de los jóvenes que pueden realizar partidas y competir contra jugadores de todo el mundo y así poner a prueba sus habilidades dentro de los videojuegos.

Tabla 41 y 42

¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	12	57,14	20	83,33
Si	9	42,86	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100
¿Con qué contenidos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	3	10,71	2	16,67
Software e informática	2	7,14	1	8,33
Noticias	1	3,57	0	0
Educativos	2	7,14	0	0
Culturales	1	3,57	0	0
Juegos	7	25	3	25
Música	7	25	4	33,33
Humor	3	10,71	2	16,67
Concursos	1	3,57	0	0
Historia personal	1	3,57	0	0
TOTAL	28	100	12	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 41 y 42 que manifiesta has hecho alguna página web o algún blog y con que contenidos, en los dos grupos observamos una contestación negativa; el grupo 3 supera con el 83% y el grupo 2 el 57%, mientras que los alumnos que afirman haber creado un blog son 17% para el primer grupo y el 43% para el segundo grupo. De ahí que los contenidos para el grupo 2 están destinados el 25% a juegos y música, el 11% a deportes–humor, y tan sólo un 7% a contenidos educativo.

Mientras que el grupo 3 lo destina el 33% a contenidos de música, el 25% juegos, el 17% deportes y humor. Estos datos se enmarcan en lo que manifiesta el MINTEL que el 70% no ha hecho ninguna página web y que los contenidos creadores guarda estrecha relación con sus preferencias en el momento de utilizar Internet, demostrando ser esta generación interactiva usuaria consumista y poca creadora la misma que se debe a que en porcentajes considerables aprendieron solos el uso del Internet así como que son pocos los maestros capacitados en las Tics, que brinden alfabetización digital, desaprovechando las oportunidades que nos brindan los blogs en la educación.

Tabla 43

¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	7	41,18	3	33,33
Compartir información con conocidos	3	17,65	3	33,33
Darme a conocer y hacer amigos	2	11,76	0	0,00
Escribir sobre lo que me gusta	1	5,88	0	0,00
Me sirve de desahogo	2	11,76	1	11,11
Ser útil para otros interesados en el tema	1	5,88	1	11,11
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	5,88	1	11,11
TOTAL	17	100	9	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al enunciar la opinión acerca de la utilidad de los blogs en los dos grupos se presenta contestaciones similares manifestando que les parece valioso tener blog propio para expresar su opinión en el grupo 2 con el 41% y en el grupo 3 el 33%, seguido por compartir información con conocidos con el 18% y el 33% respectivamente; mediante estos datos vamos viendo que el Internet cada vez se configura como herramienta básica de relación en la que adolescentes y jóvenes a mas de ser receptores y medios se convierten en emisores de contenidos.

Tabla 50

Cuándo Utilizas Internet ¿Como te consideras respecto a la gente de tu alrededor?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Un principiante	6	28,57	2	8,33
Tengo un nivel medio	9	42,86	14	58,33
Mi nivel es avanzado	3	14,29	6	25,00
Soy todo un experto	3	14,29	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Considerando aquí que la respuesta es una auto calificación respecto a que nivel tiene cuando utilizan el Internet frente a las demás personas, el grupo 2 manifiesta un 43% de estar en un nivel medio, el 29% se califica como principiante y el 14% entre nivel avanzado y el experto; mientras que en el grupo 3 el 58% expresan tener un nivel medio, el 25% nivel avanzado y el 8% ser un principiante y experto.

El Internet constituye una herramienta que al ser utilizado adecuadamente puede ser un medio de creación, sin embargo hemos visto que en un alto porcentaje tanto adolescentes como jóvenes no han desarrollado páginas web esto puede ser reflejo de que no se encuentran adentrados en las verdaderas oportunidades que nos ofrece o no cuentan con los conocimientos apropiados por lo que se deberá desarrollar su educación tecnológica.

“La educación mediática que es el proceso de enseñar y aprender acerca de los medios de comunicación; la alfabetización mediática es el resultado; el conocimiento y las habilidades que adquieren los alumnos” (Buckingham, 2005).

RESUMEN

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

Los cambios en el mundo de hoy suceden a una velocidad vertiginosa, vivimos en un mundo globalizado, donde actualmente los conocimientos son parte de la nueva riqueza o economía de los países y la mejor herramienta para acceder a esos conocimientos es el Internet la misma que abierto fronteras y oportunidades para desarrollarnos, logrando el acceso a la educación en todo el mundo, acortando todo tipo de barreras temporales-espaciales así como inequidades sociales, culturales, etc.

El Internet constituye una herramienta que debe ser manejada adecuadamente por todo el conglomerado social y en especial por los niños, adolescentes y jóvenes quienes lo utilizan de forma cotidiana, para lo cual los maestros debemos contar con los conocimientos y destrezas operativas sobre el uso y manejo de las Tics; adentrándonos a las exigencias del mundo moderno proporcionando a nuestros educandos herramientas que le faciliten acceder a los requerimientos del siglo XXI.

Sin embargo en el Ecuador según nuestro estudio se pudo determinar que el 77% de maestros no utilizan las Tics como herramientas de aprendizaje en el aula, datos que nos pone frente a una problemática educativa, por lo que el Ministerio de Educación a través del diagnóstico debe emprender campañas de alfabetización digital y capacitación continua a todos los educadores dejando de lado una educación ambigua, monótona y adentrarse en una educación de calidad y más flexible a los desafíos.

Para aprovechar de las herramientas tecnológicas en el ámbito escolar se requiere contar con equipamiento tecnológico adecuado en los establecimientos educativos de todo el país así como maestros capacitados y con destrezas del uso de las Tics en el aula, de ahí que se deberá trabajar con mucho ahincó para que se efectivicen las Políticas del Plan Decenal de Educación.

-Uso de las Tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar

En relación al uso de las Tics en el ámbito escolar se pudo concluir que los dos grupos investigados utilizan el Internet (buscadores y páginas web) (paradigmas de comunicación y de producción de conocimiento) en la elaboración de tareas escolares notando que conforme pasan a otra etapa van desviando su atención al plano educacional, dedicando mayor tiempo a otras actividades de entretenimiento y ocio, por lo que es importante que se empiece a alfabetizar digitalmente en su uso y manejo para que se aproveche al máximo de este “nuevo entorno” en el que se aprende a buscar y transmitir información, las mismas que se complementará con las habilidades y destrezas necesarias para poder actuar en este nuevo espacio social.

La educación ecuatoriana va teniendo limitantes para el desarrollo de las Tics en el aula pues a pesar de contar con maestros muy entusiasmados en el Internet son muy pocos los capacitados en su uso reconociendo que las Instituciones educativas cuenta con equipamientos muy elementales, haciendo aun muy limitado, nos encontramos frente a una educación ambigua con modelo tradicional de transmisión de información, por lo que de inmediato se debe emprender adaptaciones al sistema de educación adentrándose en el aprendizaje a lo largo de la vida que se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser (Delors,1996), también se realizan acciones como la ejecución del Plan Decenal de Educación, capacitación a los maestros, y sin olvidar que no tan solo

dependerá de la formación que recibamos en el aula sino también es importante la alfabetización digital a la familia que constituye el entorno más próximo a la formación de niños y adolescentes; cuyo propósito será desarrollar generaciones con capacidad de discernimiento en la que integren su pensar, sentir, razón y emoción en la utilización de las Tics.

-Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

El tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar se ha comprobado que se encuentra en muy poca proporción, pues más se lo destina a otro tipo de actividades en relación al entretenimiento y ocio cuyos contenidos al momento de navegar son los juegos y la música, de ahí que será valioso la alfabetización digital para así aprovechar al máximo de la infinidad de oportunidades que nos brinda a la educación.

5.10 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Tabla 51

Cuanto de acuerdo estas con esta frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	1	4,76	1	4,17
Poco	14	66,67	3	12,50
Bastante	5	23,81	15	62,50
Mucho	1	4,76	5	20,83
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al manifestar que el Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, en el grupo 2 se reconoce estos porcentajes: poco 67%, y bastante el 24%; pero para el grupo 3 se dan diferentes valoraciones al Internet así: bastante 63% y mucho 21%; Demostrándose que con la edad y la madurez se vuelve más necesario y común el uso del Internet tanto para realizar tareas escolares como para cubrir las necesidades de interrelacionarse de los seres humanos, reconociendo que la apreciación del grupo 3 se presenta porque son los que mas inmiscuidos se encuentra ante las redes sociales así como en los servicios de comunicación que proporciona el Internet como el Messenger y el chat.

Tabla 52

Cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	7	33,33	6	25
Poco	7	33,33	10	41,67
Bastante	5	23,81	5	20,83
Mucho	2	9,52	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al considerar que por medio del Internet alguien se pueda enganchar, en el grupo 2 se considera con un 33% a las categorías "nada" y "poco", y en menor porcentaje a "bastante" 24%; no sucediendo lo mismo con el grupo 3 en que "poco" es considerada con el 42%, "nada" con el 25% y "bastante" el 21%. Es decir de los porcentajes obtenidos se observa que existen posiciones divididas sobre si una persona puede engancharse mediante el Internet, ya que posiblemente y con certeza las relaciones personales se dan directamente en su gran mayoría.

Tabla 53

Cuanto de acuerdo estas con esta frase "Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares"				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	12	57,14	5	20,83
Poco	5	23,81	13	54,17
Bastante	1	4,76	3	12,50
Mucho	3	14,29	3	12,50
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 53 se puede apreciar que el grupo 2 considera con un 57% la categoría “nada” en relación a que el Internet puede hacer que se asile de amigos y familiares, aunque un 24% reconoce que es “poco”, el 14% dice “bastante” lo que podría aislaría perspectiva que está de acuerdo con el grupo 3 pero en una proporción mayoritaria con el 54% afirma que (“poco”), “nada” con el 21%, y “bastante” y “mucho” con el 13%, datos que confirman lo manifestado por Sádaba y Bringué: “Advierten que el Internet pueden producir aislamiento o agudizar fenómenos como la soledad y la depresión.

Tabla 63

Si me quedara dos semanas sin móvil...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Mi vida cambiaría a mejor	2	9,52	1	4,17
Mi vida cambiaría a peor	1	4,76	7	29,17
No pasaría nada	13	61,90	14	58,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a esta tabla que enuncia “Que pasaría si te quedas una semana sin celular” se reconoce los siguientes porcentajes: en el grupo 2 con el 62% declaran que “no pasaría nada”, no contestan el 24%, “la vida cambiara a mejor” el 10% y tan solo el 5% afirma que “la cambiaria a peor”, de igual manera para el grupo 3 manifiesta que “no pasaría nada” con el 58%,y un porcentaje considerable dice que “su vida cambiaría a peor” con un 29%, no contesta con un 8% y “la vida cambiaria a mejor” con el 4% demostrándose que el uso del móvil se vuelve cada vez más cotidiano y con el paso de una etapa a otra los jóvenes se están volviendo dependientes de ese aparato para poder realizar todas las interacciones y aunque su uso es muy necesario, no se debería dejar de lado las relaciones personales pues son la base de un mejor desarrollo personal e intelectual.

Tabla 64

¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	28,57	2	8,33
No	12	57,14	16	66,67
Si	3	14,29	6	25
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 65

¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	2	66,67	4	44,44
Por el momento del día en que lo uso	1	33,33	2	22,22
Por el gasto que hago	0	0	3	33,33
TOTAL	3	100	9	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al establecer que el uso del móvil también tiene una repercusión en la relación padres e hijos, en el grupo 2 se indica que en un 57% no discute con sus padres por el uso del móvil y apenas un 14% si lo hace; situación que para el grupo 3 la categoría “no discuten por el móvil” es del 67% y quienes si discuten son el 25%, y entre las causas por las cuales se dan las discusiones con los padres están: por el tiempo que lo usan así para el grupo 2, se señala el 67% y la segunda razón es por el momento del día en que lo usan siendo un 33%; la primera causa también es compartida con el grupo 3 en un 44% y además para este grupo la discusión se da también por el gasto siendo el 33%; el no presentarse mayor problema por el uso del móvil en los dos grupos puede ser efecto de que los principales artífices de la adquisición son los padres así como también la falta de conocimiento digital el mismo que puede ocasionar la exposición a diversos riesgos a esta generación interactiva.

Tabla 66

¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
No	14	66,67	21	87,50
Si	2	9,52	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Al mencionar si sus padres realizan alguna acción por el uso del móvil, se obtuvo los siguientes datos mayoritariamente por parte del grupo 2 (67%) y el grupo 3 (88%) respondieron que con el uso del móvil no tienen ni castigo ni premiación por parte de sus padres, aunque en menor porcentaje algunos consideraron indiferente a la pregunta al no contestar tanto en el grupo 2 con un 24% y en el grupo 3 con el 8%. Esto demuestra que los padres en su mayoría no toman al móvil como un medio para obtener un mejor desenvolvimiento de sus hijos, lo que es muy elogiado ya que ese aparato no se debe convertir en un regulador de las relaciones padres-hijos y más bien se debe establecer reglas y parámetros adecuados de uso en el hogar para que así se evite discusiones que pueden ocasionar problemas futuros en la armonía del hogar.

Tabla 67

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	14	51,85	5	17,24
Cuando estoy estudiando	7	25,93	4	13,79
Cuando estoy con la familia, comiendo, etc.	3	11,11	1	3,45
Cuando estoy durmiendo	1	3,70	4	13,79
No lo apago nunca	2	7,41	15	51,72
TOTAL	27	100	29	100

Autor: Wendy Taboada

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

La dependencia del móvil nos hace que lo apaguemos de acuerdo a la prioridad que nos representa alguna actividad en el día, así el grupo 2 lo hace en un 52% cuando esta en clase, el 26% cuando esta estudiando y en menor proporción con el 11% cuando esta en familiar, comiendo, pero en el grupo 3 no lo hace nunca el 52%, el 17% cuando esta en clase y tan solo el 13% lo apaga cuando esta estudiando y esta durmiendo, datos que permiten establecer que tanto adolescentes - jóvenes mantienen actitudes reflexivas y conscientes al apagar el móvil cuando están estudiando o en clase lo que facilitará un mejor aprovechamiento de su tiempo en actividades que se enmarcan en el desarrollo de capacidades, destrezas y conocimientos.

Tabla 68

¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estas en la cama?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	2	8,33
Nunca	4	19,05	2	8,33
Algunos días	11	52,38	14	58,33
Casi todos los días	1	4,76	5	20,83
Todos los días	0	0	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

El uso de móvil se va haciendo tan indispensable que también dedicamos tiempo y estamos pendiente en las horas de la noche, siendo así que el grupo 2 manifiesta el 52% recibir "algunos días" llamadas por la noche, seguido por un 24% que no contesta a esta encuesta, más un 19% que "nunca" recibe llamadas en la noche; y para el grupo 3 un 58% si las recibe "algunos días", y en un porcentaje del 21% casi todos los días; datos que exponen adolescentes y jóvenes a situaciones riesgosas que pueden traer repercusiones emocionales y físicas, en el que cual se esta perdiendo tiempo valioso para el descanso así como creando cierto tipo de adicción o dependencia (ansiedad) sobre todo en horario nocturno.

Tabla 69

¿Estas de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo.	0	0	1	4,76
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	6,67	5	23,81
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	6,67	3	14,29
No estoy de acuerdo	13	86,67	12	57,14
TOTAL	15	100	21	100

Autor: Wendy Taboada

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

La multifuncionalidad del celular nos presenta una gama de opciones en su maniobrabilidad los cuales nos exponen a circunstancias que se pueden convertir en riesgosos o no según la utilización que le demos así que el grupo 2 no esta de acuerdo con ninguna de las frases anotadas con el (87%) y en muy poca proporción de alguna manera, hay un indicio de dependencia y riesgos de contacto a estar relacionados con las dos frases “conozco a alguna persona que está enganchado al móvil” en el (7%) y “he recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas” con el (7%); en el 3 grupo se marca el porcentaje del 57% en no estar de acuerdo con las frases lo que nos indica la intención existente de tener una mayor participación con las diferentes opciones que le presenta el móvil como así le manifiesta las siguientes frases “alguna vez me ha perjudicado con un mensaje foto, video a través del teléfono móvil”, el 5%, “conozco alguna que esta enganchado con el móvil” con el 24% y he “recibido mensajes obscenos o personas desconocidas” (14%).

Los datos anteriores nos demuestra que se están exponiendo tanto en adolescentes como jóvenes a sufrir (ciberbullying) por lo que será recomendable educar a niños y padres sobre el riesgo y peligro que involucra el mal uso, para así contar con las medidas necesarias y contrarrestar esta problemática que puede perjudicar su emocionalidad.

Tabla 92

¿Con quien sueles jugar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	6	21,43	7	26,92
Con mi madre	3	10,71	2	7,69
Con mi padre	3	10,71	1	3,85
Con mis hermanos/as	10	35,71	10	38,46
Con los amigos/as	6	21,43	6	23,08
TOTAL	28	100	26	100

Autor: Wendy Taboada

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

El disponer de videojuegos nos enfrenta a saber la actitud que tomen los jugadores y quienes lo comparten para hacer el momento más agradable, siendo así el grupo 2 lo comparte con los hermanos (36%), con los amigos y solo el 21%, y en un menor porcentaje lo relegan a jugar con el padre 11% o la madre 11%; para el grupo 3 un 38% lo hacen con sus hermanos, juegan solos con el 27%, seguido con los amigos el 23% y de idéntica manera al grupo 2, muy relativamente lo hace con los padres, datos que nos demuestran que si bien los videojuegos constituyen una oportunidad para la interrelacionarse entre padres e hijos; los adolescentes y jóvenes, esta dando mayor prioridad a sus mismos pares reflejándose una desproporción del acompañamiento parental y por ende su poca o nula mediación.

Tabla 93

Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	8	38,10	14	58,33
Si	8	38,10	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Tabla 94

¡Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	6	75	1	33.33
Por el momento en el que juegas	1	12.5	2	66.67
Por el tipo de juegos	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	3	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la discusión con los padres por el uso de los videojuegos el grupo 2 presenta los siguientes resultados: el 38% manifiesta no discutir y el otro 38% si lo hace, cuyo motivo reconoce el 75% por el tiempo que pasa jugando, compartiendo en porcentajes del 13% por el momento en que juega y el tipo de juego.

En el grupo 3 se refleja menor acción por parte de los padres: el 58% declara no tener ningún conflicto y tan solo el 8% si lo hace; teniendo como motivo principal de discusión el 67% por el momento que pasa jugando y el 33% por el tiempo; reconociendo indiferencia en la pregunta el grupo 2 con el 24% grupo 2 y grupo 3 con el 33%; datos que refleja el escaso acompañamiento del referente adulto en el uso de las pantallas dejando a esta generación a libre uso e interpretación de contenidos. lo cual puede desembocar en su mal uso, de ahí que será valioso que los padres reconozca su función socializadora y comparte en familia el uso de los mismo haciendo de este momento una oportunidad para educar y proteger a los hijos estableciendo normas de protección que generen conciencia y responsabilidad.

Tabla 95

¿Te premian o te castigan con los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	10	47,62	12	50
Si	6	28,57	4	16,67
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Considerado los videojuegos como premio o castigo, en el grupo 2 el 48% afirma que no lo premian o castigan y solo un 29% admite algún premio; mientras tanto en el grupo 3 tenemos que el 50% determina que no lo premian ni castigan y en un bajo porcentaje contesta que si (16%), estos datos indican que la premiación y castigo se debe a que no se esta establecido normas claras en el hogar sobre el uso de los videojuegos de ahí que será valioso que los padres que en vez de prohibir eduquen en su uso para aprender a manejar responsablemente.

Tabla 96

¿Saben tus papás de que van los video juegos con los que juegas?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	23,81	8	33,33
No	7	33,33	5	20,83
Si	7	33,33	10	41,67
No lo sé	2	9,52	1	4,17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Teniendo como referente las respuestas de la Tabla 96 “¿saben tus papas de que van los videojuegos con los que juegas?”, los datos que se observa en el grupo 2 indican que sus padres desconocen el contenido de los videojuegos 33% y comparten en porcentajes con los que si conocen el contenido 33%, más la duda hace que un 24% no conteste; para el grupo 3 el que conozcan los contenidos de los videojuegos sus padres representa el 42%, no contestan un 33% y seguido por el no en un 21%.

Estos datos reflejan que al menos en bajos porcentajes los padres se involucran y se preocupan por el contenido que sus hijos están percibiendo por medio de los videojuegos, aunque debería haber una mayor mediación y conocimiento sobre los contenidos a fondo de todos los videojuegos especialmente en estos dos grupos pues afirmaron que de preferencia son los de contenido violento.

Tabla 97

Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	28,57	8	33,33
Si con todos	4	19,05	7	29,17
Con algunos sí, con otros no	10	47,62	9	37,50
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	4,76	0	0
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

En esta tabla en particular, el identificarse con alguna de estas frases con respecto a los videojuegos es debido que los alumnos han creado un cierto grado de conciencia, siendo así el grupo 2 en un 56% no está de acuerdo con ninguna de estas frases, seguido con un 25% que se identifica con la frase “los videojuegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real”, y un 19% se identifica con la frase “los videojuegos pueden volverme violento” y, “es mas divertido jugar acompañado que sólo”. En el grupo 3 el 63% no está de acuerdo con ninguna de las frases, pero un 25% se identifica con la frase “los videojuegos pueden volverme violento”, es “mas divertido jugar acompañado que sólo”, y un 13% dice “le permite hacer cosas que no pueden hacer en la vida real”; reconociendo con estos datos de un modo especial, a la violencia en el videojuego, y partiendo ante todo de esta afirmación: “Se sabe que a muchos niños y adolescentes les gustan los juegos violentos, pero se conoce poco acerca de los contenidos y la influencia que pueden ejercer estos juegos” (Von Felitzen, 2000).

Tabla 102

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Menos de una hora	4	19,05	6	25
Entre una hora y dos	10	47,62	10	41,67
Más de dos horas	6	28,57	6	25
No lo se	1	4,76	2	8,33
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

Con respecto al tiempo destinado a ver la televisión entre semana, nos da que en el grupo 2 lo hace el 48% de 1 a 2 horas, un 29% lo dedican mas de 2 horas, y en menor proporción un 19% a menos de 1 hora; en el grupo 3 de 1 a 2 horas lo destina un 42%, y lo comparte de menos de 1 hora a mas de 2 horas un 25% cada uno, datos que nos demuestran que el uso de esta pantalla no es muy excesivo, aunque también se debería tomar muy en cuenta cual es el contenido que están observando en determinados horarios.

Tabla 103

El sábado o domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	4.76	0	0
Menos de una hora	2	9.52	7	29.17
Entre una y dos	12	57.14	8	33.33
Más de dos horas	5	23.81	4	16.67
No lo sé	1	4.76	4	16.67
Nada	0	0	1	4.17
TOTAL	21	100	24	100

Autor: Wendy Taboada

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

De acuerdo al tiempo que utilizan a observar la televisión para los fines de semana en el grupo 2 declaran el 57% que lo hace entre una y dos, un 24% mas de dos horas y un 10% menos de 1 hora; mientras que el grupo 3 lo dedica el 33% entre 1 a 2 horas, un 29% menos de una hora y un 17% mas de 2 horas y no lo se; datos que nos hace considerar que tanto adolescentes como jóvenes desarrollando otro tipo de actividades de entretenimiento para los fines de semana ya que su uso es con moderación de tiempo.

Tabla 110

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	12	17,91	19	21,59
Dibujos animados	18	26,81	14	15,91
Deportes	5	7,46	12	13,64
Series	13	19,40	9	10,23
Concursos	7	10,45	7	7,95
Documentales	4	5,97	7	7,95
Noticias	2	2,99	3	3,41
Programas del corazón	3	4,48	5	5,68
Reality shows	3	4,48	12	13,64
TOTAL	67	100	88	100

Autor: Wendy Taboada

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

En relación a la tabla 110 se pudo reconocer que el 2 grupo un 27% lo destina a programas cuyo contenido son los dibujos animados de preferencia, seguido un 19% a series y un 18% a películas y en relación al grupo 3 se nota un cambio en preferencia 22% a contenido de películas, seguido en el 16% a dibujos animados y un 14% escogen los deportes y reality shows, lo que denota que la mayor parte de adolescentes y jóvenes se encuentran atraídos por programas de entretenimiento y ocio más no educativos, lo cual puede deberse a no contar con una concientización sobre los contenidos que son apropiados para su desarrollo así como no la falta de acompañamiento por parte de los padres que permita hacer de la televisión una actividad enriquecedora.

Tabla 114

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	10,34	4	12,90
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	7	24,14	4	12,90
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0	1	3,23
Me aburre la televisión	1	3,45	7	22,58
Elijo el programa antes de encender la televisión	6	20,69	1	3,23
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	3,45	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	5	17,24	6	19,35
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	20,69	8	25,8064516
TOTAL	29	100	31	100

Autor: Wendy Taboada

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

Varias de las frases que se plantean en esta tabla están compartidas con el grupo 2, así tenemos que un 24% le gusta ver la tele acompañado que solo, seguido de un 21% que elige los programas antes de prender la televisión, aunque también un 21% no está de acuerdo con ninguna frase; para el grupo 3 no estar de acuerdo con ninguna de las frases en el 26%, seguido de un 23% que se aburre de la televisión, además de un 19% que lo primero que hace al llegar a casa es prender la televisión, datos que nos demuestra que en edades mas cortas la televisión todavía es una pantalla que distraer la atención de los menores, caso contrario para el 3 grupo ellos comienza a expresar un cierto desinterés por la misma, debido a que aparecen nuevos formas de entretenimiento - ocio en donde no solo son meros receptores sino se convierte en protagonistas y en la que pueden interactuar.

RESUMEN

REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

- Regulación y uso de las tecnologías.

Dentro de nuestro sistema ecuatoriano aún no tenemos leyes definidas que regulen el tipo de tecnología que debemos disponer o tener acceso, es decir, la regulación está determinada directamente por quien lo requiere. Así dentro de los hogares estará definido en cierto modo por los padres de familia.

El uso de la tecnología se ha dejado bajo el criterio de a cuenta y riesgo de quien lo demanda, dado de este modo, dentro de los hogares, los padres de familia tienen la obligación moral de cumplir con este papel, pese a su limitado conocimiento sobre el funcionamiento de las pantallas.

- Mediación familiar en relación a la tecnología.

Muy poco se está haciendo con la mediación familiar en relación a la tecnología, pues, para un mejor desempeño en este rol por parte de los padres, se requiere que tenga un conocimiento previo para entender el contenido de los mismos, saber qué es lo que ofrecen, los riesgos a los que se encuentran expuesto, etc., para entonces producir un acercamiento para con sus hijos, y coordinar el acceso y uso de las tecnologías pero previo al haber creado un grado de conciencia para identificar lo positivo y negativo, es decir, sepan discernir.

- Acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad

La tecnología pone a nuestra disposición todo tipo de pantallas, por tanto el acceso no la limita la propia tecnología, sino, la disponibilidad de los medios económicos para adquirirlos, pese a que la necesidad de su uso este inmerso en nuestras actividades ya que la utilidad que nos proporciona será determinado subjetivamente, más aún si es en el plano de los jóvenes, está será más significativa, por lo que se requerirá de establecer actitudes mas constructivas en donde se aproveche hacia el desarrollo de nuevas capacidades y oportunidades en bien de la sociedad.

5.10 COMPARACIÓN DE LA GENERACIÓN INTERACTIVA ECUADOR E IBEROAMERICA

Las Tecnologías de Información y Comunicación son aquellas herramientas tecnológicas que han coexistido y que han ido desarrollándose hasta llegar ahora al Internet, entendiendo que esto no queda aquí que falta mucho camino por recorrer pronto aparecerán nuevas invenciones tecnológico por lo que será necesario e indispensable saber utilizar adecuadamente, especialmente en niños, adolescentes y jóvenes que son aquella generación que se ha apropiado de manera natural y forma parte de su vida cotidiana como medios de entretenimiento y ocio, deslindando su verdadera utilidad y beneficio para la que fueron creadas que es el desarrollo de la sociedad.

TELEVISION

Hasta el momento la televisión se mantiene en vigencia y constituye la pantalla alrededor de la cual sigue dándose el acercamiento familiar pero ya con ciertos limitantes, pues sus costos al ser más asequibles ha hecho que los hogares poseen mas de dos televisores, que desplazará la unión familiar, por la diversidad de ubicación (su propio dormitorio, sala estar, cocina, etc.) el mismo trae consigo un lado positivo o negativo según como se pueda aprovechar la ubicación del mismo.

Pautas de Consumo

La televisión constituye la pantalla con más notoriedad en todo el mundo, es así que tanto en Ecuador 5% como Iberoamérica 3% manifiesta no poseerlo, de ahí que hablar en escalas de posesión en la investigación se puede determinar que el grupo 1 tiene al menos 2 televisores, tendencia que aumenta en el grupo 2 y 3 que declaran poseer 3 televisores por hogar.

Debido a la cantidad de televisiones que posee cada generación interactiva investigada se puede apreciar una ubicación "multi -lugar" siendo para el grupo 1 la preferencia su propia habitación (30%), situación similar se presenta en el grupo 3 con el 35% mientras que el grupo 2 prefiere la habitación de los padres en el 33%; datos que al comparar con Iberoamérica manifiesta una similitud pues el 49% de los mas pequeños tienen como lugar habitual de consumo su propio dormitorio, siguiendo como ubicaciones más comunes el dormitorio de los padres 47% y el salón o cuarto de estar 45%, Esta pautas acentúa con la edad el 57% de los encuestados de 10 a 18

años declarar tener televisor en su cuarto, aunque el salón es la opinión más elegida con el 62% de los casos.

En relación al tiempo visionado los dos grupos entre semana utilizan de 1 a 2 horas en un 45% seguido de mas de 2 horas el 27% y menos de 1 hora el 22%, que al comparar con las fines de semana podemos dar cuenta que el tiempo moderado se mantiene el 45% pero el ligero y pensado baja 20% y 21% respectivamente que al comparar con Iberoamérica suelen ver mas de 2 horas, lo que denota que la generación ecuatoriana es menos televisiva en relación al tiempo.

La televisión constituye una experiencia individual y compartida en la cual los niños adolescentes y jóvenes mantienen una tendencia social cuyos acompañantes más próximos son del entorno familiar (padre, madre y hermanos) que al comparar con Iberoamérica que a pesar de gustarle ver la televisión acompañado según las encuestas 60% declara ver solo.

TELÉFONO MÓVIL

Esta pantalla vienen a constituir un campo informal de entretenimiento, de ocio debido a la multifuncionalidad del mismo, que a mas de permitir ser un medio de comunicación también poseen varias aplicaciones que son utilizadas en todas su dimensiones por la generación interactiva siendo así que estos datos corrobora con lo que manifestado por Vega, 2011 “El ecuatoriano tiene facilidad para adaptarse a nuevas tecnologías “ así como también según SUPERTEL en Diciembre 2010 en el país había 15,11 millones de líneas de celular, es decir la penetración en los hogares es 105%; información nos da una idea clara de que esta pantalla después de la televisión es la que mayor notoriedad va presentado desde muy cortas edades y que se va incrementado en posesión y uso con la edad.

Pautas de consumo

El celular es una pantalla muy atractiva para todos las edades de la generación interactiva, es así que hemos observado que se encuentran inmersos desde pequeños; el 55% afirma tener un celular propio, conforme pasa a otra etapa van sumergiéndose más es así que los adolescente supera los datos en el 71% y se acentúa en los jóvenes el 88%; de ahí que los tres grupos afirman que la forma como consiguieron fue a través de los padres, demostrando que esta pantalla es la mas accesible y permitida por el entorno familiar.

Los adolescentes y jóvenes reconocen que el primer celular se los dieron de 10 a 12 años en comparación con Iberoamérica los datos se enmarcan con el 83% de los adolescentes entre 10 y 18 años declara tener un teléfono celular propio.

En relación a los interlocutores se pudo apreciar que en edades cortas, la comunicación se da en el entorno familiar (madre 32% - padre 24) y el 20% da preferencia a la comunicación con los amigos, lo que se denota que en los niños a mas de la comunicación familiar se esta dando la comunicación social; la mismas que se va enfatizando con la edad en la cual entra en juego los amigos y un nuevo grupo de interlocutor que son los “novios” aclarando que existe las tendencia a comunicarse con el favoritismo principal del 22% hacia los amigos, el 20% otros familiares y tan solo el 19% con la madre; datos que no se enmarca con Iberoamérica en donde los niños tienen como interlocutores mas habituales a su padre, madre, hermano y familiares.

El celular es un pantalla multifuncional por lo que se ha clasificado de acuerdo a la prioridad de usos que le destina es así que los tres grupos lo monopolizan en primera instancia a la comunicación siendo así lo utilizan para hablar el 22% y para enviar mensajes 26%, datos que no concuerdan con Iberoamérica en la cual los niños como principal uso lo hacen a los juegos en el 53%, seguido a forma de organizador (reloj, despertador, agenda, calculadora) y de creación –entretenimiento (ver fotos-hacer fotos y grabar videos).

El no contar con educación digital puedo hacer que esta generación se encuentre expuesta a sufrir alguno tipo de riesgo al no utilizar adecuadamente; bajo esta perspectiva hemos comprobado que el grupo 3 expresa el 51% nunca lo apagan, el 17% cuando están en clases y tan solo el 14% cuando están estudiando ;situación que se diferencia con el grupo 2 que declaran el 52% apagar cuando están en clase, el 26% cuando están estudiando y tan solo el 7% no lo apagan nunca siendo este grupo el mas reflexivo y consciente; datos que concuerdan en relación a Iberoamérica que declaran el 54% apagar cuando están en clase situación que facilitara un mejor aprovechamiento de su tiempo en actividades que se enmarcan en el desarrollo de capacidades, destrezas y conocimientos.

La uso del móvil trae consigo un gasto el mismo que es financiado por diversas personas en la que según el cuestionario se puedo determinar un desequilibrio en relación a los dos grupos investigados: en el grupo 2 son asumidos en su mayoría los

padres el 48% pero en el grupo3 esto cambia reconociendo mas autonomía ya que son los propios alumnos que se hacen cargo del gasto 54% el mismo que hemos podido distinguir que para los dos grupos se lo realiza por medio de tarjeta (51%) cuyo gasto es bajo es decir de 5 dólares o menos (38%) datos que van marcando igualdades con Iberoamérica en el gasto cuyo nivel es bajo el 40% y en cuanto a quien paga el gasto del celular se puede apreciar una relación directa con el grupo 3 que manifiesta que son mas autónomos.

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son considerados medios de entretenimiento que han ido evolucionando a la par de la tecnología llegando a desarrollo consolas de séptima generación, en los que se ha intercalando los juegos en red es importante reconocer que esta pantalla es producto de la sociedad y que también la puede transformar es así un ejemplo (comunidades en línea) a si como lo influyente que puede resultar los contenidos de los mismos, en la que entra en juego percepciones e ideologías a veces equivocadas de la realidad que puede distorsionar, incluso a formar estereotipos de conducta o comportamientos(actitudes violentas), sin embargo no todo es negativo todo dependerá de cómo se juega, con que compañía y que contenidos se prefiere; ya que al ser utilizados positivamente pueden convertirse en medios educativos que desarrolla infinidad de habilidades, destrezas, mejora el pensamiento, la capacidad cognitiva, socialización , modelación de conductas, así tenemos un gran referente la teoría social “los niños aprende observando a los demás; lo ven y a menudo imitan lo que ven” (Bandura, 1986).

Pautas de consumo

Luego de haber analizado los lados tanto positivos como negativos nos introduciremos en el estudio de cómo esta población esta haciendo uso de esta pantalla denotándose un gran encanto en los niños el 96%, misma que va disminuyendo al pasar a la etapa adolescencia 76% y en jóvenes 66%; información que puede ser motivo de que van apareciendo diversidad de posibilidades de ocio y entretenimiento, sin embargo en cuanto a las consolas de preferencia está marcada por el Play Station 2 y juegos de computador, lo que se refleja este resultado se debe al nivel económico así como que los videojuegos son muy accesible en costo.

En relación a los contenidos de los videojuegos el primer “atrayernte” para esta generación interactiva se identifica a la violencia, siendo así los adolescentes lo demandan el 61% y los jóvenes el 58%;el cual va distorsionándose la realidad

circundante según se adentra en la preferencia de la variedad de estilos de juegos, que al no estar bajo un control directo de supervisión de parte de los padres, les permite escoger los que muestran confrontación, lo que seguramente con el tiempo su mente lo reproducirá en la realidad, dándose de esta manera el alejamiento y aislamiento del individuo ante la sociedad.

Al hablar de la compañía podemos darnos cuenta que esta pantalla constituye una experiencia individual, familiar y social que en general toda la generación interactiva ecuatoriana prefiere -jugar en compañía- es así que los niños hacen de esta un momento familiar (padre, madre y hermanos) esto se debe a que como hemos expuesto existe un gran número de hermanos por hogar que al pasar a otra etapa de desarrollo van manteniendo la tendencia de experiencia compartida más los porcentajes van cambiando, sus iguales van adquiriendo un mayor protagonismo (hermanos- amigos) pero un dato importante es que también existe un momento familiar.

COMPUTADOR

Pautas de consumo

A nivel de hogares ecuatorianos nos revela que el contar con un PC constituye un influyente que marcará el uso y manejo que se lo realice de ahí que en la investigación se pudo reconocer un posicionamiento en relación a los niños muy bajo (59%) y la ubicación en preferencia es su propia habitación, datos que para los dos grupos lo supera (adolescentes 81%-jóvenes 89%) de los cuales los lugares de preferencia son la sala estar y cuarto de estudio; ubicación que permitirá hacer de esta una actividad compartida así como la mediación familiar, información que con Iberoamérica solo concuerdan con los niños ya que el lugar preferido tanto para niños y jóvenes iberoamericanos es su propio dormitorio: la conexión a Internet también se alcanzando a más del mitad del 50% en el hogar ecuatoriano; que en relación a la otra generación esta es inferior llegando tan solo el 46%; el no contar en un elevado porcentaje de conexión a la red en esta generación interactiva hará que se tienda a utilizarlo en los cibercafés, sitios de constante exposición a problemas para los estudiantes, a más que el tiempo, unido al momento que lo hagan, siempre estará bajo el criterio de la generación interactiva datos que según el MINTEL señala que el computador para el año 2010 tuvo una introducción a los hogares en 27% que se incrementó en 49% su uso en los niños de 6 a 8 años y en 54% entre mayores.

Lo que nos refleja que más de la mitad de ecuatorianos tiene computador (BRINGUÉ & SADABÁ,2011, información que demuestra que la población ecuatoriana va introduciendo a sus hogares esta herramienta por el uso que se constituye para la generación interactiva siendo los beneficiarios directos de la infinidad de aplicaciones que este les ofrece, permitiéndoles desarrollar nuevas formas de socializarse e interrelacionarse.

Lo discutible y lo que resalta, esta dado por el tiempo que lo ocupa, más el sitio en que lo hace que si bien es cierto es un medio de conocimiento constituye para ellos en medio de actividad social y de entretenimiento (redes sociales, juegos en línea, descargar videos fotos), los cuales si bien abren infinidad de oportunidad también están en constante exposición, si no se toma las medidas necesarias o se maneja inadecuadamente, por tanto se requiere pautas de consumo que permita acceder a este mundo de oportunidades, en el cual los padres deberán ayudar a manejar responsablemente, ya que ellos constituyen los mediadores más directos.

Luego de hacer referencia a los padres como los principales mediadores es valioso reconocer la existencia de algún control de acceso a los contenidos del Internet, en la cual las dos generaciones interactivas se notan un bajo porcentajes que reconoce tener - filtro de contenidos- así un (11%) Iberoamérica y el (25%) Ecuador y en comparación del antivirus los porcentajes aumentan considerablemente a mas de la mitad para los dos grupos lo que nos enmarcan en una situación muy relevante ha analizar, que si bien es cierto el tener un antivirus es una gran ventaja ya que se cuida información valioso a así como al PC se esta dejando de lado el cuidado de verdadera importancia que es la inteligencia humana especialmente en esta etapa vulnerable “En efecto, las y los adolescentes 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” (Castell, 2001 p.139).

Los iguales son la mejor compañía para navegar por Internet. En el caso de los mas pequeños se encuentran encabezando los hermanos con el 24% Iberoamérica y Ecuador 28%, los amigos 66% y 18% respectivamente; esta tendencia va cambiando con la edad es así que el 40% afirma navegar solo para luego seguir va seguido de hermanos y amigos pero en menor proporción; un dato muy relevante es que existe otro tipo de acompañamiento muy valioso -los maestros- los cuales van teniendo un porcentaje considerable en Ecuador 20% situación que en Iberoamérica tiene poco peso.

De ahí que hablar como aprendido el uso del Internet en los adolescentes y jóvenes manifiesta que aprendido solos 57% considerándose Autodidactas, sin embargo hay que tomar en cuenta que aparece otra influencia que les ha enseñado para el grupo adolescentes del 32% los maestros, lo que denota que se va desarrollando una mayor preparación de los mismos en relación a las Tics, lo que constituye un pilar fundamental que ira ayudando a los niños y jóvenes de nuestro país en la alfabetización tecnologías y por ende su uso adecuado para lograr hacer de las tics medios para el desarrollo de nuestra sociedad.

5.11. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM)

Al analizar los datos acerca de la situación familiar de niños y adolescentes del nuestro país es importante reconocer que la edad, sexo influirá en las respuestas dadas para las preguntas de la encuesta; es así que hemos demostrado que existe un porcentaje mayoritario de mujeres (60%) en comparación a los hombres; cuya edad de mayor porcentaje es de 16 a 18 años con un (50%) seguido de 10 a 12 años (30%) y de 13 a 15 años (20%) los cuales nos darán pautas del comportamiento en el entorno familiar así que factores influyentes en su desempeño tomando en cuenta que es aquí la cuna donde se desarrollo los seres humanos.

De ahí que hemos visto que todavía se sigue manteniendo la familiar preponderante en el Ecuador que son las familias nucleares, conformadas por papá, mamá e hijos así como también en menores proporciones el hogar mono nuclear; notando que un 90% esta de acuerdo que la familia nuclear es la familia ideal; al entrar al plano de relaciones familiares se denota que la mayor parte de alumnos manifiesta que la relación con los hermanos es muy buena el 70%, seguido de la relación de madre-hijos (60%) excelente y en cuanto a la relación de pareja (40%), lo que refleja una gran realidad que puede influenciar a que la relación con la madre sea excelente y es que ella sigue formando parte de principal acompañamiento en el hogar.

Al adentrarnos a los problemas que pueden marcar un desequilibrio familiar o un quebrantamiento existe mucho factores dentro de los cuales según las respuestas de la encuesta nos muestra que en si todos los alumnos mantienen un equilibrio proporcional y que existe poco afectación que se une a la pobreza, a la remuneración baja, seguido en el ámbito social la inseguridad muchas veces y pocas veces (el ámbito intrafamiliar la violencia física, psíquica) y el alcoholismo; como los problemas

mas notorios que enfrenta en su hogar; es importante que se vaya tomando muy en cuenta estos puntos con el fin de que se busque soluciones a corto plazo en la que tanto los niños y adolescentes necesitan espacios de interacción, de unión familiar, de estabilidad emocional y económica donde se cree valores, actitudes y comportamientos. Los padres forman parte de la imagen a formar en ellos por eso será recomendable dedicar tiempo de calidad y sobretodo brindar lo más principal el Amor- amistad del cual surgirá nuevos valores como el respeto, honestidad, paciencia etc. entendiendo que estamos hablando de personas en formación que irán absorbiendo todo lo bueno de nosotros por eso es importante vivir en armonía, con respeto dando lo mejor de nosotros y acompañarlos no solo en actividades de entretenimiento y de hogar; sino en actividades relacionadas a la utilización de las Tics; ya que se ha podido demostrar que en la mayoría de niños y adolescentes existe bajos porcentajes de acompañamiento; la escuela debe ser parte esencial en la ayuda de crear entornos familiares positivos por lo que deberá trabajar no solo con los niños sino mancomunadamente con la familias para lograr que toda la comunidad educativa se encuentre inmersa en el desarrollo del niño así como también brindar orientaciones a través de escuela para padres en valores como respeto, amor, ayuda mutua y en los jóvenes ayudarles en el proceso de formación psicosocial ya que como hemos visto la mayor parte de ellos desean saber como enfrentar los problemas de la etapa de adolescencia.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Al finalizar la investigación sobre el estudio en niños y adolescentes frente a las pantallas se concluyo:

- Los adolescentes y jóvenes se encuentran inmersos y muy fascinados frente a las redes sociales es así que lo utiliza un (93%); siendo en primer lugar de preferencia el facebook (47%) seguido del hi5 (26%),se revelo un mayor interés en el grupo 3 (jóvenes) por el uso de las redes es así que el 100% esta inmiscuido.
- Todos los encuestados se encuentran identificados y relacionados con las cuatro pantallas; en cuanto al posicionamiento tecnológico existe una tenencia es 2 televisores por hogar en niños y 3 televisores en adolescentes y jóvenes; seguido del teléfono celular el mismo que desde niños se han adentrando notoriamente y van superando la posesión en adolescentes y más aun en jóvenes; lo que nos enmarca que es la pantalla más accesible por los padres ya que se reflejo que la forma como lo consiguieron fue a manera de obsequio, siendo utilizado en primer lugar para comunicarse (hablar-chatear) continuando su uso como organizador(despertador, calculadora, reloj agenda, etc.).

Al referimos a las 2 pantallas restantes como son los videojuegos y la computadora se ha reconocido que los niños son los que mas utilizan los videojuegos el 96% el cual va disminuido en atracción cuando pasa a la etapa de adolescentes y jóvenes, siendo para esta generación la consola mas atractiva el Play Station 2 seguido de los juegos de computadora por ser los mas accesible en su costo; sin olvidar que la computadora es muy utilizado desde cortas edades por la infinidad de alternativas que este nos brinda.

6.1.2. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR

En cuanto a la mediación familiar se puedo concluir que:

La generación interactiva ecuatoriana no es tan solitaria ya que al momento de utilizar la televisión, los videojuegos, en los niños prefieren estar en compañía por su entorno familiar (padre, madre, hermanos) conforme van pasando a otra etapa adolescentes-jóvenes aparecen nuevos acompañantes sociales (amigos, novios) quedando los

padres a segundo plano, teniendo en cuenta que el uso que se le da a estas pantallas es con moderación en el tiempo.

- En estos grupos investigados se pudo apreciar que a medida que van creciendo se va perdiendo control por parte de los padres en el uso de las pantallas ya que los jóvenes prefieren la compañía de amigos y novios, haciendo mas complicada la relación familiar convirtiéndose en una mediación pasiva en la que los padres tan solo curiosean las actividades que realizan sus hijos, la misma que puede ser reflejo del desconocimiento digital.

6.1.3. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR

- Los alumnos investigados reconocen utilizar a la computadora como ayuda en las tareas escolares haciendo uso del Internet como una de las herramientas principales, sin embargo hemos reconocido que tan solo un 23% de maestros utilizan el Internet para enseñar en clase; lo que se deduce la falta de preparación del 77% en la implementación de las Tics en el aula.

- Se concluyo que en adolescente y jóvenes existe un porcentaje muy elevado que aprendió manejar el Internet solo, considerándose así como “AUTODIDÁCTICOS” pero existe un dato relevante que existe un 20% de maestros que si enseñó el uso de esta tecnología.

6.1.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

- Se puedo reconocer que las Tics trae riesgos por las imágenes que ven por la información que recibe y por la interacción que se produce en las cuatro pantallas así como en la redes sociales cuando no se lo utiliza adecuadamente, así se registró que la mayor parte de los adolescentes y jóvenes hacen uso de juegos violentos lo que perjudica la manera de percibir el entorno actual al ver la violencia en un mayor enfoque del que realmente se esta presentando actualmente, adicionalmente perjudica el hecho de poder interactuar con su entorno inmediato así como el remplazar actividades de descanso, ocio y entretenimiento(deporte, actividades al aire libre, etc.).

- Si las Tics son bien utilizadas constituyen en oportunidades de aprendizaje, desarrollo de áreas cognitivas, motriz en niños y adolescentes por lo que será necesario alfabetizar y contar maestros capacitados que permita incorporar esta tecnología como herramienta de trabajo y así desarrollar el aprendizaje activo y una calidad en la educación que ayude a brindar las herramientas necesarias para que puedan enfrentar los desafíos que siglo XXI.

6.2 RECOMENDACIONES

6.2.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

- Que se preste más atención al uso de las redes sociales en adolescentes y jóvenes los cuales se encuentran muy inmersos, puesto que son personas en proceso de formación, por lo que se recomendaría que los padres como los mediadores más directos se involucren en el uso y manejo a través de la interacción; la misma que se podrá lograr a través de estrategias de sentido común como pedir ayuda o colaboración para enviar un correo electrónico a un familiar del extranjero o para crear una cuenta en Facebook, aprovechando ese tiempo para reconocer las oportunidades y poder comentar los riesgos a los que se encuentra expuesto al no utilizar adecuadamente y partir de ahí a establecer pautas consensuadas que ayuden a formar hábitos en el uso seguro y que se proponga nuevas actividades de ocio - entretenimiento en familia y no depender de las redes sociales en donde pueden estar expuestos a peligros de privacidad, contacto.

- Definir políticas de regulación por parte del Estado y la comunidad educativa ser mediadores en el uso responsable y seguro de estas cuatro pantallas a través de la alfabetización digital de nosotros como maestros para poder transmitir y capacitar a los padres y alumnos hacia una cultura de concientización en el uso de las Tics, la misma que se lograra a través de mayor participación y comunicación escuela-familia estableciendo talleres o escuela para padres.

6.2.2. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR

- Los niños por sus propias características de edad prefieren estar acompañados por sus padres, por lo que es recomendable que aprovechen de esta oportunidad para establecer la comunicación y intercambio de información sobre el uso y manejo de las Tics así como también estableciendo normas claras en el entorno familiar así como ir monitoreando constantemente el cumplimiento hasta que se ejecuten; para que así

cuando pase a la etapa de adolescente jóvenes cuente con parámetros de manejo responsable y no lo usen indiscriminadamente sin dejar de lado que los padres siempre deberán estar atentos y mediar las actividades que realizan tanto niños y adolescentes puesto que requieren de parámetros de comportamientos

- Los padres constituyen los mediadores mas cercanos e importantes en relación a las pantallas por lo tanto será recomendable que se revalorice su verdadera responsabilidad, que es la formación de niños y adolescentes que mas allá de convertirse en grandes personajes informáticos deben mantener una actitud activa hacia las actividades que realizan los niños no debemos deslindar la responsabilidad con evasiva de la ignorancia sino mas bien debemos comprometernos en la educación cuya base será el amor con autoridad; hacia los hijos en la que exista mayor preocupación, dedicación y tiempo de calidad.

6.2.3. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR

- Se recomienda que las Instituciones educativas estén en contante innovación que incorporen las Tics como eje transversal, para lo cual el Ministerio de Educación debe emprender la capacitación tanto en docentes en formación así como docentes que ejercen para contar con los conocimientos y las destrezas operativas para hacer uso de estas tecnologías de manera eficaz en el aula y así ayudar a desarrollar una educación de calidad que permitan estar a la par con el mundo moderno.
- El aprender solos a manejar el Internet en niños y adolescentes podría implicar el mal uso y ser victima de los riesgos que existe en la red y pantallas, por lo que se recomienda tener un guía en el aprendizaje tanto de padres y maestros que ayude a encaminar positivamente y establezcan pautas de consumo adecuados para cada edad, y que se los maestros sigamos capacitándonos e innovando para que podamos enseñar responsablemente el uso de las Tics.

6.2.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

- En relación a los riesgos de las cuatro pantalla así como las redes sociales es importante la prevención por lo que se recomienda que los padres sienten las bases de una educación y desarrollen estrategias formativas especialmente con los niños mas pequeños, en la que se haga de esta una actividad lúdica y familiar, para que concienticen, ayuden a discernir la realidad de la fantasía y se incentive la utilización adecuado de estas herramientas tecnológicas que ayuden al desarrollo intelectual así como destrezas, conocimientos y habilidades, así cuando sean adolescentes y jóvenes mantenga las competencias adecuadas.

- Se recomienda crear una cultura de uso adecuado las Tics en la que cual el Estado empiece a tomar medidas reguladores sobre los medios de comunicación y de ahí a nivel de Ministerio de Educación se ejecute el plan decenal de educación en la que se emprenda una campaña de alfabetización y capacitación masiva a los maestros para que todos las instituciones educativas incorporar las Tic como una necesidad y cuenten con personal capacitado que ayude a la formación de las familias así como niños y adolescentes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Astudillo, F. (2011). *Reflexiones en las Aulas*. consultado el 12 de julio de 2011, disponible en: <http://www.larevista.com.ec/columnistas/planeta-chat/reflexiones-en-las-aulas>.

Baldovino, J. (2010). *Diferencia entre comunidad y Redes Sociales*. consultado el 30 de agosto de 2011, disponible <http://jonathanbaldovino.com/diferencia-entre-comunidad-y-red-social/>.

Bandura, (2006). La televisión: ¿Caja embrutecedora o ventana al mundo?. En R. V.-J. C. Cavanaugh, *Desarrollo Humano. Una Perspectiva del ciclo vital* (pág. 285). México: THOMSON.

Buckingham, D. (2005). *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. España: Paidós Ibérica, S.A.

Carlsson. (2006). *Generaciones Interactivas en Iberoamerica* consultado el 25 de julio de 2011, disponible en: <http://es.scribd.com/doc/9305291/Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica-Ninos-y-adolescentes-ante-las-pantallas>

Chalerquer, X. B.-C. (2008). *La Generación Interactiva .Niños y Adolescentes frente a las pantallas*. consultado el 15 de julio de 2011, disponible en: www.generacionesinteractivas.org/.../Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica

Chan, M. (2004). *Entornos de Aprendizajes Digitales*. consultado el 06 de julio de 2011, disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/int68.htm>

Cisneros, L. (2010). *Jóvenes y la Privacidad en Internet*. Consultado el 30 de agosto de 2011, disponible en <http://es.scribd.com/doc/27261559/Los-jOvenes-y-La-Privacidad-en-Internet>.

CNNA, (2011). Consultado el 22 de julio de 2011, disponible en: <http://www.cnna.gob.ec/noticias/noticias-del-dia/111-qperdamos-el-miedo-a-tener-una-ley-comunicacionq.html>

Delors. (1996). *Como valorar la calidad de la enseñanza basada en las tic's*. España: Grao.

educAcción. (2011). los videojuegos sí aportna a la educación. *educAcción*.pág 13.

Educiudadania. (2010). Recuperado el 08 de julio de 2011, de www.educiudadania.org

Ferrate, G. (2003). *La Cibercultura en la Práctica Docente*. Loja: Pixeles S.A.

Holacape. (2008). *Medidas de Seguridad para niños y padres en Internet*. Consultado el 30 de agosto de 2011.Disponible en: <http://www.holacape.com/2008/07/medidas-de-seguridad-para-nios-y-padres.html>

Hurtado, H. (18 de juliio de 2011). "El video es reflejo de la sociedad adultocéntrica y mediática". *EL Comercio* , pág. 23.

Informe Ecuador (2010).Consultado el 15 de julio de 2011.Disponible en: www.grupofaro.org/publicaciones.php?id=90

INN, O. (2011). *Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes e Internet*. Uruguay.

Lejoyeux, A. y. (2003). Consultado el 18 de agosto de 2011. Disponible en: <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

Levis. (1996). *KAIROS. Revista de Temas Sociales*.Consultado el 12 de julio de 2011, de "La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las Disponible en: <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k10-06.htm>

Lideres, R. (23 de Mayo de 2011).Consultado el 21 de septiembre de 2011, disponible en: http://www.revistalideres.ec/Generales/solo_texto.aspx?gn3articleID=30043

Martin, I. (2007). *Uso de las Tic's en los niños*. Consultado el 18 de julio de 2011, disponible en: www.n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_07-2007.PDF.

Michfer,(2008).Consultado el 13 de julio de 2011. Disponible en: <http://michfer.wordpress.com/2008/08/07/redes-sociales-definicion/>..

Morrison, G. S. (2005). La Tecnología Y Los Niños Pequeños. *Educación Infantil* (pág. 337). Madrid: Pearson Educación S.A..

Netrotti, N. (2004). *El Entorno Educativo:Escuela y Comunidad*. Consultado el 18 de julio de 2011, disponible: <http://www.piie.mendoza.edu.ar/documentos/comunidad.pdf>

Observatorio de derechos, (2010). Consultado el 30 de julio de 2011, disponible en: http://www.unicef.org/ecuador/Encuesta_nacional_NNA_siglo_XXI_2_Parte1.pdf

Proteger, E. p. (2010).Consultado el 30 de agosto de 2011, disponible en: www.juntadeandalucia.es/opencms/.../EducarParaProteger12a17.pdf

Revilla, F. (2001). *La educación y su entorno. La comunidad educativa*. Consultado el 09 de julio de 2011, disponible en: http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/g_ent-co.htm

Sadabá, B. (2011). *La Generación Interactiva en Ecuador*.Consultado el 11 de agosto de 2011 Disponible en: https://docs.google.com/viewer?embedded=true&url=http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/wp-content/uploads/publicaciones/consultoria_investigacion.pdf

Sádaba, B. (2008). *www.generacionesinteractivas.org*. Consultado el 17 de agosto de 2011, disponible: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica-Ninos-y-adolescentes-ante-las-pantallas.pdf>

Sallán, G. (2007). *Las comunidades de Aprendizaje*. Consultado el 30 de agosto de 2011, disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/58020/68088>

Santillan, E. (2011). *Hijos Digitalizados*. Disponible el 2011 de julio de 10, disponible en: <http://www.larevista.com.ec/me-entretiene/tendencias/hijos-digitalizados>

Sarmiento, M. G. (2005). *La cibercultura en la Práctica docente del siglo XXI*. Loja: Pixeles.

SEMLADES. (2010). Consultado el 12 de julio de 2011, disponible en: <http://www.senplades.gob.ec/web/senplades-portal/fotonoticia-235>.

Terrón, E. (2006). *La educación en la sociedad democrática y la alternativa de la enseñanza*. Madrid: Caum.

Torregrosa. (2003). *Niños y Adolescentes ante las pantallas*. Consultado el 29 de julio de 2011, disponible www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf.

UNFAEDIT. (2009). *Comunidades virtuales de aprendizaje*. Consultado el 30 de agosto de 2011, <http://unfaedit.wikispaces.com/TEMA+1+COMUNIDADES++VIRTUALES+DE++APRENDIZAJE>

UNESCO, 1. (s.f.). *www.colombiaaprende.edu.co*. Consultado el 08 de julio de 2011, de Primer Congreso Internacional de Educación Mediada con las Tecnologías: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-73992_archivo.pdf

Vercelli, A. (2006). Consultado el 13 de julio de 2011, disponible en: <http://www.aprenderlalibertad.org/aprenderlalibertad.pdf>

Virilio. (1997). *KAIROS. Revista de temas Sociales*. Consultado el 12 de julio de 2011, Disponible en: <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k10-06.htm>.

Von Feilitzen, C. (2000). *Limitaciones del estudio de los efectos poderosos de los videojuegos violentos y posibles vías de actuación*. Consultado el 16 de julio de 2011, <http://www.icono14.net/revista/num7/articulo%20ROBERTO%20MIGUEL3.htm>.

Vygotsky, 1. (2004). *Las Tecnologías de Información y Comunicación en la formación Docente*. Consultado el 06 de julio de 2011, disponible en: www.google.com: <http://www.unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>
www.educación.gov.ec: http://www.educacion.gov.ec/upload/Fundamentos_pedagogicos.pdf

8 ANEXOS

8.1 Cartas de Ingreso a los Centros Educativos.

8.1.1 Carta de la Escuela Fiscal Vespertina "Fernando Villacís"



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
 La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
 En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Taboada Terán Wendy Soraya egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Estera Aguirre Burneo

Mg. Maria Estera Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Byron Puitupaxi S.
Prof. Byron Puitupaxi S.
 DIRECTOR



8.1.2 Carta de la Unidad Educativa Franciscana “La Inmaculada”



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de “La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país”, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: “Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país”.

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Teborada Terán, Wendy, S.R., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud

Atentamente,


Mg. María Estora Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



8.1.3 Carta del Centro Educativo “Marqués de Selva Alegre”



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
 En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Taboada Ierón Wendy Saraya, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARJA EIVRA AGUIRRE DE CORDA
 Mg. Marja Eivra Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



8.2 Cuestionarios

8.2.1 Cuestionario 1º - 4º Primaria

1 A que curso vas?

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3¿Sexo?

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (Pasa a la pregunta9)
- Si

7¿Dónde esta el ordenador que más utilizas en casa?

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

8¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Si

9¿Tengas o no Internet en casa sueles utilizarlo?

- No (Pasa a la pregunta 13)
- Si

10¿Para que sueles usar Internet? (Es posible mas de una respuesta)

- Para visitar paginas web
- Para compartir videos fotos, presentaciones.....(Youtube, Flick,SlideSkare,)
- Para usar el correo electrónico(e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales

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

- En mi casa
- En el colegio
- En un ciber café
- En un lugar Público (biblioteca, centro de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

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

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13¿Utilizas algún teléfono celular?

- No (pasa a la pregunta 71)
- Si, el mío
- Si, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

15¿Con el móvil sueles(Es posible mas de una respuesta)

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

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

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

17¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Si

18 ¿Con que aparatos sueles jugar?(Es posible más de una respuesta)

- Play Station2
- Play Station 3
- Xbox 360
- Wii
- Psp
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador

19 ¿Y cual de ellas tienes? (Es posible más de una respuesta)

- Play Station 2
- Xbox 360
- Wii
- Psp
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador
- Ninguna de las anteriores

20 Con quien sueles jugar?(Es posible mas de una respuesta)

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con mis amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

21 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en casa?

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

22 ¿Dónde están?(Es posible mas de una respuesta)

- En mi habitación
- La habitación de un hermano
- El salón o cuarto estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En el cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

23 ¿Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Mi padre
- Mi madre
- Algún hermano
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner(copia de fotos en papel ,libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/IPOD
- Cámara de fotos digital
- Cámara de video digital
- Televisión de pago(digital o por cable: Digital Plus,ONO,Imagenio)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco Duro Multimedia(para bajar películas de Internet y verlas en televisión)
- Ninguna tengo otras

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

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

26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

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

27 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Internet
- Televisión
- No lo se

28 Si tuvieras que elegir ¿Con que te quedarías?

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

29 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedaríais?

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

30 Si tuvieras que elegir ¿Con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo se

31 Si tuvieras que elegir ¿Con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

8.2.2 CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**1. ¿En qué curso estás?**

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

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

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

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

8. ¿Qué lees?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
 2. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
 2. CD interactivo
 3. Enciclopedias digitales
 4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
 2. Matemáticas
 3. Lengua y Literatura
 4. Historia/ Geografía
 5. Idiomas
 6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
 7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
 2. Si, algunos (menos de la mitad)
 3. Si, casi todos (más de la mitad)
 4. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
1. (pase a la pregunta 22)
 2. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
 6. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
1. No (pase a la pregunta 22)
 2. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
1. No
 2. No lo sé
 3. Sí, tengo un filtro
 4. Sí, tengo un antivirus
 5. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**
1. No (pasa a la pregunta 51)
 2. Si
- 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una y dos horas
 3. Más de dos horas
 4. Nada

5. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

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

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas

9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
 10. Foros o listas de correo
 11. Blogs
 12. Fotologs
 13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)
- 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
1. Con chat
 2. Con Messenger
 3. Con las dos anteriores
 4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
 2. A veces finjo ser otra persona
 3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
 2. A veces
 3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
 2. Con mi familia
 3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
 2. Tengo, pero no los conozco
 3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
 2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
 2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
 3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
 4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
 5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
 6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
 7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)

8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
 2. Jugar en red te permite hacer amigos
 3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Twitter, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Twiter
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sónico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
 3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet

4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

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

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

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

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

- 51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
 2. Sí
 3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
 2. A los 9 años
 3. A los 10 años
 4. A los 11 años
 5. A los 12 años
 6. A los 13 años
 7. A los 14 años
 8. A los 15 años
 9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
 2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
 3. Me los compraron otros familiares
 4. Me lo compré yo mismo
 5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
 6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
 2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
 2. Mis padres
 3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
 2. Es de contrato
 3. No lo sé

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

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

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

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
 2. Algunos días
 3. Casi todos los días
 4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
 2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
 3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
 4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
 5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
 2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. XBox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. Game Boy
 8. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la PlayStation 2?**
1. No (pasa a la pregunta 74)
 2. Sí
- 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2008
 2. Fifa 08
 3. Need of speed: Pro Street
 4. Pro Evolution Soccer 2009
 5. Fifa 09
 6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
 7. God of War II Platinum
 8. Los Simpson: el videojuego
 9. Singstar: canciones Disney
 10. Ninguno
- 74. ¿Juegas con la PlayStation 3?**
1. No (pasa a la pregunta 76)
 1. Si
- 75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2009
 2. Call of Duty: Modern Warfare
 3. Beijing 2008: juegos Olympics
 4. FIFA 09
 5. Assasins Creed
 6. Grand turismo 5 prologue

7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

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

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

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Mass Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguna

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura

6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows

- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se

- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
 2. Nintendo DS
 3. No lo se

8.2.3 Cuestionario ILFAM



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 **Sexo:** M () F ()

1.3 **Lugar donde usted vive con su familia:**

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

1.4 **Tipo de Instrucción educativa donde estudia:**

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

1. Padre y madre ()
2. Padre, madre e hijo ()
3. Padre e hijo ()
4. Madre e hijo ()

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia:

5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

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

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1 Se lo debe hacer en algunos casos ()

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir información?

1. Familia y educación de valores ()

2. Relación padres e hijos ()

3. Familia y vida ()

4. Dificultades en la adolescencia ()

5. Otras especifica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

8.4 Fotografías

Escuela Fiscal Vespertina "Fernando Villacis"



Ingreso a la Institución



Aplicación del Cuestionario 1

Unidad Educativa Franciscana "La Inmaculada"



Ingreso a la Institución



Entrevista con la Directora del Plantel

Centro Educativo "Marqués de Selva Alegre"



Ingreso a la Institución



Aplicación del Cuestionario