



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones Interactivas en Ecuador: estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en el quinto año de Básica de la Academia Aeronáutica Mayor Pedro Traversari, noveno año de Básica de la Academia Militar Miguel Iturralde y el primer año de bachillerato de la Academia Naval Almirante Howard, en la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha, en el año 2011”

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

AUTOR:

Torres Portugal Carla Ruth

MENCION:

Físico- Matemáticas

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Dra. Elsa Rosa Nora Enrique Ortega

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO-VILLAFLORA

2011

CERTIFICACION

Dra. Nora Erique Ortega

TUTORA DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION 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) _____

Loja, diciembre del 2011

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, CARLA RUTH TORRES PORTUGAL, 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. 171697398-5

AUTORÍA:

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

(f) _____

Nombre: Torres Portugal Carla Ruth

C.I. 171697398-5

DEDICATORIA

A Jehová, el único Dios verdadero, creador, redentor y juez justo

A mis padres, mis ayudadores e inspiradores para toda buena obra.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica Particular de Loja, en reconocimiento a la amabilidad, compromiso y servicio que he recibido de todo el personal de esta noble institución, ya que me han permitido avanzar con mis estudios y crecer como persona.

El agradecimiento especial para la Mg. María Elvira Aguirre Burneo, directora del programa de investigación y la Dra. Nora Erique Ortega, directora del trabajo de fin de carrera, ya que con sus conocimientos y ayuda han hecho posible la realización 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. INTRODUCCION.	2
3. MARCO TEÓRICO.	4
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	4
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	6
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.	8
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	16
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	18
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.	20
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.	25
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.	26
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	27

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	30
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)	33
4. METODOLOGÍA.	36
4.1. Contexto.	36
4.2. Diseño de la investigación.	36
4.3. Participantes de la investigación.	36
4.4. Técnicas e instrumentos de investigación.	36
4.4.1 Técnicas.	36
4.4.2 Instrumentos.	37
4.5. Recursos.	37
4.5.1. Humanos.	37
4.5.2. Institucionales.	37
4.5.3. Materiales.	37
4.5.4. Económicos.	37
4.6. Procedimiento.	38

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS.	39
5.1. Caracterización sociodemográfica	39
5.2. Redes sociales y pantallas.	47
5.3. Redes sociales y mediación familiar.	54
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.	56
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.	58
5.6. GRUPO 2 Y 3: JOVENES DE 10-18 AÑOS.	61
5.6.1. Caracterización sociodemográfica	61
5.6.2. Redes sociales y pantallas.	75
5.6.3. Redes sociales y mediación familiar.	101
5.6.4. Redes sociales y ámbito escolar.	127
5.6.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.	149
5.7 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).	165
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	166
6.1. Conclusiones.	166
6.2. Recomendaciones.	167
7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.	169

8.	ANEXOS	170
8.1.	ANEXO No 1: Cuestionario 1º - 4º Primaria.	170
8.2.	ANEXO No. 2: Cuestionario 5to. de Primaria en adelante (10-18 años).	175
8.3.	ANEXO No. 3: CUESTIONARIO ILFAM.	192

1. RESUMEN

El presente trabajo de investigación es el resultado del estudio en niños y jóvenes entre 6 y 18 años frente a las pantallas. Este tema de investigación ha sido propuesto por la Universidad Técnica Particular de Loja, en un Proyecto de Investigación Nacional tipo “puzzle”. El término es derivado del inglés y significa “rompecabezas”, haciendo referencia a la definición de la palabra, la Real Academia de la Lengua Española (2010), la describe como el “juego que consiste en armar determinadas figuras de conformidad con colores, tamaños y formas, guardando siempre la coherencia; participando de un proceso investigativo nacional de envergadura y trascendencia, para conocer sobre las nuevas generaciones interactivas en el Ecuador.

El estudio se los ha realizado en las instituciones educativas: *Academia Aeronáutica Mayor Pedro Traversari*, *Academia Militar General Miguel Iturralde* y *Academia Naval Almirante Howard*, las que están ubicadas al sur de la Ciudad de Quito en el sector de Chillogallo. Se ha tomado como muestra un paralelo de cada una de las instituciones, en la primera institución la muestra es un paralelo de Quinto Año de Educación General Básica con 16 estudiantes (grupo 1), en la segunda institución la muestra es un paralelo de Noveno Año de Educación General Básica con 14 estudiantes (grupo 2), y en la tercera institución un paralelo de Primer Año de Bachillerato con 5 estudiantes (grupo 3). Se entrevistó y aplicó cuestionarios a los grupos midiendo en los jóvenes la adquisición y uso de tecnologías como: internet, televisión, celular, videojuegos, además de la aplicación en las instituciones educativas.

Después de realizado el análisis e interpretación de los resultados obtenidos con las encuestas, se puede concluir que los niños y jóvenes de las instituciones estudiadas, utilizan las nuevas tecnologías en la televisión, videojuegos, internet y celular diariamente dedicando como mínimo cuatro horas al uso de estas actividades, quitando tiempo a los estudios, familia, amigos y deportes. También se ha detectado los riesgos que corren los jóvenes por la falta de control de sus padres, y las falencias de los centros educativos en el implemento de la tecnología en las aulas de clase.

2. INTRODUCCION

El tema de Generaciones Interactivas se lo ha venido trabajado en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes en edades comprendidas entre 6 y 18 años. El alcance de la presente investigación en el Ecuador será aproximadamente en 800 colegios de todo el país, lo que sin duda marca un hito en investigaciones sobre el tema.

La Universidad Técnica Particular de Loja al proponer este tema de investigación, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, ya que el conocer cómo está la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permitirá tener un mapa situacional sobre la temática.

El desarrollo de la investigación ha tenido la factibilidad de las instituciones educativas, que permitieron la aplicación de los instrumentos de recolección de datos que en este caso fueron cuestionarios y la organización por parte de la universidad con los formatos para tabular e interpretar la información obtenida. Se ha facilitado la interpretación y análisis de datos agrupando las tablas obtenidas.

También han existido factores poco favorables que han limitado la investigación del tema propuestos los cuales son: el tiempo y los recursos económicos.

El objetivo principal de esta investigación es conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país. Para cumplir con dicho propósito se han planteado objetivos específicos como es conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, conocer los riesgos y oportunidades que pueden derivar del uso de las tecnologías e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de medios y tecnologías.

El presente trabajo contiene una breve investigación sobre la realidad sociodemográfica, educativa y familiar de nuestro país; analizando la demanda de las TIC`s en la educación con sus riesgos y oportunidades; también las pautas de consumo y regulación de las TIC`s. El análisis e interpretación de los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados, organizados de la siguiente manera: el primer grupo con los niños entre 6 y 9 años; el segundo y tercer grupo unificados con los jóvenes de 10 a 18 años. Las conclusiones y recomendaciones en base al análisis de datos.

A través del análisis de los datos recolectados se ha logrado conocer la situación familiar de niños y jóvenes, datos como el número de personas con las que vive y las actividades que realiza en familia, ver televisión, comunicarse por celular y/o internet. Además se ha podido identificar cuáles son los equipos tecnológicos que tienen en su hogar, el tiempo y el momento en que los utilizan.

La investigación es de gran importancia para la Escuela de Ciencias de la Educación, ya que se obtendrá la información sobre el grado de uso de las tecnologías de la comunicación en los niños y jóvenes entre 6 y 18 años con el fin de hacer una propuesta de mejoramiento de regulación y mejoramiento en el ámbito familiar y educativo.

La importancia del presente trabajo es la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación y por lo tanto la aplicación de resultados y experiencias a en el campo de trabajo.

3. MARCO TEORICO

3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

La República del Ecuador está constituida por una población de 14'483.499 habitantes. Las provincias más poblada son Guayas y Pichincha, que abarcan respectivamente el 25,2% y el 17,8% del total de la población. La ciudad más habitada es Guayaquil con 2'291.158, seguido de la ciudad de Quito con 1'619.146, Cuenca con 331.888 y Santo Domingo con 305.632 personas, los hogares de Ecuador tienen en promedio 3,8 integrantes y 1,6 hijos. El 7,2% del total de la población es afrodescendiente y el 7% indígena.¹

Durante los últimos 10 años, la inestabilidad política y económica del país motivó a que una décima parte de la población optara por la emigración, principalmente hacia España, Italia, y en menor grado a los Estados Unidos.

A pesar de esto el Ecuador recibe a miles de personas que proceden mayoritariamente de países vecinos, especialmente de Colombia, que aún enfrenta muchos problemas con la guerrilla existente; y Perú, que cuenta con una moneda propia cuyo cambio es muy inferior al de la moneda ecuatoriana (Dólar estadounidense). Se estima que más de medio millón de colombianos vive en el Ecuador.

El promedio nacional de analfabetismo está en el 9.44%. La comparación entre el campo y la ciudad en matriculación básica es de casi 7% y en la educación básica completa es de 40%. Considerando analfabeta a la persona mayor de 15 años que no sabe leer ni escribir.

¹ www.elciudadano.gov.ec, miércoles, 31 de Agosto de 2011 21:21 JL Presidencia de la República, Presentación Oficial de las Cifras del censo

Uno de los mayores problemas que enfrenta el Ecuador es la pobreza cuyos indicadores se muestran a continuación:

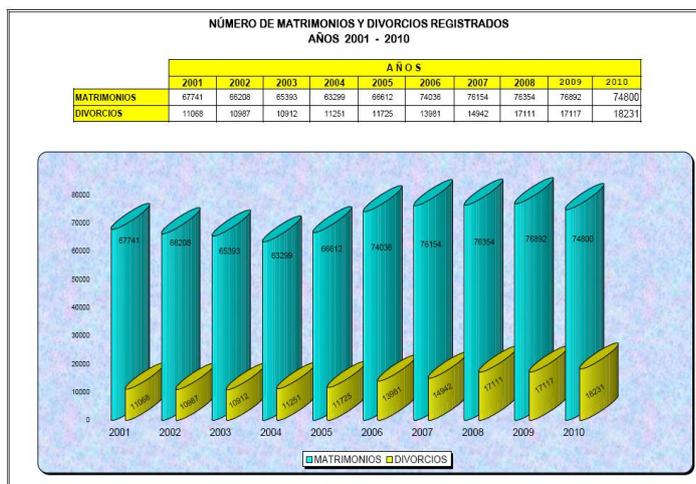
POBREZA A NIVEL URBANO				
Trimestres	Incidencia de pobreza	Error estándar	Límite inferior	Límite superior
Jun-06	26,30%	1,06%	24,27%	28,44%
Sep-06	25,56%	0,93%	23,77%	27,44%
Dic-06	25,92%	0,97%	24,07%	27,87%
Mar-07	24,26%	1,08%	22,19%	26,45%
Jun-07	22,44%	0,92%	20,69%	24,30%
Sep-07	21,99%	0,83%	20,39%	23,67%
Dic-07	24,33%	0,83%	22,73%	26,00%
Mar-08	25,16%	0,99%	23,22%	27,10%
Jun-08	23,29%	0,99%	21,40%	25,28%
Sep-08	22,01%	0,95%	20,20%	23,93%
Dic-08	22,62%	0,80%	21,09%	24,23%
Mar-09	23,56%	0,94%	21,77%	25,46%
Jun-09	21,82%	0,87%	20,15%	23,59%
Sep-09	25,54%	0,90%	23,82%	27,34%
Dic-09	25,00%	0,81%	23,44%	26,63%
Mar-10	22,60%	0,92%	20,85%	24,45%
Jun-10	22,91%	0,79%	21,39%	24,50%
Sep-10	22,71%	0,81%	21,16%	24,34%
Dic-10	22,45%	0,70%	21,10%	23,86%
Mar-11	21,46%	0,94%	19,66%	23,37%

2

Según el gráfico se muestra que la incidencia de pobreza no tiene una variación razonable, por una parte estas cifras nos indican que los gobiernos y la sociedad ecuatoriana no ha trabajado para disminuir la pobreza en el país. Las razones pueden ser la falta de fuentes de trabajo y las remuneraciones salariales bajas.

Otro de los problemas sociales en nuestro país son los divorcios, a continuación se muestra la estadística:

² http://www.inec.gov.ec/web/guest/publicaciones/anuarios/inv_soc/emp_des



Mediante el gráfico podemos observar que a medida que aumentan los matrimonios, también aumentan los divorcios por causas como incompatibilidad de caracteres, falta de comunicación, infidelidad, etc., aunque esta cifra no nos muestra la innumerable cantidad de parejas que conviven sin casarse y las parejas separadas que no se han divorciado por diferentes motivos, como es la economía y la falta de tiempo, a su vez una de las realidades de nuestra sociedad ecuatoriana es el aumento en las demandas de alimentos en los últimos años, no solo de parte de mujeres solteras, sino también de mujeres casadas, lo que nos muestra un incremento en la irresponsabilidad de los padres; otra realidad ecuatoriana son los embarazos en niñas y adolescentes que día a día sigue sucediendo y como sociedad no hemos podido solucionarlo.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

Un sistema educativo no opera ni se desarrolla en el vacío sino dentro de un marco de realidades geográficas, histórico-culturales, económicas y sociales.¹

Ecuador se ubica en octavo lugar, detrás de Jamaica, de un total de 18 países de la región en lo que se refiere al acceso a oportunidades. Parte de la razón podría ser la falta de educación que aún existe entre las ecuatorianas. Según las últimas cifras del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), nueve por ciento de las mujeres son analfabetas, mientras que un seis por ciento de

los hombres lo son (2009); la mujer tiene en promedio menos años de escolaridad en comparación con el hombre; y el ingreso promedio mensual de las mujeres es 129,35 dólares menos que el de los hombres (2010)³. Esto nos indica por una parte que nuestro país continua siendo machista, ya que todavía las mujeres se están preparando para ser ama de casas, en lugar de prepararse para ser profesionales, no es de asombrarse que en las universidades existan más hombres que mujeres estudiando, otra de las razones por que las mujeres abandonan los estudios o no los continúan es la responsabilidad como madres que algunas tienen a partir de los 13 años.

Además, en el país, se ha calculado que por cada año adicional de escolaridad de una madre, aumenta la probabilidad de matriculación de su hijo en la secundaria en un dos por ciento, mientras que en el caso del padre, lo aumenta en uno por ciento (encuesta nacional Endemain, 2004)⁴.

El gobierno actual es el primero en crear un ministerio coordinador de la educación, nunca en la historia se ha identificado tal importancia al sector de la educación hacia la excelencia, del conocimiento con el mejor nivel y de la Ciencia y la Tecnología como motores para el desarrollo.

En Ecuador existe todo el mecanismo para integrar desde la educación básica, la educación secundaria, la educación superior, inclusive, al tercer nivel y cuarto nivel. Estos mecanismos ya están en condiciones de ser ejecutados, ya están comenzados y con relación a la educación superior, el hecho de haber una ley de educación superior ha cambiado radicalmente no solo la perspectiva, sino las posibilidades reales de tener una educación superior por excelencia en todos los niveles.

Existe en marcha un nuevo bachillerato unificado en nuestro país, que acoge de una forma más ágil, más eficiente a los alumnos que vienen de educación básica, hay una integración en la educación primaria y bachillerato y va a ver una integración con la educación superior. La educación básica y el colegio le

³ www.inec.gov.ec

⁴ Artículo de la revista vistazo 04 de mayo de 2011, EL PODER DE LA EDUCACIÓN

garantizan la total gratuidad y con todos los cuantificadores de excelencia que se les está dando a todos los ecuatorianos y se da todas las condiciones para que el bachillerato llegue a tener una condición de accesibilidad por méritos, por excelencia. El gobierno actual promete que todos tendrán la posibilidad de acceder a la educación, no habrá discriminación de ninguna naturaleza en todos los niveles.

El derecho a la educación secundaria no se cumple en la mayoría de las provincias, dice el último informe de Unicef. La reforma educativa de 1996, asumida como derecho en la Constitución de 1998, instauró la escolarización básica de 10 años. Al comenzar el nuevo milenio, cerca de medio millón de adolescentes no estudiaba. El 90% de la niñez de 6 a 11 años asiste a los grados del antiguo nivel primario.⁵

Los problemas del sistema educativo son, ante todo, económicos. Por la pobreza no se matriculan o abandonan el colegio. La mayoría de quienes abandonaron el colegio debieron trabajar para ayudar a sus familias. Pese a lo que dispone la Constitución, la educación no es completamente gratuita.

Ahora con la nueva Ley de Educación Intercultural, que aprobó la Asamblea Nacional recientemente, se eliminan las especializaciones y busca reivindicar a la educación como un instrumento de cambio y transformación de la sociedad y dignifica la tarea del docente, generando nuevos espacios de participación, corresponsabilidad y protagonismo de los jóvenes.

3.1.2 La demanda de la educación en las TIC

En nuestro país, los primeros en introducir los computadores fueron las universidades y Escuela "Politécnica", al principio para satisfacer necesidades administrativas y la creación de Centros de Computo, después fue la necesidad de formar profesionales en el área de la informática desde 1975, mas adelante los colegios particulares implementaron ordenadores personales en los recintos educativos y en los últimos años se difunde el uso de ordenadores en todas las

⁵ Diario La Hora; Domingo, 6 de Marzo de 2011; **Nueva Ley de Educación preocupa a jóvenes**

instituciones educativas, y se educa a los estudiantes con la asignatura de informática, desde la Educación Inicial como básica para su formación de estudiante.⁶ en la actualidad los niños partir de los 4 años (en algunos casos menor a 4 años) ya conocen las funciones básicas de un computador, niños de 6 años en adelante utilizan internet y disponen de cuentas en redes sociales como facebook, twitter, hi5, etc. Nos encontramos en la época de la integración de las tecnologías de la información y comunicación en la educación ecuatoriana.

En nuestros días, la Universidades y Escuelas Politécnicas aplican la tecnología en varios campos, por un lado, las tareas administrativas ya cuentan con redes informáticas tan avanzadas que administrativos, docentes, funcionarios, autoridades y estudiantes pueden acceder fácilmente a la información que requieren, en sus respectivos niveles.

Cuando aparecieron los computadores personales en los colegios al principio estos eran equipos informáticos y programas computacionales orientados a facilitar los procesos administrativos y también dirigidos a la actividad computacional de sus estudiantes. En los establecimientos de nivel medio se generaron iniciativas y aparecieron los bachilleratos con especialización en informática.

Se puede constatar la presencia de la tecnología informática no solamente en los planteles secundarios de nuestro país, sino también en las escuelas primarias e inclusive en la educación inicial se ha incursionado en la era de la informática. Los últimos años del siglo pasado y los primeros del actual marcan un hito y dan lugar al aparecimiento de las Nuevas tecnologías de la información y comunicación en la educación ecuatoriana. Se puede señalar algunas iniciativas valiosas como: el Programa Maestr@s.com del Ministerio de Educación y Culturas, el Programa Edufuturo del Consejo Provincial de Pichincha, el Proyecto Navegar de la UNE, el Proyecto de innovación de la educación de la educación pública primaria en la Provincia de Santa Elena y

⁶ INFOPEDAGOGIA; integración de las TIC al Currículo con sentido humano. Social y pedagógico. Fabián Jaramillo Campaña, 2005

Posteriormente en la Provincia del Guayas, promovido por la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL), el Proyecto Educar.net que se enmarca en el Plan Quito Digital del Municipio Metropolitano de Quito, el Proyecto para el mejoramiento de la calidad de la educación particular popular y comunicación social comunitaria de la Conferencia Episcopal Ecuatoriana, el Proyecto Educ@Digital del Consejo Nacional de Modernización (CONAM), el Proyecto Ecuador Interactivo de los establecimientos educativos de la Compañía de Jesús en el Ecuador y otras iniciativas que nacen del proceso de descentralización que determina la actual Constitución de la República como constituyen los ejemplos de las provincias de Loja, Chimborazo, entre otros.⁷

A pesar de la existencia de todas las iniciativas citadas anteriormente, la integración de las NTIC al currículo para aportar al mejoramiento de la calidad de los aprendizajes no se ha hecho una realidad en todas las instituciones, todavía es un reto por cumplir. Los espacios educativos se encuentran en constante transformación, las nuevas estancias educativas se han reflejado en centros virtuales de aprendizaje, sin embargo, estos nuevos escenarios requieren de una preocupación hacia el uso e incorporación de las tecnologías, las estructuras educativas actuales deberían luchar por una integración crítica de las TICs, en la cual se defina el qué, por qué y para qué de su incorporación y aprovechamiento.

⁷ INFOPEDAGOGIA Integración de la TIC's al currículo con sentido humano, social y pedagógico; Fabián Jaramillo Campaña



Para poder lograr el uso crítico de las tecnologías y poder reconfigurar estos nuevos escenarios educativos, tanto el docente como todos los actores involucrados en estos procesos, requieren de formación y perfeccionamiento, en donde las tecnologías sean un medio más, no el fin último, generando metodologías diversas, transformando las estructuras organizativas y generando dinámicas de motivación, el cambio hacia un uso crítico, didáctico y pedagógico de las tecnologías.

La investigación didáctico-educativa en este ámbito es una de las herramientas que posibilitará el análisis, reflexión y estudio del binomio tecnología y educación. Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

“Los ordenadores inteligentes ofrecen una posibilidad de colaboración capaz de ampliar el rendimiento intelectual del usuario. Pero el grado de realización o cumplimiento de este potencial depende del compromiso voluntario del usuario. No depende solamente de la “pareja” de interacción estudiante/ordenador sino como se emprende la colaboración”. (Salomón, Perkins y Globerson, 1992:5).

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso. El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura.

Para participar en dicha generación se debe integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza y que ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

Además se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Esto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

En el ámbito educativo encontramos oportunidades de cultivar todo tipo de habilidades referidas a la distribución ingeniosa del pensamiento y el aprendizaje. En este sentido, cobra relevancia la nueva generación de las 'herramientas cognitivas' que se basa en una epistemología constructivista alejada de los enfoques tradicionales sobre la utilización de computadoras en las escuelas.

Según este enfoque constructivista las computadoras deberían ser utilizadas

como herramientas informáticas que apoyan el aprendizaje, y el docente usaría los programas como herramientas cognitivas, dispositivos mentales y computacionales que apoyan, guían y extienden los procesos de pensamiento de los usuarios. Ejemplo de esto son: la base de datos, planilla de cálculos, CmapTools, sistemas expertos, conferencias por computadora, multimedia e hipermedia, etc. Aprender con la tecnología es también una manera de “aprender a aprender”, una modalidad que va más allá de los límites individuales ya que se aprende a delegar, compartir, exponer, criticar. Se aprende a “distribuir” partes importantes de la acción que se está llevando a cabo entre diferentes agentes: humanos e informáticos.

El computador electrónico fue inventado a mediados del siglo pasado; el computador personal llegó al mercado después de 1975; e Internet se hizo público y la Web comenzó a enriquecerse a mediados de la década de los 90.⁸ Esos grandes hitos están entre los más visibles de la revolución que han experimentado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los últimos 60 años. Esa revolución ha ido acompañada, y ha sido impulsada, por una reducción dramática, sin precedente en la historia de las tecnologías, en los costos de manejar, guardar y transmitir información. Desde hace varias décadas se comenzó a especular sobre el impacto que la revolución en las TIC podría tener en la educación, en todos sus niveles. Esa especulación, y los múltiples ensayos que la siguieron, se han convertido en los últimos años, especialmente a partir del desarrollo de la Web, en un gran movimiento que está transformando la educación en muchos lugares del mundo desarrollado.

Las tecnologías son un medio y recurso didáctico, más no el remedio que resolverá las problemáticas dentro del ámbito educativo, esto nos lleva a no sobredimensionarlas y establecer orientaciones para su uso, logrando así soluciones pedagógicas y no tecnológicas.

Las TIC, independientemente de su potencial instrumental y estético, son solamente medios y recursos didácticos, que deben ser movilizados por el

⁸ INFOPEDAGOGIA; integración de las TIC al Currículo con sentido humano. Social y pedagógico. Fabián Jaramillo Campaña, 2005

profesor cuando les puedan resolver un problema comunicativo o le ayuden a crear un entorno diferente y propicio para el aprendizaje. No son efectivamente el remedio que va a resolver los problemas educativos, es más, algunas veces incluso los aumentan, cuando como por ejemplo el profesorado abandona su práctica educativa a las TIC. El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios. Debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad. Se debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la analfabetización digital.

No cabe la menor duda, que una de las posibilidades que nos ofrecen las TIC, es crear entornos de aprendizaje que ponen a disposición del estudiante gran amplitud de información, que además es actualizada de forma rápida. Valga como ejemplo, el progresivo aumento de páginas Web, el incremento de revistas virtuales, los depositarios de objetos de aprendizaje institucional o privado que se están creando.

El saber está omnipresente en la sociedad actual, sin embargo la educación no puede caer en este abuso. No debe confundirse saber e información. Las nuevas tecnologías dan acceso a una gran cantidad de información, que no ha de confundirse con el saber. Para que la información produzca conocimientos el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos. Por esta razón lo primero que debe hacerse es tratar de que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no decline la noción de esfuerzo. Los nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información. A cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información y a la educación proporcionar las bases para que esto se produzca. Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de

los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica. Las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno.

Lógicamente uno de los primeros aspectos a contemplar, es que las tecnologías se encuentren presente en las instituciones de formación. En este sentido, parece ser que últimamente se están haciendo notables esfuerzos para aumentar su presencia, aunque esto no haya sido suficiente, ya que los recursos que los centros pueden destinar a su adquisición son más bien limitados. De todas formas reconociendo esta situación, no podemos dejar de reconocer que su penetración ha sido más significativa que en otros estamentos e instituciones de la sociedad.

Ahora bien, respecto a esta presencia tenemos que realizar una serie de aportaciones. La primera es que la tecnología debe de estar cercana y de fácil acceso para el profesorado y el alumnado, es decir que no es suficiente con crear aulas de informática, sino de cambiar el concepto de “aula de informática” a la “informática al aula”, de forma que la tecnología se encuentre a disposición del profesorado cuando desee incorporarla a la práctica de la enseñanza, y sea él exclusivamente apoyándose en criterios metodológicos el que decida, o no, su incorporación. Hasta que una tecnología no adquiera la característica de invisible, no está perfectamente integrada en las acciones formativas de los profesores; cuando nosotros entramos en un aula no miramos si existe o no una pizarra, asumimos que existirá, independientemente del tipo que sea, es decir, es una tecnología que ya es común, ya es invisible, para nuestra práctica educativa. Esto que ha pasado con la pizarra, empieza a ocurrir también en algunos centros con algunas otras tecnologías, como por ejemplo con los retroproyectores, o con los ordenadores y los videoproyectores, en lugares específicos como los congresos y los eventos.

Con el 2011 se da inicio de la segunda década del siglo XXI, la primera estuvo marcada por grandes avances en el campo de las tecnologías de la

información y las comunicaciones TIC⁹. Los primeros diez años de este siglo han servido para la consolidación total de tecnologías como la web o la telefonía móvil, además el apareamiento de nuevos conceptos como las redes sociales electrónica han puesto al usuario en el centro del escenario. Pero ¿qué nos depara la segunda década y en particular este año? Las tendencias mundiales parecen ser claras aunque no definitivas, en este sentido el Ecuador no podrá ser indiferente a las tendencias globales.

Nuestro país está lento respecto al mundo e incluso en la región los niveles de acceso a telefonía fija, internet y computadores está por debajo del promedio regional, el acceso a la banda ancha es incipiente, existe una brecha geográfica... urbano-rural aún no se ha comprendido la importancia de las TIC en la educación, salud, trabajo, negocios, gobierno.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas

Los ordenadores, consolas, televisiones y teléfonos móviles están robando a los niños horas de sueño, según un estudio de la Universidad de Oxford. Una quinta parte de los niños duerme ahora por noche entre dos y cinco horas menos que sus progenitores a su edad, según la investigación, que entrevistó a mil padres.¹⁰

El estudio considera que debería existir una rutina, ya que ver la televisión o utilizar una consola o el ordenador inmediatamente antes de acostarse impide a los niños irse a la cama relajados, lo que les resta horas de descanso.

Esta realidad no es lejana para nuestro país, ya que hoy por hoy, las mismas consolas de videojuegos están en la mayoría de los hogares ecuatorianos, ya que la mayoría de los hogares son disfuncionales y

⁹ INFOPEDAGOGIA Integración de la TIC`s al currículo con sentido humano, social y pedagógico; Fabián Jaramillo Campaña

¹⁰ Diario La Hora; Domingo 04 de abril del 2004 **Actualidad; Tecnología altera hábitos de descanso de los niños; EFE | LONDRES**

en el caso de ser funcionales, es decir, que los niños vivan con sus dos progenitores, pasan el tiempo solos frente a sus consolas de videojuegos, al televisor (televisión por cable) y conectados al internet.

Actualmente, las diversiones son más accesibles y estimulantes, los niños ya no van a la cama a leer, o a que les lean un cuento en un ambiente relajado, por el contrario, los libros han sido sustituidos por los ordenadores, los cuentos por los videojuegos. Esta es la primera generación de niños que se enfrenta a tanta abundancia de alternativas antes de ir a la cama.

Otro problema es el teléfono móvil, pues los niños emplean el tiempo que deberían dormir enviando mensajes debajo de la almohada. Sabemos que reducir la calidad y la cantidad del sueño puede perjudicar la salud física y mental de los niños, aun así varios padres no se han percatado de esta realidad en sus hogares, por la falta de tiempo o preocupación.

Para descansar adecuadamente cualquier persona es necesario ir a la cama a la misma hora cada día; hacer ejercicio durante 20 ó 30 minutos. Tristemente reconocemos que la mayoría de niños en nuestro país, sobre todo en las ciudades metropolitanas, ya no quieren hacer ejercicio, ni dormir adecuadamente, los niños el lugar de invitar a sus amigos a jugar fútbol, los invitan a jugar en red, ya que ahí tienen varias opciones sin moverse de sus asientos; si desean conversar con un amigo lo hacen a través de una red social o “chateando” en el celular.

El profesor Jim Horne, director del Centro de investigaciones sobre el sueño de la Universidad de Loughborough (centro de Inglaterra), está de acuerdo con los resultados del estudio. “Es un problema creciente. Antes las habitaciones eran

espacios para la lectura y la tranquilidad, pero ahora son lugares excitantes”, comentó.¹¹

El futuro, que esta próximo, nos indica a millones de menores con una pantalla en el bolsillo que les permitirá un acceso global e interactivo a infinidad de contenidos.

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

En la actualidad los niños y jóvenes son los mayores usuarios de todo tipo de tecnología. La generalización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha modificado las estructuras sociales, culturales, científicas, económicas y políticas en el mundo. Ecuador no ha quedado al margen de esta tendencia global y a través de la propagación de las redes de comunicación digital se adentra en el mundo.

Según una encuesta elaborada por el Mintel (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información) y el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) la utilización de internet en Ecuador aumentó en 3.3 puntos. “En 2008 el acceso a la red fue de un 25.7%, mientras que en 2010 subió al 29%. En el sector urbano su uso aumentó de 34% a 37.7%, mientras que en el sector rural pasó del 9% al 12%. Las provincias que registraron un mayor crecimiento en el uso de internet fueron El Oro con un 7.5%, seguida por Bolívar con 6 puntos y Manabí con 5.8 puntos”, puntualiza el informe.¹²

Este porcentaje no es suficiente porque existen sectores rurales del Ecuador

¹¹ Diario La Hora; Domingo 04 de abril del 2004 **Actualidad; Tecnología altera hábitos de descanso de los niños; EFE | LONDRES**

¹² **TIC: atrapados desde los 6 años** Domingo, 28 de Agosto de 2011

donde la población aún no tiene acceso a este servicio. En los pueblos rurales de la Amazonía, por ejemplo, a muchas personas no les interesa el tema y no es para menos si en esas zonas existen necesidades superiores como la implementación de servicios básicos.

El acceso a la tecnología no llega a todos por igual. Se produce un fenómeno de desigualdad social porque el acceso a las TIC marca una brecha entre quienes tienen posibilidad para acceder y quiénes no. Este hecho genera un tipo de analfabetismo tecnológico en diversos sectores de la población ecuatoriana.

La tecnología es útil para la formación de los infantes y adolescentes. Es importante que en el país se erradique el analfabetismo digital para promover así una educación de calidad. En este mundo globalizado nuestros niños y jóvenes deben estar en la capacidad de manejar las herramientas tecnológicas como cualquier niño del mundo.

Según las últimas cifras presentadas por el INEC, los niños de 5 a 15 años son los que menos utilizan celular en nuestro país, mientras que los adolescentes y jóvenes entre 16 y 24 años, tienen una tendencia de celular del 56,3% en el 2010,¹³ lo que nos preocupa es, especialmente en los adolescentes, el uso que dan al celular, ya que sin hacer un estudio exhaustivo, en nuestro país podemos observar a los adolescentes hablando, enviando mensajes, jugando, tomando fotos, escuchando música, mirando videos; y nos preguntamos qué cosas dejaron de lado para dedicarse a su celular: tareas, lecturas constructivas, tiempo con su familia, juegos recreativos, deporte, etc.

El uso del internet tiene porcentajes mucho más altos que la tendencia del celular, con respecto a los niños entre 5 y 15 años en el 2010 es de 33%, un porcentaje parecido al del grupo de 25 a 34 años de 36,5%, niños desde 5 años en adelante usan el internet a la par que una persona adulta; en el caso del grupo de 16 a 24 años son los que más usan internet alcanzando en el

¹³ www.inec.gov.ec

2010 un 54,8%, los niños usan el internet igual que los adultos y los adolescentes más que los adultos.¹³

En la estadística que nos presenta el INEC, los niños entre 5 y 15 años, usan el internet mayoritariamente en las instituciones educativas (40,7%); seguido de los centros de acceso público (33, 2%) en el 2010. En el caso de los adolescentes y jóvenes entre 16 y 24 años el lugar en el que usan el internet es principalmente en centros de acceso público (39,3%), y también en sus hogares (29,4%) en el 2010.¹³

El 54,9% de los niños entre 5 y 15 años usa el internet una vez a la semana y 37.7% por lo menos una vez al día, en el caso de los adolescentes y jóvenes entre 16 y 24 años usan el internet al menos una vez al día el 51, 8%, y al menos una vez en la semana el 42, 4 %.¹³

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

Uno de los riesgos de las TICs es que no todo el mundo está conectado a Internet y además no todo el mundo tendrá posibilidades de conectarse a medio plazo. Lo cual puede suponer que, en vez de favorecer una democratización, extensión de la educación, se esté propiciando una discriminación de las personas que, por sus recursos económicos o por la zona donde vivan, no puedan tener acceso a estas nuevas herramientas.

Existen fuertes diferencias entre los países y sus zonas, en cuanto a la utilización de las redes, y ello puede estar propiciando lo que se comienza a denominar como brecha digital; es decir, la separación de los pueblos y las personas por la falta de acceso a estas nuevas tecnologías.

Es cierto que los entornos que crean las nuevas tecnologías nos ofrecen un amplio espectro de posibilidades para interaccionar, tanto con los materiales, como entre todos los agentes que participan en la acción formativa: docente, discente, gestor del entorno de teleformación. Pero la realidad, es que en éstos el comportamiento de los alumnos, se puede reducir a la impresión de los

ficheros y movilización de mecanismos de memorización de la información, igual que en una cultura impresa.

Las tecnologías suponen, al menos inicialmente, una elevación de los costos por la necesidad de realizar inversiones iniciales para la adquisición de la infraestructura necesaria y porque la producción de material formativo de calidad conlleva un esfuerzo económico y temporal significativo. Sin olvidarnos de las inversiones que deben realizarse para crear una estructura organizativa que facilite su incorporación a la práctica educativa.

La inexistencia de una masa crítica profesionalmente formada, que oriente adecuadamente al país en el uso del computador en la educación, y la falta de políticas nacionales que permitan el acceso a la ciencia y a la tecnología por parte de la juventud ecuatoriana, limita la generación y desarrollo, en este campo, de: políticas ministeriales; la formación y la capacitación especializadas para docentes; programas computacionales educativos y la producción bibliográfica especializada. Todos estos factores provocan el desconocimiento, la desorientación, la falta de recursos humanos adecuadamente preparados y la carencia de metodologías apropiadas, restringiendo el uso potencial del computador y sus aplicaciones en el ámbito educativo secundario, provocando la ineficiencia en esta actividad, con todas las implicaciones negativas que estas realidades conllevan para el desarrollo del Ecuador.

La actual utilización del computador en los colegios secundarios es exageradamente restringida pues en la mayoría de establecimientos secundarios la tecnología informática se orienta fundamentalmente a la generación de una cultura informática esencial, mediante el empleo de paquetes básicos de uso general, sin alcanzar a plenitud este objetivo por las importantes limitaciones y por todas las carencias previamente analizadas.

Además, los docentes que se encargan del área de informática son, en su mayoría, profesionales de esta rama, los mismos que no poseen ni la información ni la capacitación pedagógica necesaria y, peor aún, que no conocen las posibilidades que el computador ofrece al mundo educativo ni las

metodologías más adecuadas para lograr alcanzar objetivos pedagógicos de alto nivel.

A esto se le suma que una hora semanal para generar esa cultura informática buscada, en los dominios teórico y práctico, es completamente insuficiente. Esa limitación puede ser superada mediante una verdadera integración del computador y sus programas en las actividades docentes normales, empleándolo como una herramienta de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje, en este sentido la utilización pedagógica de los paquetes básicos es una buena alternativa, permitiendo incluso la realización de proyectos multidisciplinarios por parte de los estudiantes.

Otros riesgos que se puede visualizar son:

- Acceso y recursos necesarios por parte del estudiante:¹⁴ si el estudiante no tiene acceso a la tecnología por falta recursos no puede disfrutar de los beneficios de la misma.
- Necesidad de una infraestructura administrativa específica: ¹⁴ la mayoría de colegios y establecimientos educativos carece de un sistema de información para los estudiantes, padres de familia y docentes; esto nos muestra que todavía no se da uso de las tecnologías en instituciones educativas.
- Se requiere contar con personal técnico de apoyo: ¹⁴ En cualquier institución y sobre todo en las instituciones educativas, sino se cuenta con personal técnico especializado en las nuevas tecnologías, no se puede tener acceso práctico y eficiente a las tecnologías.
- Costo para la adquisición de equipos con calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa rápida y adecuada: esta es la realidad de varias instituciones, lastimosamente, a pesar del avance de la tecnología y las

¹⁴ Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades; Julio Cabero Almenara; cabero@us.es

facilidades que nos ofrece, no es posible tener acceso y aplicarlas a la formación educativa por motivos de los costos altísimos en la implementación de dicha tecnología.

- Necesidad de cierta formación para poder interaccionar en un entorno telemático: sin la información necesaria sobre las nuevas tecnologías y su uso es imposible aplicarlo en cualquier área que se desee.

- Necesidad de adaptarse a nuevos métodos de aprendizaje (su utilización requiere que el estudiante y el profesor sepan trabajar con otros métodos diferentes a los de la formación tradicional): uno de los riesgos es la oposición de los maestros en aplicar la nueva tecnología en sus aulas, ya que tienen un método determinado de enseñar y les costaría tiempo y recursos adaptarse a la nueva tecnología y adaptarla a su método de enseñanza

- En ciertos entornos el estudiante debe saber trabajar en grupo de forma colaborativa: para los trabajos en grupo es necesario el aporte de cada estudiante y se puede correr el riesgo de apatía entre ellos, ya que deben colaborar para trabajar con la tecnología actual.

- Problemas de derechos de autor, seguridad y autenticación en la valoración. Al usar la tecnología para trabajos con estudiantes se corre el riesgo de que la copia sea más fácil y no poder identificar el autor de dicho trabajo y se facilita el plagio.

- Las actividades en línea pueden llegar a consumir mucho tiempo. Si bien es cierto, la tecnología avanzado para hacernos más fácil y rápido el trabajo, pero las actividades en línea dependen de la capacidad de red con la que se cuente, la conectividad, y si al realizar estas actividades fallan estos elementos, las actividades podrían demorarse el doble de lo que se realizaba manualmente.

- El ancho de banda que generalmente se posee no permite realizar una verdadera comunicación audiovisual y multimedia: el internet es una de las tecnologías más avanzadas, pero para tener acceso al mismo, se debe tener el ancho de banda más avanzado posible, la realidad es que no se tiene el ancho

de banda más avanzado sino el ancho de banda más accesible económicamente

- Toma más tiempo y más dinero el desarrollo que la distribución. Es una de las realidades en nuestro país y en nuestro sistema educativo, y es uno de los mayores riesgos de las TICs, ya que visto de esta forma, si quiero mejorar la educación para niños y adolescentes, debo hacerlo con algo innovador que ahorre tiempo y recursos en su aplicación.

- No todos los cursos y contenidos se pueden distribuir por la web.: a pesar de los avances tecnológicos, existen asignaturas casi imposibles de impartir a través de la web, ya que se requiere de presencia y actos del estudiante, cosas que tiene que hacer y palpar con sus sentidos para poder aprender.

- Muchos de los entornos son demasiado estáticos y simplemente consisten en ficheros en formato texto o pdf: Cuando pensamos en tecnología, creemos que se utilizara algo interesante e innovador, pero la realidad es que los entornos nos muestran solo un texto, que no puede servirnos para avanzar en las TICs.

- Si los materiales no se diseñan de forma específica se puede tender a la creación de una formación memorística: el diseño del material tecnológico en las aulas educativas reales y virtuales debe estar preparado de tal manera que se pueda lograr un razonamiento y no solo un aprendizaje memorístico ya que lo único que se lograría es Educar en la Escuela Tradicional solo que con tecnología.

- *Falta de experiencia educativa en su consideración como medio de formación*¹⁵: solo los docentes en el área de informática están actualizados con respecto a las nuevas tecnologías pero aun ellos no están capacitados para enseñar y formar al estudiante aplicando la tecnología, con más razón los docentes que son de otras áreas del conocimiento, mas difícil será la aplicación de la tecnología en su cátedra.

¹⁵ Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades; Julio Cabero Almenara; cabero@us.es

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's

Estamos enfrentados a un mundo de transmisión de información extraordinaria, que está transformando nuestras vidas, nuestra historia y la vida del planeta. Tener la oportunidad de reflexionar, discutir y analizar el desarrollo de la información, de las tecnologías y del conocimiento es una experiencia satisfactoria.

Desde el apareamiento de internet la necesidad de conectar no solamente computadoras y dispositivos, sino también gobiernos, empresas y sobre todo personas, parece ser no solo una tendencia sino una necesidad. La llamada sociedad red se fundamenta en el fortalecimiento de las relaciones que los diferentes actores sociales crean en torno a sus actividades económicas, sociales y humanas. En este sentido la consolidación de las redes sociales actuales y quizás el apareamiento de nuevas versiones con mayores funcionalidades o particulares especificidades estarán a la orden del día.

La decisión por parte de las autoridades de los colegios, de poner el ordenador y sus aplicaciones a disposición de los estudiantes y la inversión económica, por ellos asumida, en los últimos años, demuestra la preocupación de satisfacer las necesidades del entorno social en el entorno educativo, en beneficio de los estudiantes secundarios de los colegios.

La existencia de equipos informáticos y sus respectivos programas computacionales en gran número de colegios secundarios, indistintamente de las diferencias que los caracterizan, esto es, tipo de sostenimiento, jornada, sexo, ubicación geográfica, etc., representa un importante potencial para acceder a la tecnología informática, cada vez mas empleada en los distintos campos de las actividades sociales.

La presencia de la asignatura de informática o computación, en el pensum de estudios de la totalidad de colegios posibilita generar en los estudiantes secundarios, una cultura informática básica que les permita insertarse en esta sociedad cada día más informatizada.

El acceso de un importante porcentaje de estudiantes secundarios al mundo de la programación informática, ayuda al desarrollo del razonamiento lógico y facilita en ellos la capacidad de resolución de problemas.

La visión colegial generalizada de valorar al computador y a sus aplicaciones, como una herramienta de apoyo, confirmada con la decisión de formar una cultura informática en base al uso de paquetes básicos de uso general, facilita a los futuros ciudadanos a contar con uno de los instrumentos más prácticos y poderosos como apoyo al desarrollo de un sinnúmero de tareas cotidianas.

La aceptación natural del computador y sus programas por parte de los estudiantes colegiales, la elevada motivación que la misma produce, junto con las peculiares características propias de esta tecnología, el uso de esta herramienta no solamente para generar una necesaria cultura informática, sino que también posibilita la elevación de la eficiencia educativa.

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

Internet es una red de información casi infinita. Quienes se adentran en la world wide web pueden encontrar textos, videos, mapas, mundos asombrosos. En ese mundo virtual, las redes sociales (Facebook, Myspace, Twitter), se han convertido en los medios de socialización más populares entre los adultos y entre los pequeños cibernautas también.



Fuente: www.eluniverso.com

En un estudio realizado este año por el grupo AVG Internet Security, publicado por Business Wire, se especificó que el 25% de niños sabe cómo abrir y utilizar un navegador web sin la ayuda de un adulto. En un mundo virtual sin visas ni fronteras, ¿cómo prevenir a los chicos de los peligros cibernéticos?¹⁶

Los padres pueden restringir el material que su hijo utiliza en línea siguiendo algunos pasos, con asesoría de un experto: usar un servicio comercial que ofrezca opciones de control paterno, instalar un programa propio de control o usar PICS (Plataforma para la Selección de Contenidos en Internet).

Para evitar que ellos den clic en contenidos no aptos para su edad, se deben utilizar los bloqueadores emergentes en los navegadores.

Pero no basta con que los padres aprendan a administrar el tiempo de sus hijos y supervisen los contenidos que visitan. Es vital que se comuniquen con ellos y aprendan sobre estas redes para entenderlos mejor, pues más allá de las conexiones electrónicas, los niños también cumplen otras actividades, como las estudiantiles y necesitan un soporte familiar.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

Luego del triunfo del Sí a la pregunta nueve de la Consulta Popular, varias organizaciones sociales, redes de comunicación, profesionales, académicos, y ciudadanos del Ecuador insistieron en su demanda para que la Asamblea Nacional apruebe una Ley de Comunicación que garantice el derecho a la comunicación y la libertad de expresión. En ese propósito resolvieron formular una propuesta que enfatiza en 3 aspectos medulares: la redistribución de las frecuencias de radio y TV, el acceso universal a las TICs, y el Consejo de Regulación.

El reconocimiento del derecho a la comunicación y a la información y el respeto absoluto a la libertad de expresión garantizados por la Constitución del

¹⁶ 30 MAY 2011; www.eluniverso.com; Club Pengüin, un mundo virtual diseñado para los más pequeños

Ecuador, y que entendemos como derecho universal y como obligación de ejercer ese derecho con responsabilidad social.

En la ley se deberían aprobar normas que garanticen una programación adecuada para niños y adolescentes, ya que ellos se encuentran en formación, se van alimentando de lo que ven y lo que oyen, no se puede permitir que programas y publicidad en la TV muestren escenas vulgares de doble sentido, novelas y series que les enseñen a tener una vida libertina, llena de sexo y de drogas, así también los programas de radio no deberían hacer bromas subidas de tono, además los noticieros en TV y radio deben ser verídicos, basados en la investigación, ya que se está formando una nueva generación que tiene que aprender a ser veraz y honesta. La TV y la radio ecuatorianas deben mostrar a los niños y jóvenes lo que desean de ellos, los programas deben enseñarles a ser mejores personas día a día, seres que amen a su patria, con un sentido de respeto por ellos mismos y por sus conciudadanos.

La ley debería aprobar normas que garanticen el acceso universal a las nuevas tecnologías, como telefonía móvil, internet con banda ancha y otras, a través de políticas públicas de conectividad, telecomunicaciones y procesos de alfabetización digital, hasta alcanzar en un quinquenio a toda la población ecuatoriana.

Y, finalmente, sobre la creación del Consejo de Regulación que debe incluir la ley, las organizaciones, redes y ciudadanos consideran que dicho consejo deberá ser integrado por representantes del Ejecutivo, legislativo y de la ciudadanía y de la academia, no vinculados a las funciones del estado y elegidos por su competencia y méritos.

Adicionalmente se expresa que la regulación de los medios debe pensarse de manera integral, como un sistema que comprenda el Consejo, la autorregulación de cada medio con mecanismos transparentes, los observatorios ciudadanos y una Defensoría del Público.

El Consejo y el sistema de regulación abarcará a todos los medios, públicos, privados y comunitarios.

La necesidad de reformular el marco regulatorio, parece ser impostergable. A partir de la elaboración de la Ley de Comunicación definida en la constitución, una serie de cuerpos legales referidos a las telecomunicaciones, la competencia y la innovación deberían ser tratadas por la Asamblea Nacional.

En el caso de la telefonía móvil se ha superado el total en la relación de líneas móviles activadas con respecto a la población, el mayor reto será mejorar de la calidad de los servicios. Por un lado los servicios de voz y de mensajes cortos deberán ser provistos en estándares de calidad más exigentes, y por otro lado servicios de datos y acceso a internet empezarán a acreditarse.

A pesar de que en los últimos cuatro años se han experimentado una disminución importante de tarifas, especialmente en los servicios de telefonía móvil y acceso a internet, sin duda el mayor desafío será mantener esta tendencia sin perjudicar la calidad del servicio. No obstante los planes del gobierno de reactivar el impuesto a las llamadas celulares irían en contra de este objetivo.

Para asegurar una mejor calidad y precios competitivos es fundamental el papel del estado en cuanto a la regulación de la competencia. El mercado de telecomunicaciones en el Ecuador se ha caracterizado por registrar niveles altos de concentración y monopolio.

Todos los ecuatorianos tenemos la tarea de evaluar la efectividad y eficiencia de los planes de conectividad y agendas digitales. Este año concluye el Plan Nacional de Conectividad que planeaba invertir cerca de mil millones de dólares en conectividad, por lo tanto será necesario comunicar sus logros así como evaluar su impacto. El acompañamiento a la agenda “Ecuador digital” que apenas se está formulando, será clave para su efectiva ejecución.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

La estadística Según el INEC sobre el equipamiento del hogar en relación a los electrodomésticos tecnológicos, sobretodo el del año 2010, la TV sigue siendo primordial en los hogares ecuatorianos con un 85,1%, le sigue el celular con el 80,1%, DVD-VHS con 46,6%, son los aparatos más utilizados en los hogares ecuatorianos, recordando que ahora la TV por cable es bien utilizada y reemplaza a los canales nacionales.¹⁷

La relación entra la tendencia de celular y las provincias según el INEC ha presentado que la provincia con mayor porcentaje de tendencia de celular es Pichincha con más del 80%, seguido de Azuay y Guayaquil cuyo porcentaje se encuentra entre 70 y 80%.¹⁷

La provincia con mayor tendencia de computadora es Pichincha con un porcentaje entre 80 y 90%, y las provincias de Azuay, Guayaquil y Tungurahua cuyos porcentajes se ubican entre los 70 y 80%.¹⁷

Con respecto al relación entre no pobres y el acceso a internet por provincias. Pichincha lleva la delantera con un porcentaje en un rango de (80-90) %, y las provincias de Guayas, Azuay, el Oro, Tungurahua se ubican en el rango de (70-80) %.¹⁷

Tocante a la relación entre los hogares no pobres y el índice de penetración de las TICs, podemos observar que la provincia con el índice de penetración más alto es en Pichincha (tomando en cuenta hogares no pobres) ubicada sobre el 80% y las provincias de Azuay, Guayas, El Oro y Tungurahua van a continuación ubicadas entre el 70 y 80%.¹⁷

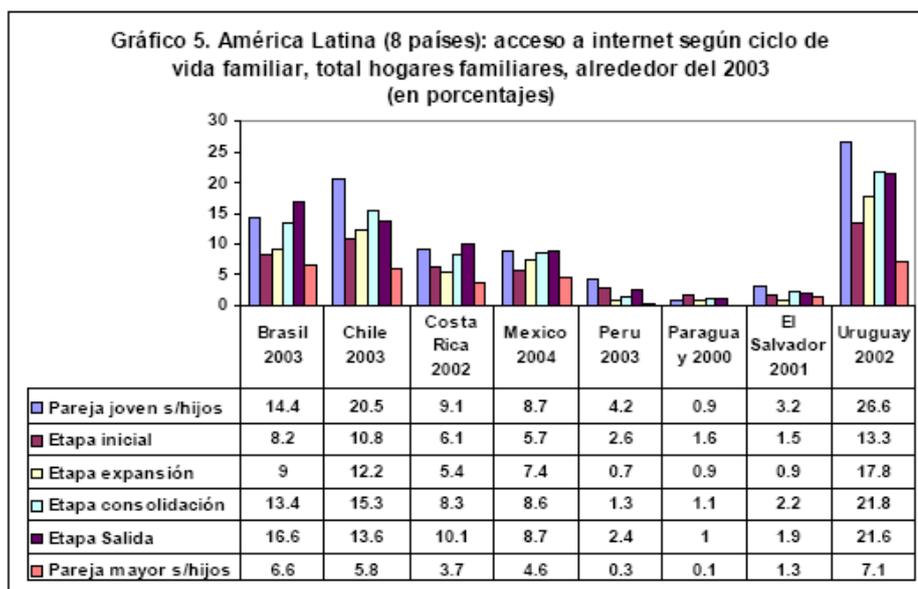
Si bien el internet conecta a los niños y jóvenes a un mundo globalizado y de constantes cambios, en determinado momento los aísla porque prefieren estar enganchados a un ordenador que socializar con amigos o familiares. No se debe satanizar el tiempo que un niño o joven pasa en internet, lo recomendable es que no lo haga por un tiempo demasiado prolongado y si

¹⁷ www.inec.gov.ec

todavía es pequeño lo haga en compañía de un adulto. El punto es establecer límites hasta dónde puede llegar navegando.

Los videojuegos no son los causantes del aislamiento de los niños ni de conductas violentas, porque estos problemas son derivados de escenarios conflictivos y falta de control por parte de los padres. Los juegos pueden ser un pretexto para compartir en familia, el problema es cuando dejan a los niños ‘enchufados’ a los juegos. Todo depende del espacio familiar y de si tiene otras interacciones.

Los padres, en ocasiones, tienen discusiones con sus hijos por el gasto que representa o porque jamás se separan del celular. Intentan poner reglas sobre el celular pero sí lo hacen hay varias discusiones por ese tema.

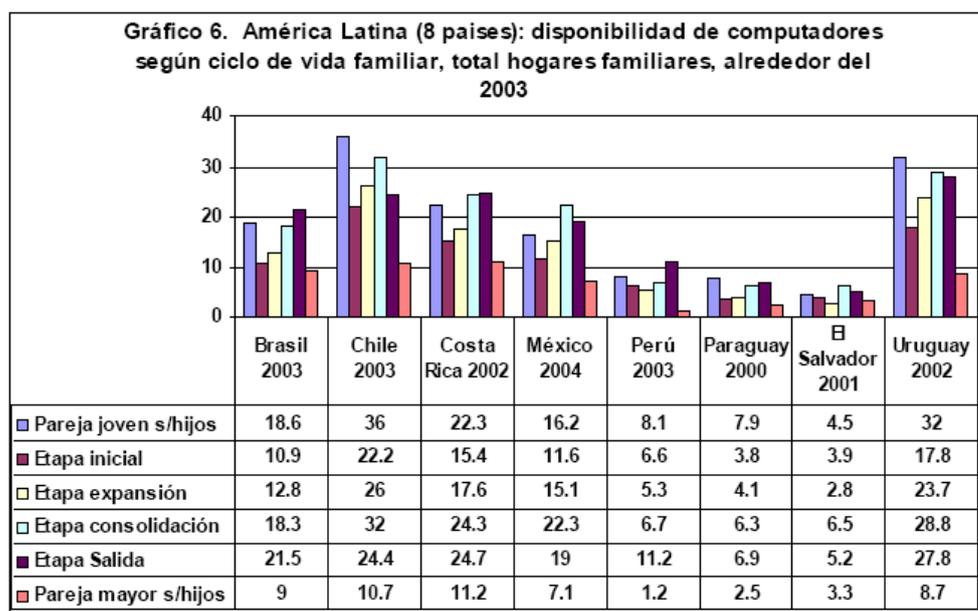


Fuente: CEPAL, sobre la base de tabulaciones especiales de las encuestas de hogares de los respectivos países.

El acceso a internet según el ciclo de vida familiar tiene una trayectoria similar en los diferentes países latinoamericanos (gráfico 5). El patrón es el siguiente: las parejas jóvenes sin hijos tienen los mayores niveles de acceso a internet (con la excepción de Paraguay); el acceso disminuye fuertemente en la etapa de inicio de la familia (con la excepción de Paraguay); luego esta situación se invierte, en las etapas familiares de expansión, consolidación y salida; por

último, las parejas mayores sin hijos son las que tienen los menores niveles de acceso a internet.

La influencia del factor edad en el uso de internet se aprecia claramente en el contraste entre la pareja joven sin hijos que tiene los mayores niveles de acceso a internet, la pareja mayor sin hijos que tiene los menores niveles de acceso a internet. En el ciclo de vida familiar destaca que el acceso a internet va en aumento desde la etapa de inicio (que corresponde a familias que tienen hijo/as de 5 años o menos) a la etapa contigua que corresponde a familias con hijos entre 6 y 18 años, es decir, niños y jóvenes en edad de asistir a la escuela. La tendencia a un mayor acceso sigue en aumento en la última etapa, que corresponde a familias cuyos hijos tienen 19 años, en cuya edad abandona el hogar y salen al mercado laboral o a la educación superior.



Fuente: CEPAL, sobre la base de tabulaciones especiales de las encuestas de hogares de los respectivos países.

La disponibilidad de computadores según ciclo de vida familiar sigue la misma trayectoria que el acceso a internet (gráfico 6). Sin duda, la tendencia a una mayor disponibilidad de computadores y de un mayor acceso a la red en familias con niños y jóvenes en edad escolar es un factor que refuerza el uso y las competencias respecto de los recursos tecnológicos en el ambiente escolar.

La penetración de las TIC en los hogares latinoamericanos sigue siendo muy baja comparada con el avance que éstas han tenido en los países desarrollados. Pero existe una gran diferencia entre un grupo de países en que la penetración de las TIC es significativa (Uruguay, Chile, Brasil, México y Costa Rica) y otro grupo de países que se encuentran atrasados (El Salvador, Perú, Paraguay). Por otro lado, existen grandes desigualdades en el acceso a las TIC que tienen lugar dentro de los países latinoamericanos. De hecho, son los grupos de mayores ingresos que viven en zonas urbanas, principalmente metropolitanas, quienes pueden acceder a los beneficios de las TIC. Desde el punto de vista de la trayectoria de las familias se observa que el acceso a los recursos tecnológicos aumenta en familias con niños y jóvenes en edad escolar lo que sin duda contribuye a su desempeño en la escuela. Pero dado que el acceso a los recursos tecnológicos en América Latina se concentra preferentemente en los hogares de mayores ingresos cabe preguntarse si acaso esta tendencia no viene a profundizar aún más las desigualdades sociales.

3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)

Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual para las interrelaciones humanas, este nuevo entorno, se está desarrollando en el área de educación, porque posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones.

Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos. Además adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos.

Por muchas razones básicas, hay que replantearse profundamente la organización de las actividades educativas, mediante un nuevo sistema

educativo en el entorno virtual. El nuevo espacio social tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse.

El espacio virtual, también llamado aulas sin paredes, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos núcleos de interacción pueden estar diseminados por diversos países.

Este entorno de multimedias no sólo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también un espacio para la interacción, la memorización y el entretenimiento. Precisamente por ello es un nuevo espacio social, y no simplemente un medio de información o comunicación.

Lo comentado hasta el momento no es posible de desarrollar si las personas que están dedicadas a la formación no presentan unas actitudes y aptitudes favorables para la utilización de las TICs; es decir, sino presentan un alto dominio en eso que se ha venido a denominar como alfabetización digital o alfabetización mediática que "se refiere a un sofisticado repertorio de competencias que impregnan el lugar de trabajo, la comunidad y la vida social, entre las que se incluyen las habilidades necesarias para manejar la información y la capacidad de evaluar la relevancia y la fiabilidad de lo que busca en Internet" (MECD y la OCDE, 2003, 80)¹⁸.

Es decir, el concepto debe de superar lo simple de saber manejar un ordenador, como tradicionalmente se ha entendido y se sigue entendiendo por ciertos sectores. En cierta medida es la separación entre el concepto de saber la mecánica de un coche y saber conducirlo.

Esta alfabetización, debe facilitar la creación de personas competentes al menos en tres aspectos básicos: manejar instrumentalmente las tecnologías,

¹⁸ EDUCACIÓN VIRTUAL: AULAS SIN PAREDES; Facilitado por educar.org

tener actitudes positivas y realistas para su utilización, y saber evaluar sus mensajes y sus necesidades de utilización. Al mismo tiempo no debemos de olvidarnos la sugerencia que nos realiza Martínez (2002, 54)¹⁸ al llamarnos la atención respecto a que deberemos de adquirir una actitud y aptitud intercultural:

"Actitud para aceptar otros puntos de vistas y otros sistemas de organización social y, con ellas, de representación, así como otras significaciones de los signos y las conductas que podríamos caer en la tentación de considerar como propias. Pero para trabajar dentro de entornos interculturales no basta con querer hacerlo, también es necesario disponer de las aptitudes que haga posible ese deseo y ello tiene que ver con los conocimientos necesarios para poder reconocer, valorar e interpretar sistemas diferentes de organización social, y con ellos, de comunicación. En definitiva, tener la formación necesaria para conocer y reconocer culturas diferentes con las que pretendemos interactuar en nuestro proceso de aproximación al conocimiento."¹⁸

Esta alfabetización no debe de limitarse a los profesores, sino que debe alcanzar a todo el personal del centro, desde los alumnos, hasta el personal de administración y servicios, sin olvidarnos de los cargos de gestión, sobre los que fundamentalmente se deberá hacer una transformación en los cambios de mentalidad. De todas formas, por lo que respecta a los alumnos, la realidad es que vienen con conocimientos mayores que los que poseen sus profesores.

4. METODOLOGÍA

4.1. **Contexto:** se realiza en la ciudad de Quito en las instituciones: Academia Aeronáutica Mayor Pedro Traversari; Academia Militar General Miguel Iturralde, Academia Naval Almirante Howard

4.2. **Diseño de la Investigación:**

No experimental: se realiza sin la manipulación deliberada de variables; se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Transeccional (transversal): investigaciones que recopilan datos en un momento único.

Exploratorio: trata de una exploración inicial en un momento específico.

Descriptivo: indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernández. R. (2006)

4.3. **Participantes de la investigación:**

Población:

1er. Grupo: Niñas y niños de 6 a 9 años. (1er. a 7mo año)

2do. Grupo: Jóvenes de 10 a 14 años (8vo. a 10mo. Año)

3er. Grupo: Jóvenes de 15 a 18 años (1er. a 3er. Bachillerato)

Muestra:

1 paralelo: 1er. a 7mo año.

1 paralelo: 8vo. a 10mo. año

1 paralelo: 1er. a 3er. Bachillerato

4.4. **Técnicas e instrumentos de investigación**

4.4.1. **Técnicas:** Encuesta y Entrevista

4.4.2. Instrumentos:

Cuestionarios elaborados por “GENERACIONES INTERACTIVAS – España” con dos formatos diferenciados:

- 1.- Cuestionario para niños: Incluye 31 preguntas
- 2.- Cuestionario para jóvenes: Incluye 126 preguntas.

4.5. Recursos:

4.5.1 **Humanos:** niños y jóvenes entre 6 y 18 años

4.5.2 Institucionales:

ACADEMIA AERONAUTICA MAYOR PEDRO TRAVERSARI
ACADEMIA MILITAR GENERAL MIGUEL ITURRALDE
ACADEMIA NAVAL ALMIRANTE HOWARD

4.5.3 Materiales:

- Cuestionarios impresos para cada grupo y para cada estudiante
- Ordenador para ingresar la información recolectada
- Servicio de internet para mantenerse comunicado con la U.T.P.L.

4.5.3 Económicos:

• Transporte	\$	30
• Impresiones	\$	50
• Copias	\$	30
• Uso de internet	\$	30
• Anillados	\$	20
• Empastados	\$	<u>45</u>
Total	\$	205

4.6 Procedimiento :

Procedimiento de aplicación:

- 1.- Búsqueda de los Centros Educativos.
- 2.- Solicitud de ingreso a las instituciones. (Carta oficial de la UTPL como respaldo.)
- 3.- Conocer el número de niños y niñas del grupo asignado. Solicitar día y hora para aplicación.
- 4.- Fotocopiar los instrumentos para la aplicación.
- 5.- Aplicar personalmente el cuestionario. (Mediación y evitar contaminación).
- 6.- Repetir el procedimiento en las otras instituciones. (Total tres instituciones investigadas)

Procedimiento de ingreso de datos:

- 1.- Una vez aplicados los instrumentos en 3 instituciones, se procede a verificar y depurar los datos.
- 2.- Ingreso de datos en la tabla proporcionada por la Universidad.
- 3.- Indicar el número total de sujetos aplicados y el número final depurado.
- 4.- Grabar información y respaldar en dos archivos.
- 5.- Envío de base de datos vía correo a tutor correspondiente.
- 6.- Entrega de instrumentos anillados (3 grupos) en los Centros Universitarios Asociados o Regionales.

Procedimiento de análisis de datos:

- 1.- En base a la tabla de datos obtenida, proceder a realizar los análisis descriptivos.
- 2.- Pregunta por pregunta, se deberá presentar un análisis de lo encontrado en el campo. (Tome como referencia lo aprendido en Estadística.)
- 3.- Interpretar la información encontrada (considerar la teoría y datos juntos)
- 4.- Grabar y respaldar a la información.
- 5.- Envío de los análisis vía correo al tutor.

5 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

BREVE INTRODUCCIÓN

A continuación se presentara el análisis de los datos obtenidos en los cuestionarios, realizados en tres instituciones diferentes, el primer grupo a niños de 6-9 años de edad (2do -5to EGB), el segundo grupo los niños y adolescentes de 10-14 años de edad (6to – 10mo de EGB) y el tercer grupo jóvenes de 15-18 años de edad (1ero -3er año de Bachillerato).

Para la interpretación se unirán los grupos 2 y 3, ya que los cuestionarios para estos grupos es el mismo y se pueden analizar y discutir los resultados pregunta a pregunta.

Cuestionario realizado a niños de 5to Año de Básica en la ACADEMIA AERONAUTICA MAYOR PEDRO TRAVERSARI, ubicada al Sur de Quito en el Sector de Chillogallo.

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

5.1 Caracterización sociodemográfica

Tabla No. 1

Pregunta 1 ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	16	100
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Podemos observar que todos los niños encuestados asisten a 4 de primaria (5to año de Educación General Básica), todos los niños contestaron esta pregunta y todos están consientes del año que están cursando (100%), en esta institución por ser particular, existen pocos estudiantes (16 alumnos en 5to de básica) ya que la misión es una educación personalizada.

Tabla No. 2

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Padre	9	22,5
Madre	12	30
Un hermano o hermana	10	25
2 herm	2	5
3 herm	1	2,5
4 herm	0	0
5 herm	0	0
Mi abuelo/la	5	12,5
Otras personas	1	2,5
TOTAL	40	100

Autor: Carla Torres

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

Esta tabla nos muestra los resultados sobre la realidad de las familias ecuatorianas, podemos observar que solo el 22,5% de los niños viven con su padre y el 30 % viven con su madre, esto nos indica que la mayoría de hogares en el que los niños se están formando son disfuncionales, hace algunos años era común la falta de padre pero ahora podemos palpar que tanto padres como madres no están criando a sus hijos, quizá por varias razones, afectando a sus niños, es lamentable que la mayoría de niños de 9 años de edad en esta encuesta no viven con su madre y/o padre, y están al cuidado de hermanos (25%), de abuelos (12,5%) y de otras personas (2,5%).

Tabla No. 3

Pregunta 5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	1	6,25
Navegar	5	31,25
Leer, estudiar	9	56,25
Hablar con mi familia	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los resultados nos indican que la mayoría de niños antes de dormir lee y/o estudia (56,25%), también hay un porcentaje de niños que están navegando en la web (31,25%), nos muestra también la realidad de los hogares ecuatorianos que los niños prefieren leer, estudiar, navegar antes que pasar tiempo con su familia; vemos que las relaciones familiares ya no son prioritarias en los niños.

Tabla No. 4

Pregunta 6 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	3	18,75
Si	13	81,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Podemos observar que el 81,25% de niños poseen ordenador en casa, y solo 18,75% no poseen, la mayoría tiene acceso a esta tecnología en su casa, los niños que no la tienen podemos asumir que es por motivos económicos.

Tabla No. 5

Pregunta 7 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75
En mi habitación	5	31,25
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	7	43,75
En un cuarto de trabajo	1	6,25
Es portátil	0	0
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Con esta tabla podemos observar que la mayoría de niños tiene su ordenador en la sala de estar (43,75%) esto es importante y valioso, cuando usan su ordenador lo hacen en un lugar donde cualquier miembro de la familia puede observar lo que el niño realiza; el 31,25% de los niños encuestados tiene y usa el ordenador en su habitación, donde sus familiares no pueden observar y controlar el uso del ordenador; además existe un 18,75% de niños que no contesto esta pregunta, son aquellos niños que no tienen ordenador en su casa.

Tabla No. 6

Pregunta 8 ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75
No	3	18,75
Si	10	62,5
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Observamos que la mayoría de niños tienen conexión a internet en sus casas (62,5%), en contraste con un 18,75% que no poseen, seguramente por motivos económicos o falta de un servidor al alcance del sector donde vive; el 18,75% que no responde esta pregunta es porque no tiene un ordenador en casa;

sabemos que en nuestra sociedad existe un alto porcentaje de niños que tienen acceso a la tecnología del internet en sus hogares.

Tabla No. 7

Pregunta 8		
¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
En casa	12	34,2857143
En el colegio	7	20
En un ciber café	3	8,57142857
En un lugar público	5	14,2857143
En casa de un amigo	4	11,4285714
En casa de un familiar	4	11,4285714
TOTAL	35	100

Autor: Carla Torres

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

La mayoría de niños con frecuencia usan internet en sus casas (34,28%), tiene relación con la pregunta No. 8, ya que la mayoría de niños tienen conexión a internet en sus casas; un 14,28 % de los niños accede al internet en un lugar público; seguido de un 11,42% de niños que usan el internet en casa de un amigo o en casa de un familiar. En general los niños usan el internet en sus casas, y como la mayoría tiene su ordenador en la sala de estar puede ser supervisado por sus familiares adultos, también podemos rescatar que un buen porcentaje de niños usan internet en lugares públicos, donde pueden ser supervisados por un adulto y un bajo porcentaje en casa de amigos o familiares, casi siempre estarán supervisados de tal manera que los familiares y/o adultos cerca pueden guiar en un buen uso de esta tecnología, para que pueda ser de beneficio para los niños.

Tabla No. 8

Pregunta 12		
La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar..		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	18,75
Con amigos/as	1	3,125
Con hermanos/as	8	25
Con mi padre	5	15,625
Con mi madre	6	18,75
Con otros familiares	5	15,625
Con un profesor/ra	1	3,125
TOTAL	32	100

Autor: Carla Torres

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

Los resultados muestran que el 25% de niños usa el internet con sus hermanos, este porcentaje es el más alto en relación a las demás opciones, seguramente usan el internet para jugar por eso lo usan con sus hermanos, el 18,75% es compartido entre los niños que usan el internet solos y los que los hacen con su madre, el porcentaje es muy bajo de los que lo usan con su madre ya que no podrían mostrar a sus madres lo que hacen en el internet con sus amigos, hermanos y solos, también existe un bajo porcentaje de niños que usa el internet solo, esto nos indica que son pocos niños los que usan internet sin la influencia de familiares. El 15,625% de niños usan internet con su padre y el mismo porcentaje lo hace con otros familiares; solo el 3,125% lo hace con un profesor; esto nos indica que la mayoría de niños usa el internet acompañado por alguien, esto es importante para el control y supervisión del buen uso de internet.

Tabla No. 9

Pregunta 13 ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	12,5
Sí, el mío	10	62,5
Sí, el de otras personas	4	25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

El 62,5% de los niños usan celular (propio); 12,5% el celular de otras personas y solo un 12,5% de los niños no utiliza celular; estas cifras nos muestran que esta tecnología del celular a avanzado increíblemente en los últimos 20 años ya que los adultos podemos recordar fácilmente que cuando éramos niños ni siquiera conocíamos un celular, en la actualidad y basándonos en los datos obtenidos, podemos ver que niños de 9 años ya cuentan con celular propio, y los que no lo tiene usan de otras personas; esta tecnología celular abarca a niños desde sus edades más tempranas.

Tabla No. 10

Pregunta 14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	18,75
Pedí que me lo compraran	1	6,25
Fue un regalo	6	37,5
Me lo dieron mis padres	6	37,5
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los datos obtenidos indican que el 37,5% los niños nos indican que su celular fue un regalo y con el mismo porcentaje los niños cuyo celular se los dieron sus padres, en esta época de tecnología avanzada los padres y familiares se preocupan por mantener a sus niños actualizados y a la par con esta nueva tecnología de comunicación

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

Tabla No. 11

Pregunta 2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	1	6,25
9 años o más	15	93,75
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los resultados muestran que el 93,75% de los niños tienen 9 años y solo un 6,25% tienen 8 años de edad; ya que los niños están en 5to año de básica, notamos que la mayoría tiene la edad adecuada para este nivel y un porcentaje mínimo está en una edad menor a la del años escolar, es decir está adelantando sus estudios.

Tabla No. 12

Pregunta 3 Sexo		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	12	75
Femenino	4	25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Según la tabla de valores podemos rescatar que del total de estudiantes en este año de básica, el 75% son niños y un 25% son niñas. La razón de mayor número de niños en contraste con las niñas es que, la institución en la que se aplicó el cuestionario es una academia aeronáutica, con formación y principios militares, cuya mayor tendencia es en varones antes que en mujeres.

5.2 Redes sociales y pantallas

Tabla No. 13

Pregunta 9 Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	6,25
Si	15	93,75
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los valores obtenidos nos señalan que los niños encuestados utilizan internet 93,75% y un porcentaje bajo de 6,25 % no lo utiliza, esto nos muestra la realidad de la sociedad ecuatoriana con respecto al uso de esta tecnología de internet en niños, en este caso niños de 9 años que en su mayoría utilizan la tecnología de internet.

Tabla No. 14

Pregunta 25 ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	3	10,3448276
Cuando necesito algo pido y me dan	7	24,137931
En cumpleaños, fiestas, Navidad	9	31,0344828
Hago algún trabajo en casa	8	27,5862069
Hago algún trabajo fuera de casa	2	6,89655172
No me dan dinero	0	0
TOTAL	29	100

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

Se puede observar que todos los niños encuestados reciben dinero; la mayoría de veces reciben dinero por motivo de un cumpleaños, fiestas o navidad con el 31,03%; un porcentaje razonable (27,58%) recibe dinero como pago de algún trabajo que hacen en su casa, esto indica que quizá se les premia con algo de dinero cuando ayudan en los quehaceres de la casa; otro porcentaje razonable es el 24,13% de niños cuyo dinero lo consiguen pidiendo a sus padres o a las personas con las que viven, un porcentaje bajo de 10,34% obtiene su dinero como paga semanal y un porcentaje menor es de los niños que consiguen el dinero haciendo algún trabajo fuerza de la casa (6,89%), esto nos muestra la realidad de nuestro país, que todavía hay niños trabajando, el porcentaje es

muy bajo en este caso, pero debería ser 0% ya que no deberían trabajar, esperamos que las nuevas políticas del gobierno actual den resultado y que los niños no trabajen ya que pueden ser explotados y abusados.

Tabla No. 15

Pregunta 26		
¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	1	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	12	75
Tengo menos dinero del que necesito	3	18,75
TOTAL	16	100

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

En esta Pregunta la mayoría de los niños encuestados piensa que tiene el dinero suficiente para sus necesidades, esto significa que no les sobra ni les falta el dinero, el 18,75 % de niños considera que tiene menos dinero del que necesita, seguramente estos niños han visto en su hogar quizá falta de alimentos, cuando piden dinero a sus padres no les dan porque no lo tienen; tomando en cuenta que la encuesta es realizada en una escuela particular podemos observar que no solo existe pobreza y falta de recursos en instituciones del estado, y solo un 6,25% es decir un niño considera que tiene más dinero del que necesita.

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

Tabla No. 16

Pregunta10		
¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Fr	%
Pág. Web	5	25
Videos	3	15
E-mail	1	5
Descargas	6	30
Chatear	2	10
Red Social	3	15
TOTAL	20	100

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

La tabla nos muestra que la mayoría de niños utilizan internet para realizar descargas el 30%; revisar páginas web el 25%, videos y red social 15%, chatear 10% y e-mail 5%. La mayor parte de los niños hace descargas seguramente de música, videos y juegos, revisan páginas web para hacer tareas o consultas, pocos niños ven videos y revisan su red social, un mínimo porcentaje chatean y menos porcentaje revisan su mail.

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

Tabla No. 17

Pregunta 19 ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	11	33,33
PlayStation 3	2	6,06
Xbox 360	4	12,12
Wii	3	9,09
PSP	5	15,15
Nintendo DS	3	9,09090909
Game Boy	5	15,1515152
Ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	33	100

Autor: Carla Torres

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

De esta tabla de datos podemos hacer varias observaciones: la consola frecuente en los hogares ecuatorianos para niños de 9 años es Play Station 2 (33,33%) seguramente porque es uno de los más accesibles económicamente; Play Station 3 es uno de los menos habitual en los hogares ya que el precio es mucho más alto que Play Station 2 y las demás consolas.

Tabla No. 18

Pregunta 22 ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	11	23,9130435
La habitación de un hermano	5	10,8695652
El salón o cuarto de estar	11	23,9130435
La habitación de mis padres	11	23,9130435
En la cocina	1	2,17391304
En un cuarto de juegos	3	6,52173913
Otros sitios	4	8,69565217
TOTAL	46	100

Autor: Carla Torres

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

Esta pregunta tiene tres opciones mayoritarias con un 23,91%, por lo general estas consolas están en la habitación de los mismos niños, el salón o cuarto

de estar y la habitación de los padres, esto nos indica que en estos lugares de la casa por lo general donde juegan los niños con sus consolas; el porcentaje mínimo es para la cocina (2,17%) ya que sabemos que los niños por lo general no juegan ahí; también nos da a conocer que también juegan con sus consolas en el cuarto de un hermano(10,87%), en el cuarto de juegos (6,52%) y en otros sitios (8.69%)

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

Tabla No. 19

Pregunta 27 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	37,5
Televisión	5	31,25
No lo sé	5	31,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

En la tabla se nos muestra que de los niños encuestados el 37,5% prefieren el internet antes que la televisión; el 31,25% se quedaría con la televisión antes que el internet y un 31,25% no sabe con cual se quedaría seguramente porque los considera igual de importantes o quizá porque considera de poco interés tan la televisión como el internet.

Tabla No. 20

Pregunta 28 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	7	43,75
Teléfono móvil	4	25
No lo sé	5	31,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los resultados indican que la preferencia de los niños es principalmente para el internet (43,75%), antes que para el teléfono móvil(25%) y existe un 31,25% que no sabe por cual elegir, eso puede ser porque los considera igual de importantes o porque no considera ninguno de estos de su agrado.

Tabla No. 21

Pregunta 29 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	11	68,75
Televisión	3	18,75
No lo sé	2	12,5
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los datos nos muestran que los niños prefieren los videojuegos (68,75%), antes que a la televisión (18.75%) y solo un 12,5% no sabe con que se quedaría; en esta pregunta notamos que el porcentaje de los videojuegos supera los porcentajes de las preguntas anteriores y el porcentaje de niños indecisos es menor que en las preguntas anteriores.

Los niños han sido invadidos por la tecnología de los videojuegos tanto que, ahora ya no pasan ni en la televisión con tal de jugar con sus consolas.

Tabla No. 22

Pregunta 30 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	37,5
Televisión	5	31,25
No lo sé	5	31,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Podemos observar en la tabla que los niños han contestado que prefieren el teléfono móvil (37,5%), antes que la televisión (31,25%), y el porcentaje de los niños que no saben con cual se quedarían es la misma que en las preguntas 27 y 28 (31,25%), quizá los niños encuentran mayor entretenimiento en el celular que en la televisión, ya que la nueva tecnología de los celulares les permite jugar, tomar fotos, escuchar música o radio, ver videos y enviar mensajes; con todos esos atributos están dejando atrás a la televisión.

Tabla No. 23

Pregunta 31 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	3	18,75
Videojuegos	12	75
No lo sé	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Los valores nos indican que los niños prefieren los videojuegos, en comparación con el teléfono móvil, los videojuegos el 75%, y el teléfono móvil el 18,75%, además el 6,25% de los niños no sabe con cuál de los dos quedarse. El mundo de los videojuegos está cautivando la atención de los niños en gran manera, esto es algo preocupante ya que esta tecnología no les aporta ningún beneficio, al contrario, los niños están poniendo los videojuegos como prioridad en sus vidas.

5.3 Redes sociales y mediación familiar

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla No. 24

Pregunta 18		
¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	13	24,5283019
PlayStation 3	6	11,3207547
Xbox 360	6	11,3207547
Wii	5	9,43396226
PSP	6	11,3207547
Nintendo DS	5	9,43396226
Game Boy	6	11,3207547
Ordenador	6	11,3207547
TOTAL	53	100

Autor: Carla Torres

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

Los datos nos muestran que la consola más utilizada es la de Play Station 2 con el 24,52%, los demás aparatos también han sido utilizados por los niños y los porcentajes para el Play Station 3, Xbox 360, PSP, Game Boy, y el ordenador es el mismo 11,32%, y el menos utilizado es Wii y Nintendo DS con 9,43% la variación entre los últimos aparatos no es mucha, esto nos indica que todos los aparatos conocen los niños y juegan con la mayoría de ellos.

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

Tabla No. 25

Pregunta 17		
¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	16	100
TOTAL	16	100

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

En esta tabla de datos se nos muestra que todos los niños encuestados juegan videojuegos o juegos de ordenador(100%), la tecnología ha llevado a los niños a conocer desde antes de los 9 años esta clase de juegos, esto es razonable ya que en los video juegos tienen un sinnúmero de deportes y

actividades en las que ellos pueden actuar, juegan con motos, autos, bicicletas, futbol, básquet, luchas, guerras, etc. con la mejor tecnología que ellos sienten que controlan a los actores de dicho juego, este mundo fantástico de los videojuegos ya es conocido y utilizado por todos los niños y niñas.

5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

Tabla No. 26

Pregunta 23 Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	20
Mi padre	8	13,33
Mi madre	12	20
Algún hermano/a	11	18,33
Otro familiar	8	13,33
Un amigo/a	5	8,33
Otras personas	4	6,66
TOTAL	60	100

Autor: Carla Torres

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

Los resultados nos indican que por lo general los niños miran la televisión acompañados, el porcentaje de los niños que ven televisión con su madre y el porcentaje de los niños que miran TV solos es el mismo 20 %, me parece correcto que vean la TV con su madre ya que ella puede explicarles el contenido de los programas que están viendo y orientarlos, pero también me asombra que el mismo porcentaje de niños mira TV solo, sin un adulto presente no pueden elegir correctamente los programas que van a ver; el porcentaje de los niños que ven con su padre y los que miran la TV con otro familiar es el mismo (13, 33%), los niños que ven la TV con sus hermanos es de 18,33%, esta respuesta es común ya que entre hermanos tienen más programas en común para ver que con sus padres o con otras personas; un porcentaje mínimo de 6,66 % miran la TV con otras personas.

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

Tabla No. 27

Pregunta 21		
¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	1	6,25
Dos	7	43,75
Tres	2	12,5
Cuatro o más	6	37,5
TOTAL	16	100

Autor: Carla Torres

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

Observamos que la mayoría de niños responden que tienen dos televisores en su casa (43,75%), esto nos indica que el televisor se convirtió en uno de los electrodomésticos más necesarios en una casa, 0% de niños indican que no tienen televisor, solo el 6,25% indica que tiene un televisor y observando las últimas filas 52% tienen 3 televisores o más, no solo que el televisor es una necesidad en el hogar, se ha convertido en una necesidad para cada persona.

5.4 Redes sociales y ámbito escolar

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

En base a los resultados obtenidos del cuestionario realizado a los niños de 6 a 9 años, en mi caso a niños de 9 años específicamente, se ha podido realizar algunas conclusiones:

- Los niños tienen un amplio conocimiento de las tecnologías en internet, teléfono móvil y videojuegos; este último según la encuesta realizada el 100% de los niños conoce y ha jugado sea con una consola de Play Station, Nintendo o en el ordenador, gracias a la

gama de opciones que tienen en dichos juegos, cada vez mas imágenes nítidas y sonido real

- Los padres han aportado para que sus hijos conozcan y utilicen la nueva tecnología, proveyendo en cada hogar de por lo menos 2 televisores, un teléfono móvil para el niño, consolas para video juegos, ordenador, televisión de pago, DVD, equipo de sonido y servicio de internet, de lo cual hemos obtenido los resultados, que indican que la mayoría de niños utiliza dichos aparatos, solo sin la supervisión de ninguna persona, o lo hace con hermanos y amigos

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

En el ámbito escolar se tiene un bajo porcentaje de que los niños hayan utilizado su tecnología en clase o dentro de las instalaciones de la institución educativa, en una de las preguntas se indicaba con que persona a ha utilizado el internet y solo un niño de 16 ha contestado que ha utilizado el internet con el profesor, con respecto a la utilización en casa es lo más común para los niños ya que tienen casi todos los aparatos tecnológicos a la mano.

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

Analizadas las preguntas, se ha podido observar que los niños dedican mucho tiempo a la televisión, internet, al celular y sobre todo a los videojuegos sin control de sus progenitores o personas adultas que conviven con ellos.

5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías

Tabla No. 28

Pregunta 24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	8	7,69230769
Impresora	10	9,61538462
Scanner	5	4,80769231
Web Cam	3	2,88461538
MP3/MP4/iPod	5	4,80769231
Cámara de fotos digital	11	10,5769231
Cámara de video digital	10	9,61538462
Televisión de pago	10	9,61538462
Equipo de música	14	13,4615385
Teléfono fijo	9	8,65384615
DVD	14	13,4615385
Disco duro multimedia	5	4,80769231
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	104	100

Autor: Carla Torres

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

Los valores nos indican que en los hogares de los niños encuestados uno de los aparatos que prevalece en la mayoría de hogares es el equipo de música y el DVD con 13,46%; la cámara de fotos digital con el 10,57%; luego la impresora, cámara de video digital y la televisión de pago con 9,61% estos aparatos tecnológicos son necesarios en los hogares, la impresora para las tareas de los niños y cualquier documento que se necesite; la cámara de video digital y la televisión de pago para la diversión en familia; el teléfono fijo con 8,65%, el ordenador portátil con 7,69%; el Scanner, el MP3/MP4/iPod y el Disco duro multimedia cada uno con 4,80 %, aparatos útiles pero no indispensables en los hogares de los niños encuestados; por último la Web Cam con 2,88% que al parecer todavía nos es común para los hogares ecuatorianos encuestados.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla No. 29

Pregunta 16 ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	8	25,8064516
Con mi padre	11	35,483871
Con mis hermanos	3	9,67741935
Con otros familiares	4	12,9032258
Con los amigos/as	5	16,1290323
TOTAL	31	100

Autor: Carla Torres

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

Los datos nos demuestran que la mayoría de niños se comunica con su padre (35,48%), esto tiene relación con la pregunta No. 4 en la se nos muestra que un porcentaje significativo de niños no viven con su padre, es por eso que se comunican con ellos a través del celular; el porcentaje que le sigue es un 25,80% que se comunica con la madre quizá por las mismas razones que con los padres; el 16,12% se comunica con los amigos; 9,67% con hermanos.

Tabla No. 30

Pregunta 20 ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	28,57
Con mi madre	3	8,57
Con mi padre	4	11,42
Con mis hermanos	9	25,71
Con los amigos	6	17,14
Con otras personas distintas	3	8,57
TOTAL	35	100

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

La tabla nos muestra que el 28,57% de los niños juegan solos; esto se debe a que los juegos que ellos tienen en sus consolas o en el ordenador por lo general son para un jugador; le sigue el 25,71% de niños que juegan con sus hermanos, como ya hemos analizado en otras preguntas la mayoría de niños es atraído por los videojuegos o juegos de ordenador, así es que comparten su consola con hermanos; el siguiente caso es de los niños que juegan con sus

amigos con un 17,14%, es el mismo caso que con los hermanos con menor porcentaje ya que no viven juntos; el 11.42 % juega con sus padres, esto se debe a que estos juegos llaman la atención aun a los adultos pero en forma especial a los varones es por eso que el porcentaje es más alto que con las madres(8,57%) y con otras personas distintas(8,57%).

5.5.3 Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

Tabla No. 31

Pregunta 15		
Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	8	25
Enviar mensajes	8	25
Jugar	9	28,125
Navegar	4	12,5
Otras cosas	3	9,375
TOTAL	32	100

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

Los resultados nos muestran que los niños encuestados (9años) utilizan el celular primordialmente para jugar (28,125%), los juegos del celular son carreras, luchas, futbol, etc., que en esta generación ha robado la atención de los niños; el 9,37% de los niños respondió que hacen otras cosas que no está en la lista con su celular; nos gustaría saber qué otras cosas realizan, bueno conocemos que los teléfonos actuales tienen varias opciones como radio, mp3, videos, cámara; seguramente una de estas opciones son las que los niños utilizan en su móvil; hablar y enviar mensajes tienen un 25%, es decir una cuarta parte en total de las opciones es para cada una de estas opciones, debería ser la primordial, pero en el caso de niños de 9 años no lo es; el 9,375% navega desde su celular, el porcentajes es mínimo pero sorprende que desde esa edad utilicen el celular para navegar en internet.

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

5.6.1. Caracterización sociodemográfica

Tabla No. 32

Pregunta 1 ¿En qué curso estás?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	0	0	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	14	100	0	0
3ro. De ESO	0	0	0	0
4to. De ESO	0	0	5	100
1ro. Bachillerato	0	0	0	0
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que en el segundo grupo fueron entrevistados adolescentes de noveno año de básica y en el tercer grupo jóvenes de Primer Año de Bachillerato, podemos notar que en las dos instituciones se tienen pocos alumnos por curso, también en el caso del tercer grupo son pocos, ya que es especialidad de Informática y en la otra especialidad existían más alumnos.

Tabla No. 33

Pregunta 4 Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	9	26	4	36
Mi madre	10	29	3	27
Un hermano/a	6	18	2	18
2 Hermanos/as	3	9	2	18
3 Hermanos/as	0	0	0	0
4 Hermanos/as	0	0	0	0
5 Hermanos/as o más	2	6	0	0
Mi abuelo/a	2	6	0	0
Otras personas	2	6	0	0
Total	34	100	11	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores indican que en el grupo 2 el 29% de adolescentes de noveno año viven con su madre esto quiere decir que 10 de cada 14 adolescentes viven con su progenitora, en el grupo 2 un 27% vive con su madre; desearíamos que el resultado fuera un 100% pero esta es la realidad de nuestro país, por varias razones con la migración varios niños y jóvenes no viven con sus padres, sabemos también que en este caso los jóvenes al no tener un hogar funcional acarrearán problemas de comportamiento y /o académico; el 26% en el grupo 2 y el 36% en el grupo 3 viven con su padre. En el grupo 3 notamos que ningún joven vive con abuelos u otros familiares y en el grupo 2 el porcentaje de vivir con abuelos y otras personas es bajo (6%).

Tabla No. 34

Pregunta 5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Está desempleado	1	7	0	0
Es jubilado	1	7	1	20
Trabaja en el hogar	0	0	1	20
Desempeña un oficio	3	21	2	40
Realiza un trabajo técnico	1	7	0	0
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	0	0
No lo sé/otro	7	50	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos nos muestra que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes indico que no sabe a qué se dedica su padre (50%) y en el grupo 3 contestaron que su padre desempeña un oficio con 40 % (grupo 2 21%); en el grupo 2 un joven no ha contestado la pregunta, las razones son ,tal vez porque no vive con su padre o no lo tiene con vida o nunca o no lo conoce, también un joven nos indica que su padre está desempleado, esto nos muestra que continua el desempleo en el ecuador así este bajo como es este caso (7%), tenemos también en los dos grupos jóvenes que indican que su padres son jubilados ,realizan un trabajo técnico y en el grupo 3 un joven contesto que su padre trabaja en el hogar.

Tabla No. 35

Pregunta 6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Está desempleada	1	7	0	0
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	7	50	2	40
Desempeña un oficio	2	14	1	20
Realiza un trabajo técnico	0	0	1	20
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0	0	0
No lo sé/otro	3	21	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados indican que en el grupo2: 50% contestó que su madre trabaja en el hogar, 14% contestó que su madre desempeña un oficio y un 3 % no sabe a qué se dedica su madre. En el grupo3: el 40% de los adolescentes indican que su madre trabaja en el hogar, 20% desempeña un oficio, 20% realiza un trabajo técnico y 20 % no sabe la profesión de su madre-.

Esta encuesta nos muestra que en el Ecuador las mujeres siguen siendo en su mayoría amas de casa, pocas desempeñan un oficio o trabajo técnico y los jóvenes que no conocen la profesión de su madre es porque seguramente no viven con ella.

Tabla No. 36

Pregunta 54 ¿Tienes móvil propio?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	14	0	0
Sí	9	64	5	100
No, pero uso el de otras personas.	3	21	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Observando la tabla nos podemos dar cuenta que en el grupo2: el 64% de los jóvenes tiene móvil propio, el 21% no tiene pero usa el de otras personas y el 14 % no tiene móvil. En el grupo 3 el 100% de los jóvenes tiene móvil propio. Esta tecnología móvil, es ya muy común en los jóvenes la mayoría tiene su móvil propio y en el caso de la diferencia entre los jóvenes de 14 años y los

de 16 años podemos concluir que como son un poquito más grandes los padres les regalan celular o ellos mismo lo consiguen.

Tabla No. 37

Pregunta 55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
A los 8 años o menos	4	29	1	20
A los 9 años	3	21	0	0
A los 10 años	2	14	0	0
A los 11 años	1	7	3	60
A los 12 años	1	7	0	0
A los 13 años	1	7	1	20
A los 14 años	0	0	0	0
A los 15 años	0	0	0	0
Con más de 15 años	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que el 29% de los jóvenes tuvo su primer celular a los 8 años, el 21% a los 9 años, el 14 % a los 10 años y el 14 % no contesta. En el grupo 3 el 60 % de jóvenes tuvo su primer celular a los 11 años, el 20% a los 8 años y el 20 % a los 13 años.

Calculando el tiempo que ha pasado desde la primera vez que tuvieron celular, en los dos grupos es aproximadamente 5 o 6 años, es decir esta tecnología celular ha sido utilizada por los niños (en ese entonces) desde hace 6 años; y cada vez es más utilizada por ellos ya que cada día los celulares se van modernizando y nos presenta un sinnúmero de beneficios.

Tabla No. 38

Pregunta 56				
¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	29	1	20
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	7	2	40
Me los compraron otros familiares	0	0	0	0
Me lo compré yo mismo	1	7	0	0
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	21	2	40
Lo heredé de otra persona	3	21	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2 el 29% de los encuestados nos indica que le compraron su celular sin pedirlo, el 21 % fue un regalo de cumpleaños o navidad, 21% que lo heredó de otra persona y 14 % no contesta. En el grupo 3 el 40 % obtuvieron su móvil pidiendo a sus padres, un 40 % también, los obtuvo como regalo de cumpleaños o navidad y el 20 % les compraron sin pedirlo.

La mayoría de padres, según nuestra encuesta, regalaron un celular a sus hijos adolescentes, ha sido no les hayan pedido, para poder comunicarse con ellos y saber en donde se encuentran, también observamos que se les regala un celular en cumpleaños, navidad o comunión, esto indica que esta tecnología es un buen regalo ahora los jóvenes en nuestra sociedad ecuatoriana.

Tabla No. 39

Pregunta 57.				
¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Comprado nuevo	8	57	4	80
De segunda mano	4	29	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores nos muestran que en los dos grupos la mayoría de jóvenes encuestados tiene un celular comprado nuevo, grupo 2 el 57% y grupo 3 el 80%, un porcentaje bajo tiene celular de segunda mano, grupo 2 el 29% y grupo 3 el 20%, además en el grupo 2 hay un porcentaje que no contesta la pregunta (14%). Una realidad de nuestra sociedad es que en la lista de gastos también está la del celular, ya que la mayoría lo tiene comprado nuevo, esto significa que la mayoría de padres pago como mínimo \$200 o hasta \$700, quizá algunos todavía lo están pagando y esta tecnología ahora es una necesidad básica para los jóvenes ecuatorianos.

Tabla No. 40

Pregunta 58				
¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Yo mismo	6	43	5	100
Mis padres	5	36	0	0
Otros	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos indica que en el grupo 2 y grupo 3 la mayoría de jóvenes pagan ellos mismos los gastos de su teléfono móvil con 43% el grupo 2 y 100% el grupo 3, además un 36% del grupo 2 muestra que sus padres pagan el gasto del móvil y un 14 % de jóvenes del mismo grupo no contesta dicha interrogante.

Si la mayoría de jóvenes pagan sus gastos de telefonía móvil que como mínimo son 6 dólares al mes, deberíamos conocer también como consiguen su propio dinero.

Tabla No. 41

Pregunta 59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Es de tarjeta	3	21	3	60
Es de contrato	4	29	2	40
No lo sé	5	36	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes no sabe qué tipo de pago tiene para su teléfono (36%), el 29% de jóvenes paga su teléfono a través de un contrato o plan mensual, el 21 % paga con tarjeta de recarga y el 14 % no contesta esta interrogante. En el grupo 3 las respuestas varían respecto al otro grupo, el 60% de jóvenes en este grupo paga a través tarjetas de recarga prepago, y el 40% paga a través de un contrato o plana mensual fijo.

Tabla No. 42

Pregunta 60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
No lo sé	3	21	2	40
5 dólares o menos	3	21	1	20
Entre 5 a 10 dólares	3	21	1	20
Entre 10 y 20 dólares	3	21	1	20
Entre 20 y 30 dólares	0	0	0	0
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta Pregunta el grupo2 con un 21% los jóvenes indican igualmente que, por una parte no saben cuánto gasta con su teléfono, con el mismo porcentaje los jóvenes que gastan 5 dólares o menos con su teléfono y de igual manera los que gastan entre 5 y 10 dólares mensuales.

Gastaos que como indicaron en preguntas anteriores, pagan ellos mismos o sus padres, podemos darnos cuenta que las empresas de telefonía móvil tienen buenos ingresos mensuales por parte de los jóvenes (sin tomar en cuenta los gastos de los adultos y empresas).

Tabla No. 43

Pregunta 91 ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	2	25	1	33
Los grabo de un amigo	2	25	1	33
Los compro en una tienda o en la calle	4	50	1	33
TOTAL	8	100	3	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 50 % de los jóvenes encuestados compro juegos pirateados en una tienda o en la calle, el 25 % descargándolos de internet y otro 25% los grabo de un amigo; en el grupo 3 el 33% de los jóvenes compro juegos pirateados en una tienda o en la calle, otro

33 % los grabo de un amigo y con el mismo porcentaje otros jóvenes descargaron juego de internet.

Al parecer para esta generación de jóvenes comprar sus juegos favoritos, descargarlos o grabarlos de un amigo es algo normal, prefieren el camino fácil y no comprarlos legalmente, a la vez en nuestro país, si ellos desean conseguir juegos legalmente no los encontrarían fácilmente, ya que abundan los lugares que venden juegos, películas y música pirateada y son pocos los lugares que venden las mismas cosas legalmente.

Tabla No. 44

Pregunta 101				
¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	11	30	4	27
En la habitación de un hermano/a.	6	16	2	13
En la habitación de mis padres	11	30	5	33
En la sala de estar	8	22	4	27
En la cocina	1	3	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	37	100	15	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que la mayoría de jóvenes en los dos grupos tiene el televisor en la habitación de sus padres (grupo 2 : 30%, grupo 3 : 33%) , en su habitación (grupo 2 : 30 % ; grupo 3: 27 %) y/o en la sala de estar (grupo 2: 22%; grupo 3: 27%), son los lugares más frecuentes donde se mira la TV, también los lugares con menos porcentaje son la habitación de sus hermanos(grupo 2: 16%; grupo 3: 13%) y la cocina (grupo2: 3%; grupo 3: 0%).

Más adolescentes de 14 años (grupo 2) tienen televisión en su habitación que los jóvenes de 16 años, es importante que también este en la sala y en la habitación de los padres ya que en esos lugares pueden mira la TV con toda la familia y los adultos los puede supervisar en los programas que ellos elijen.

Tabla No. 45

Pregunta 115				
¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	7	1	3
Impresora	9	10	5	13
Scanner	5	6	4	10
Webcam	5	6	4	10
USB o disco duro externo	8	9	2	5
Mp3/ Mp4/iPod	6	7	3	8
Cámara de fotos digital	8	9	3	8
Cámara de video digital	4	5	1	3
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	5	6	2	5
Equipo de música	13	15	5	13
Teléfono fijo	6	7	3	8
DVD	11	13	5	13
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1	1	3
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	0	0
TOTAL	87	100	39	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en los hogares de los jóvenes encuestados uno de los aparatos que prevalece en la mayoría de hogares es el equipo de música (grupo2: 15%; grupo 3: 13%) y el DVD (grupo2: 13%; grupo 3: 13%) como seres humanos no podemos vivir sin música, es muy importante para nuestras vidas y para las reuniones sociales y el DVD es importante en los hogares ecuatorianos ya que gustamos de ver una buena película en familia y/o con amigos; también importante y que no falta en la mayoría de hogares es la cámara de fotos digital (grupo2: 9%; grupo 3: 8%); luego la impresora (grupo2: 10%; grupo 3: 13%), cámara de video digital (grupo2: 5%; grupo 3: 3%) y la televisión de pago (grupo2: 6%; grupo 3: 5%) estos aparatos tecnológicos son necesarios en los hogares, la impresora para las tareas de los jóvenes estudiantes y cualquier documento que se necesite; la cámara de video digital y la televisión de pago para la diversión en familia; el teléfono fijo

(grupo2: 7%; grupo 3: 8%); el ordenador portátil (grupo2: 7%; grupo 3: 3%); el Scanner (grupo2: 6%; grupo 3: 10%), el MP3/MP4/iPod (grupo2: 7%; grupo 3: 8%) y la Web Cam (grupo2: 6%; grupo 3: 10%) aparatos útiles pero no indispensables en los hogares de los jóvenes encuestados; por último el Disco duro multimedia (grupo2: 1%; grupo 3: 3%), que al parecer todavía nos es común para los hogares ecuatorianos encuestados.

Tabla No. 46

Pregunta 116				
¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0	1	14
Cuando necesito algo pido y me dan	8	44	1	14
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	3	17	1	14
Hago algún trabajo en casa.	3	17	2	29
Hago algún trabajo fuera de casa	3	17	2	29
No me dan dinero	1	6	0	0
TOTAL	18	100	7	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos indica que en el grupo 2, por lo general los jóvenes consiguen su dinero pidiendo a sus padres (44%), de ahí con un 17% para cada uno están: conseguir dinero por motivo de cumpleaños, navidad o días especiales, algún trabajo en casa y algún trabajo fuera de casa y un 6% que nos indica que no recibe dinero. En el grupo 3 los jóvenes por lo general consiguen dinero trabajando (29%) ya sea en casa o fuera de casa, luego con un 14 % para cada uno está: recibir dinero cuando piden a sus padres, cuando es el cumpleaños, navidad o una fecha especial y cuando les pagan semanalmente. Notamos que ahora los jóvenes, en especial los de 16 años, manejan su propio dinero es por eso que en la pregunta de la cuenta del celular respondieron que ellos mismos los pagan, esperamos que los padres les enseñen a administrar correctamente el dinero

Tabla No. 47

Pregunta 117				
¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	71	5	100
Tengo menos dinero del que necesito	4	29	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes se sienten satisfechos con el dinero que reciben ya que tienen lo suficiente para sus necesidades (71%), pero también existen jóvenes que sienten que el dinero que tienen no alcanza para suplir todas sus necesidades (29%). En el grupo 3 todos los jóvenes tienen dinero suficiente para sus necesidades (100%).

Nos muestra con esta encuesta que los jóvenes de 16 años que en otra pregunta respondieron que trabajan, ahora se sienten con dinero suficiente para sus necesidades y algunos jóvenes de 14 años que en su mayoría reciben dinero cuando lo piden o en ocasiones especiales, no se sienten satisfechos con el dinero que reciben, es decir no alcanza para sus necesidades; ¿Qué necesidades tienen?, recordemos que, en base a las preguntas anteriores, respondieron que tienen el gasto de teléfono celular, compran juegos pirateados, tiene en su casa bastantes electrodomésticos y aparatos tecnológicos, sin tomar en cuenta las videoconsolas y los gastos de alimentación en su horas de estudio; concluimos que esta generación es consumista y solo los jóvenes que consiguen su propio dinero tienen el suficiente para sus necesidades.

5.6.1.1. Contexto sociocultural y biológico del joven

Tabla No. 48

Pregunta 2 ¿Cuántos años tienes?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	0	0	0	0
12 años	0	0	0	0
13 años	8	57	0	0
14 años	6	43	0	0
15 años	0	0	2	40
16 años	0	0	3	60
17 años	0	0	0	0
18 años o más	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta podemos notar que el grupo 2 tiene estudiantes 13 y 14 años con porcentajes de 57 y 43% respectivamente; en el grupo 3 hay jóvenes de 15 y 16 años con porcentajes de 40 y 60 % respectivamente; lo que nos muestra que en la institución AMMI (Academia Militar Miguel Iturralde) se tiene estudiantes en noveno año de básica de acuerdo a la edad requerida y de la misma forma en Primer Año de Bachillerato Informática en la ANAMH (Academia Naval Almirante Howard)

Tabla No. 49

Pregunta 3: Sexo				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Masculino	10	71	4	80
Femenino	4	29	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla anterior nos muestra en los dos grupos que existen mayoritariamente varones estudiando en estas instituciones en el grupo 2 71% varones y 29% mujeres; en el grupo 3: 80% varones y 20% mujeres. La razón de este resultado es que las dos Academias tienen principios militares rígidos, que por lo general atraen más alumnado masculino.

5.6.2. Redes sociales y pantallas

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

Tabla No. 50

Pregunta 120 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	3	21	3	60
Video juegos	7	50	2	40
No lo se	4	29	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados nos muestran que la mayoría de jóvenes del grupo 2 prefieren los videojuegos antes que el internet, el 21 % prefiere el internet, el 50% prefieren videojuegos, y el 29% los considera igual de importantes. En el grupo

3 la mayoría de los jóvenes prefiere el internet antes que a los videojuegos, un 60% prefiere el internet y un 40% prefiere los videojuegos.

Podemos notar que en el segundo grupo todos los jóvenes decidieron por una de las opciones y no hubo jóvenes que no sepa por cual decidir, puede ser porque ya son más maduros que los jóvenes del grupo 2.

La tecnología tanto de los videojuegos como del internet son importantes para los jóvenes por eso algunos no saben por cual decidir, los más jóvenes (14años) prefieren los videojuegos y los jóvenes de 16 años prefieren el internet, para ambas respuestas ellos tienen bastantes razones, los videojuegos por una parte les hacen sentirse bien, mientras más juegan, mas les da ganas de seguir jugando hasta ganar, tomando en cuenta que ya se analizo que la consola más utilizada es la PS2 que tiene los mejores juegos y con la mejor definición, el internet por otra parte les da la oportunidad de hacer lo que ellos deseen, escuchar música , ver videos, jugar, conversar con amigos, ver fotos, hacer tareas, consultar, estudiar, etc.

Tabla No. 51

Pregunta 118 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	8	57	4	80
Televisión	2	14	0	0
No lo se	4	29	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que los jóvenes prefieren el internet antes que la televisión, la relación de porcentajes en el grupo 2 es 57% internet y 14 % Tv, en el grupo 3 el 80% internet y 0% TV. La televisión siendo un excelente medio de comunicación y publicidad, no es tan entretenido para los jóvenes como el internet, la mayoría de ellos prefieren ingresar en una página web y revisar fotos, videos, escuchar y descargar música, jugar en línea, chatear, etc.

Tabla No. 52

Pregunta 119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	10	71	3	60
Teléfono móvil	2	14	2	40
No lo se	2	14	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores nos muestran que los jóvenes prefieren el internet antes que el teléfono móvil, en el grupo 2 el 71% prefiere el internet y el 14 % prefiere el teléfono móvil; en el grupo 3 el 60% prefiere internet y el 40% prefiere el teléfono móvil. Aunque el teléfono móvil ahora está muy modernizado, todavía no supera al internet en el entretenimiento que les brindan a los adolescentes; ya que en el internet tiene más juegos, pueden revisar su correo electrónico, revisan su perfil en las páginas de redes sociales, descargan videos, música, letra de canciones, hacen tareas, etc.

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

Tabla No. 53

Pregunta 14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	14	0	0
Si	12	86	5	100
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En el grupo 2 podemos observar que la mayoría de jóvenes si utiliza el ordenador o internet como ayuda para realizar sus tareas o estudiar con un 86% mientras que el 14 % restante no se ayuda del internet o del ordenador

para las tareas o estudios. En grupo 3 el 100% de jóvenes se ayuda del ordenador o internet para realizar tareas.

Concluimos que la tecnología si es utilizada por los jóvenes en nuestro país, según la encuesta realizada la mayoría de ellos utilizan el ordenador o el internet para realizar sus tareas, para ellos la tecnología de la computadora es una necesidad real para sus tareas y el internet mucho mas ya que pueden realizar consultas, estudiar cualquier ciencia, aprender términos no conocidos; los jóvenes pueden aprender todo lo que deseen solo con hacer un clic.

Tabla No. 54

Pregunta 15				
¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	10	63	5	71
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	1	6	1	14
Word, Power Point, Excel, etcetera.	5	31	1	14
TOTAL	16	100	7	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta la mayoría de jóvenes (63% el grupo 2 y 71% el grupo 3) utilizan el internet: buscadores y páginas web, para realizar tareas y aprender sobre cualquier tema, en el grupo 2 un 31 % y en el grupo 3 un 14 % utiliza Word, Power Point, Excel, etc., para realizar sus tareas. Solo un 6% en el grupo 2 y un 14 % en el grupo 3 utilizan enciclopedias digitales para sus tareas y ninguno de los estudiantes entrevistados utiliza CD interactivo.

Los jóvenes prefieren utilizar el internet para realizar sus tareas e ingresar a los buscadores como google, yahoo, bing, etc. y enciclopedias digitales como Wikipedia ya que de ahí pueden descargar sus tareas sin mayor esfuerzo, lo copian en una hoja de Word lo imprimen y presentan. También podemos notar que no utilizan CD interactivos para aprender o realizar tareas ya que prefieren utilizar las páginas web.

Tabla No. 55

Pregunta 61				
El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	10	14	5	19
Enviar mensajes	8	12	3	12
Chatear	4	6	1	4
Navegar por Internet	2	3	0	0
Jugar	8	12	3	12
Como reloj o como despertador	6	9	2	8
Ver fotos y /o videos	5	7	1	4
Hacer fotos	5	7	1	4
Grabar videos	4	6	1	4
Como agenda	3	4	2	8
Como calculadora	5	7	2	8
Escuchar música o la radio	8	12	4	15
Ver la televisión	1	1	1	4
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	0	0	0
TOTAL	69	100	26	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que para los dos grupos los porcentajes no varían mucho, los porcentajes más altos para los dos grupos son hablar que en el primer grupo es 14% y en el segundo grupo 19%; luego los porcentajes indican que los jóvenes también utilizan el celular para enviar mensajes, jugar y escuchar música con 12%, aquí varía escuchar música con un 15% en el grupo 3 (16 años); lo utilizan como despertador un 9% en el grupo 2 y 8% en el grupo 3; además lo utilizan como calculadora un 7% en el grupo 2 y un 8% en el grupo 3; de ahí en el grupo 2 un 7% para ver fotos y hacer fotos, un 6% utilizan para chatear y grabar videos, 4% como agenda, 3% para navegar en internet y 1% para ver la TV. En el grupo 3 un 8% utiliza como agenda, 4% para ver fotos, hacer fotos, grabar videos y ver TV.

Podemos concluir que los jóvenes de esta generación ya no utilizan el celular solo para hablar y enviar mensajes, si no que lo utilizan para escuchar música, jugar, escuchar música, de preferencia los jóvenes tienen celulares sofisticados en los cuales pueden realizar toda clase de actividad, el celular además de

servirles como medio de comunicación, es despertador, agenda, reloj, entretenimiento para chatear navegar, jugar, escuchar música, hacer fotos, ver fotos , ver TV, es un mini ordenador, y ellos mejor que los adultos saben utilizar esta nueva tecnología avanzada.

Tabla No. 56

Pregunta 70				
Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	4	29	1	20
Si	10	71	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en los dos grupos encuestados los jóvenes en su mayoría juegan con video juego o juegos de ordenador, un 80% los de 16 año y 71% los de 14 años, solo un 29% en el grupo 2 y un 20% en el grupo 3.

Podemos concluir que la tecnología de los juegos de las consolas de videojuegos y de ordenador ha sido utilizada por la mayoría de adolescentes de esta generación.

Tabla No. 57

Pregunta 71				
De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	8	62	1	14
PlayStation 3	0	0	1	14
XBox 360	2	15	1	14
Wii	0	0	0	0
PSP	0	0	2	29
Nintendo DS	0	0	0	0
Game Boy	2	15	0	0
No tengo ninguna	1	8	2	29
TOTAL	13	100	7	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2, el porcentaje más alto de jóvenes tiene el PlayStation 2 (62%), un 15 % tienen Xbox 360 y Game Boy y 8% no tienen ninguna. En el grupo 3 el 29% tiene PSP y con el mismo porcentaje los jóvenes que no tienen ninguna, 14 % para cada una de las opciones: PlayStation 2, PlayStation 3, y Xbox 360.

Los jóvenes de 14 y 16 años encuestados no tienen Nintendo Wii y Nintendo DS, estas consolas sofisticadas tienen precios elevados es por eso que seguramente todavía no están en los hogares de estos jóvenes, como las instituciones están ubicadas al sur de la ciudad la condición económica de los hogares donde provienen estos adolescentes es acomodada, en una pregunta anterior se indicó que la mayoría tiene dinero suficiente para sus necesidades, también en el grupo 2 no tienen PlayStation 3 y en el grupo 3 si, este aparato es mucho más sofisticado que el PlayStation2, por lo tanto más costoso, los jóvenes del tercer grupo consiguen su propio dinero, por esta razón ellos mismo lo utilizan y seguramente se compran o piden a sus padres que les compren esta clase de consolas.

Tabla No. 58

Pregunta 72 ¿Juegas con la PlayStation 2?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	0	0	1	20
Si	10	71	3	60
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Esta tabla indica que la mayoría de jóvenes juega con este aparato un 71% en el grupo 2 y un 60% en el grupo 3, además un 20% del grupo 3 no juega con esta consola. El Play Station 2 es una de las consolas de Sony más famosas y más utilizadas por los niños y adolescentes en la actualidad ya que provee a los jóvenes de varios juegos en alta definición y cada vez más sofisticados.

Tabla No. 59

Pregunta 73 PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolución Soccer 2008	2	7	2	18
Fifa 08	3	11	1	9
Need of speed: Pro Street	5	19	2	18
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	9
Fifa 09	1	4	2	18
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	8	30	1	9
God of War II Platinum	6	22	0	0
Los Simpson: el videojuego	1	4	1	9
Singstar: canciones Disney	0	0	0	0
Ninguno	1	4	1	9
TOTAL	27	100	11	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 el juego que tiene mayor porcentaje es Grand Theft Auto: San Andreas Platinum con 30%, le sigue God of War II Platinum con 22%, Need of speed: Pro Street con 19%, FIFA 08 con 11%, Pro Evolución Soccer 2008 con 7%, Los Simpson: el videojuego con 4%, además de un 4% que no tienen ninguno de los juegos antes mencionados, los juegos

Pro Evolution Soccer 2009 y Singstar: canciones Disney tiene 0%. En el grupo 3 los juegos Pro Evolución Soccer 2008, Need of speed: Pro Street, Fifa 09 tiene cada uno 18%; los juegos Fifa 08, Pro Evolution Soccer 2009, Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, Los Simpson: el videojuego tiene cada uno 9%, también existe un 9% que no tienen ninguno de estos juegos. Podemos concluir que los jóvenes están al día con los juegos de Play Station 2, los juegos que los adolescentes prefieren son de futbol, ya que con la nueva tecnología ellos pueden manejar a los jugadores a su antojo buscando ganar el juego, no es lo mismo ver un partido de futbol que jugar un partido de futbol en la comodidad de su habitación o sala. El juego Singstar: canciones Disney no tiene preferencia por ninguno de los jóvenes de los grupos.

Tabla No. 60

Pregunta 74				
¿Juegas con la Playstation 3?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	9	64	1	20
Si	1	7	3	60
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta el grupo 2 (14 años) la mayoría de jóvenes no juega con esta consola (64%) y solo un 7% juega con la Play Station 3, en cambio en el grupo 3 el 60% de los jóvenes si juega con la PlayStation 3 mientras que el 20% no juega. Esta pregunta se relaciona con la pregunta No. 71 en la que se indico que los jóvenes del grupo 2 no tienen esta consola en sus casas, pero los jóvenes del grupo 3 si, esta es la razón por la que en esta pregunta haya la diferencia entre estos dos grupos.

Tabla No. 61

Pregunta 76 Juegas con la Xbox 360?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	6	43	2	40
Si	4	29	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 43% no juega con Xbox 360 y el 29 % si lo hace; en el grupo 3 el 40% si juega Xbox 360 y 40 % también no juega con esta consola. Esta consola es una de las más avanzadas en juegos, seguramente también costosa es por eso que los porcentajes de los jóvenes que juegan es bajo además en la pregunta No. 71 solo 2 jóvenes del grupo 2 y 1 del grupo 3 indican que tienen esta consola en casa.

Tabla No. 62

Pregunta 77 XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	17	0	0
Gears of war classics	1	17	0	0
Halo 3	1	17	1	33,33
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	0	0
FIFA 08	0	0	0	0
Call of duty: modern warfare	0	0	0	0
Assasin's creed	1	17	1	33,33
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	0	0
Ninja Gaiden II	0	0	0	0
Ninguno	2	33	1	33,33
TOTAL	6	100	3	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Estos datos nos indican que en el grupo 2 los juegos que los jóvenes tienen son Grand Theft Auto IV, Gears of war classics, Assasin's creed con 17% cada uno los demás juegos los jóvenes no lo tienen y el 33% no tiene ninguno de los juegos. En el grupo 3 los juegos que los jóvenes tienen son: Halo 3 y

Assasin's creed cada uno con 33% y un 33% también los jóvenes que no tienen ninguno de estos juegos.

Podemos notar que hay bastantes juegos que los jóvenes no tienen ya que son pocos los jóvenes que tienen esta consola y por lo tanto son pocos los que tienen juegos de Xbox 360.

Tabla No. 63

Pregunta 78 ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	9	64	2	40
Si	1	7	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 el 64 % de los jóvenes no juega con Nintendo Wii y el 7 % si lo hace, la razón está en la pregunta 71 ya que los jóvenes no tienen esta consola.

En el grupo 3 un 40 % no juega con el Nintendo Wii y otro 40% si juega con él, recordamos que en la pregunta 71 contestaron que ninguno tiene esta consola y los que juegan con esta consola seguramente lo hacen fuera de la casa, en casa de sus amigos o familiares.

Tabla No. 64

Pregunta 79				
Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	0	0	0	0
Mario Kart	1	50	1	25
Wii Fit	0	0	0	0
Super Mario galaxy	1	50	1	25
Super smash bros brawl	0	0	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0	0	0
Big Brain academy	0	0	0	0
Triivial	0	0	1	25
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	0	0
Mario Party 8	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	25
TOTAL	2	100	4	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos indica que en el grupo 2 el 50% tiene el juego Mario Kart y otro 50% tiene el juego Super Mario galaxy. En el grupo 3 los juego que los jóvenes tienen son: Mario Kart, Super Mario galaxy y Triivial cada uno con 25% y un 25% que no tiene ninguno de los juegos. La razón para que no tengan más juegos de los que ya han señalado es porque según la pregunta 71 ninguno de los jóvenes tiene esta consola.

Tabla No. 65

Pregunta 80				
¿Juegas con la PSP?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	9	64	0	0
Si	1	7	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que los jóvenes del grupo 2 en su mayoría no juegan con la Play Station Portátil, el 64%, y un 7% si lo hace, la razón de este porcentaje es que ninguno de los jóvenes (según la pregunta 71), tiene esta consola en su hogar. En el grupo 3 la mayoría si juega con la PSP un 80%, ya que en la pregunta 71 un 29% respondieron que si tienen esta consola. La Play Station

Portátil es un aparato moderno tiene un tamaño reducido, justo como dice su nombre es portátil, es casi del tamaño de un teléfono celular, en la que los jóvenes pueden jugar sus juegos favoritos en cualquier lugar donde se encuentren.

Tabla No. 66

Pregunta 81				
PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0	0	0
FIFA 08	0	0	1	13
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	1	13
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	100	1	13
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	0	0
FIFA 09	0	0	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0	3	38
God of war: Chains of Olympus	0	0	1	13
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	13
TOTAL	1	100	8	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En el grupo 2 la tabla nos indica que solo un joven contesto esta pregunta y tiene solo un juego para PSP que es WWE Smackdown! vs Raw 2008. En el grupo 3 el juego de Los Simpsons – el videojuego tiene el mayor porcentaje 38%, los juegos God of war: Chains of Olympus, Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum y WWE Smackdown! vs Raw 2008 tienen cada uno un 13%, además de un 13 % que no tiene ninguno de los juegos mencionados.

Notamos que los jóvenes del grupo 3 tienen más juegos que los jóvenes del grupo 2 ya que ellos si tienen esta consola. Esta tecnología está presente poco a poco en la mayoría de los jóvenes; en mi opinión personal, me alegra que sean pocos los jóvenes que tengan este programa y estos juegos ya que como esta consola es portátil, si tuvieran muchos jóvenes me imagino a los jóvenes jugando en los buses, cuando están parados en una esquina o hasta en una reunión social ya que estos juegos producen dependencia.

Tabla No. 67

Pregunta 82				
¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	9	64	3	60
Si	1	7	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes en los dos grupos no juega con esta consola, 64% el grupo 2 y 60% el grupo 3, la razón de este porcentaje es que en la pregunta 71 contestaron que ninguno de los jóvenes en los dos grupos tiene esta consola; el 7% en el grupo 2 y el 20% en el grupo 3 si juegan con esta consola, como no lo tienen en casa seguramente juegan en casa de amigos o familiares.

Tabla No. 68

Pregunta 83				
Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	1	25	0	0
Cocina conmigo	0	0	0	0
Magia en acción	0	0	0	0
42 juegos de siempre	1	25	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	25	0	0
Mario Kart DS	1	25	0	0
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	0	0	0	0
Imagina ser mamá	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	100
TOTAL	4	100	1	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que los juegos Mario Kart DS, Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, 42 juegos de siempre, New Super Mario Bross cada uno con un 25% son los que los jóvenes del grupo dos tienen, en el caso de los jóvenes del

grupo 3 no tienen ninguno de los juegos, es por eso que no contestaron esta pregunta y solo uno contesto que no tiene ninguno de los juegos mencionados (100%). Esta tecnología no la han adquirido muchos jóvenes, y está bien, ya que me parece suficiente con las consolas que tienen no deberían tener todas, y esta es una consola menos que atrape la atención de los jóvenes.

Tabla No.69

Pregunta 84				
¿Juegas con los Gameboy?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	6	43	2	40
Si	4	29	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta el grupo 2 tiene un 43% de jóvenes que no juegan con el Game Boy y el 29% si los hace; este porcentaje se debe a que en la pregunta 71 el 15% de los jóvenes del grupo 2 tienen esta consola, mientras que en el grupo 3 ninguno de los jóvenes tiene esta consola pero hay un 40 % que si juega con esta consola seguramente fuera de su hogar, en casa de amigo o familiares; y 40% que no juega con el Game Boy.

Tabla No. 70

Pregunta 85				
Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	3	38	1	20
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	0	0
PoKémon Yellow	0	0	1	20
Final Fantasy Tactics Advance	1	13	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	1	13	0	0
Dragon Ball Z	1	13	1	20
Asterix y Obelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	1	13	0	0
Pokémon Esmeralda	0	0	1	20
Ninguno	1	13	1	20
TOTAL	8	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que los jóvenes del grupo 2 tiene los siguientes juegos: Los Sims toman la calle, Dragon Ball Z, Mario Tennis, Final Fantasy Tactics Advance con 13% cada uno y Super Mario Bros con un 38%. Los jóvenes del grupo 3 tienen Super Mario Bros, PoKémon Yellow, Dragon Ball Z, Pokémon Esmeralda con 20% cada uno. En los dos grupos les gusta el juego de Super Mario Bros, este juego legendario que es conocido aun por los adultos ya que hace muchos años se jugaba en el Nintendo antiguo y en los primeros ordenadores, este juego ahora ya modernizado sigue teniendo adeptos y robándose la atención y el tiempo de los jóvenes.

Tabla No. 71

Pregunta 86				
¿Juegas con el ordenador?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	3	21	0	0
Si	7	50	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Al observar la tabla podemos darnos cuenta que en los dos grupos la mayoría de jóvenes a contestado que juega con el ordenador, el grupo2 con 50% el

grupo 3 con 80%, en el grupo 2 solo 21% no juega con el ordenador y en los dos grupos haya algunos jóvenes que no han contestado.

El ordenador es una de las tecnologías preferidas por los jóvenes y adolescentes y los juegos de ordenador son llamativos aunque en menor grado que las consolas como el Play Station 2.

Tabla No. 72

Pregunta 87				
Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	8	1	25
Los Sims megaluxe	0	0	0	0
World of Warcraft	2	17	1	25
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	8	0	0
Los Sims: cocina baña-accesorios	0	0	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	1	25
Activa tu mente	1	8	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	2	17	0	0
Brain Trainer 2	0	0	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	2	17	1	25
Ninguno	3	25	0	0
TOTAL	12	100	4	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que cada grupo ha contestado diferente, en el grupo 2 la mayoría de jóvenes a contestado que no tiene ninguno de estos juegos (25%), los juegos World of Warcraft, Sacred 2: Fallen Angel, World of Warcraft- Battle Chest tienen los jóvenes con un 17% cada uno y los juegos Activa tu mente, World of Warcraft - the Burning Crusade con 8%. En el grupo 3 los jóvenes tienen los juegos: World of Warcraft- Battle Chest. Call of Duty: Modern Warfare con un 25% cada juego.

Se puede observar que los jóvenes del grupo 2 tienen más Juegos que los del grupo 3

Tabla No. 73

Pregunta 100 ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	0	0
1	1	7	0	0
2	3	21	1	20
3	7	50	3	60
Más de tres 3	3	21	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta se muestra que todos los jóvenes tienen al menos un televisor en sus hogares, tanto en el grupo 2 como en el grupo 3, además los porcentajes más altos son de los jóvenes que tienen 3 televisores, 50% en el grupo 2 y 60% en el grupo 3.

La televisión es un medio de comunicación y entretenimiento, se ha convertido en una necesidad para los hogares ecuatorianos, ya que pueden ver noticias, documentales, series, películas, telenovelas, dibujos animados, deportes, etc.

Tabla No. 74

Pregunta 121 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	6	43	1	20
Televisión	4	29	4	80
No lo se	4	29	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes en el grupo 2 prefieren los videojuegos antes que la televisión, con el 43% preferencialmente videojuegos, el 29% la televisión y 29% que no deciden por ninguna de las 2 opciones. En el grupo 3 los jóvenes prefieren la televisión antes que los videojuegos, y no hay jóvenes indecisos con estas opciones.

Los videojuegos van ganando adeptos de generación, podemos observar que los jóvenes del grupo un 20 % decidió por los videojuegos, los jóvenes de 14 años el 43% decide por videojuegos y en los niños encuestados en la primera parte de esta análisis de datos, el porcentaje era aun más alto. Podemos concluir que las nuevas generaciones son cada vez más adeptos a los videojuegos. Esta es una realidad en nuestro país que nos preocupa ya que los jóvenes y niños están prefiriendo os videojuegos antes que la televisión, el internet y sobre todo las tareas y el estudio.

Tabla No. 75

Pregunta 122				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
1. Teléfono móvil	4	29	2	40
2. Televisión	5	36	3	60
No lo se	5	36	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que el grupo 2 el 36% prefiere la televisión, el 29% prefiere el teléfono móvil y el 36% no sabe cual le gusta más. En el grupo3 el 60% prefiere la televisión y el 40% prefiere el teléfono móvil.

La tecnología de la televisión, sobre todo si es de pago (TV cable, DirecTV, Univisa, Cableunion, etc) es uno de Iso entretenimientos preferidos por los jóvenes antes que la telefonía móvil.

Tabla No. 76

Pregunta 123				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	4	29	4	80
Mp3/ Mp4/ iPod	7	50	1	20
No lo se	3	21	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 los jóvenes prefieren el Mp3/ Mp4/ iPod (50%) y el teléfono móvil (29%) y el 21% no sabe cual le gusta más. En el grupo 3 prefieren el teléfono móvil (80%) antes que el Mp3/ Mp4/ iPod (20%).

La tecnología de los Mp3 no es muy antigua y a los adultos niños ha sorprendido que se puedan grabar tantas canciones en un pequeños aparato, con el mp4 sucede los mismo poder ver los video que mas me gustan en un dispositivo portátil es una tecnología muy avanzada, al igual que el iPod que lo tiene todo en un pequeño dispositivo, solo nos resta aprender de los adolescentes que tiene más experiencia que nosotros para utilizarnos y esto es lo que nos muestran las encuestas ya que los jóvenes de 14 años prefieren estos dispositivos móviles antes que el teléfono móvil, seguramente porque en sus móviles no tiene la tecnología y la capacidad que tiene un iPod. En cambio los jóvenes de 16 años prefieren sus móviles antes que el Mp3, Mp4 o iPod, ya que seguramente sus móviles tienen la tecnología suficiente para grabar música, videos, juegos que es suficiente para su entretenimiento y las necesidades que tengan.

Tabla No. 77

Pregunta 124				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	2	14	2	40
Video juegos	7	50	2	40
No lo se	5	36	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos indica que en el grupo 2 el 50% de los jóvenes prefieren los videojuegos, el 14 % prefiere el teléfono móvil y el 36% no sabe cual le gusta más. En el grupo 3 el 40% prefiere los videojuegos, otro 40% prefiere el teléfono móvil y un 20 % no sabe cual le gusta más.

Con estas dos tecnologías los jóvenes dudan, hay un buen porcentaje de jóvenes que no sabe cual le gusta más, se quedarían con los dos. En el grupo3 es el mismo porcentaje para las dos opciones y los jóvenes de 14 años (grupo2) prefieren los videojuegos; en el grupo 2 los videojuegos tiene un porcentaje en todas las preguntas donde han sido opcionados, es el mismo caso que en la encuesta realizada a los niños entre 6 y 9 años, los video juegos son el entretenimiento numero uno para los jóvenes entre 6 y 14 años según la encuesta realizada, los jóvenes de 16 años tiene algunas opciones como el celular, la televisión y el internet.

Tabla No. 78

Pregunta125 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Wii	2	14	0	0
PlayStation 3	5	36	3	60
No lo se	7	50	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta el Play Station 3 es la preferencia de los jóvenes en los dos grupos y hay un buen porcentaje que no sabe cual le gusta más, recordemos que en la pregunta 71 la mayoría de jóvenes respondieron que no tienen estas consolas en casa, entonces como todavía no conocen bien esta tecnología no pueden decidir cual les gusta más, también recordemos que en preguntas anteriores los jóvenes contestaron que tiene dinero suficiente para sus necesidades, es por eso que quizá no tengan el dinero suficiente para los entretenimientos como son estas consolas tan sofisticadas que son bastante costosas.

Tabla No. 79

Pregunta126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
PSP	4	29	4	80
Nintendo DS	2	14	0	0
No lo se	8	57	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que el mayor porcentaje en el grupo 2 es de los jóvenes que no saben cual les gusta más, la razón es que no tiene estas consolas en sus hogares, el 29 % prefiere el Play Station Portátil y el 14 % prefiere el Nintendo DS. En el grupo 3 prefieren los jóvenes la PSP un 80% y el otro 20%

no sabe cual le gusta más. Uno de las mejores consolas de Sony es la Play Station Portátil, de tamaño de un celular, los jóvenes y niños pueden jugar en cualquier lugar, en el auto, en el aula de clase quizá, en el parque mientras conversa con sus amigos, etc. Esta tecnología cada vez más avanzada roba la atención de nuestros jóvenes y niños cada día más.

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

Tabla No. 79

Pregunta 7				
¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	7	50	2	40
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	5	36	1	20
Leer, estudiar, irme a dormir	1	7	1	20
Hablar con mi familia	1	7	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en los dos grupos la mayoría de los jóvenes prefieren irse a su habitación después de comer, para navegar o leer, grupo2 50% y grupo3 40% ; un 36% en el grupo 2 y un 20 n% en el grupo3 prefieren navegar, jugar, ver la TV con la familia; con un 7% el grupo 2 y un 20 % el grupo 3 son los jóvenes que prefieren después de cenar leer, estudiar , ir a dormir y los jóvenes que luego de cenar hablan con su familia representan en el grupo 2 el 7% y en el grupo 3 el 20%. Pero en cada caso representa mira la TV con su familia y solo un alumnos de cada grupo habla con su familia; las nuevas tecnologías como el internet, los videojuegos y el celular afectan a la familia en si ya que en la actualidad los adolescentes le dan prioridad a jugar, navegar, enviar mensajes sms en lugar del a familia, las familias ya no hacen actividades juntos, y la tecnología aporta para este cambio en la familia.

Tabla No. 80

Pregunta 8 ¿Qué lees?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	21	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	3	21	1	20
Otras lecturas: libros, revistas o comics	8	57	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que los jóvenes de 14 años que fueron encuestados un 21% no tiene el habito de la lectura, simplemente no leen nada, en los dos grupo tanto jóvenes de 14 como de 16 años con un 20 y 21% respectivamente leen las lecturas que se les obliga del colegio; y el mayor porcentaje en los dos grupos es para los que leen otras lecturas como libros revistas y comics, en el grupo 2 es un 57% y en el grupo 3 un 80%.

Podemos concluir que los jóvenes están perdiendo el hábito de la lectura ya que mayor porcentaje de jóvenes que disfrutan de la lectura es los de 16 años y menor porcentaje en los jóvenes de 14 años, si les preguntamos a los adultos quizá el porcentaje será mayor, es decir cada generación venidera lee menos.

Tabla No. 81

Pregunta 9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	1	20
30 minutos	1	7	1	20
Entre 30 minutos y una hora	10	71	1	20
Entre una y dos horas	2	14	1	20
Entre dos y tres horas	1	7	1	20
Más de tres horas	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En el grupo2 (14años) la tabla nos indica que la mayoría de jóvenes dedica entre 30 min y una hora para estudiar entre semana con un 71%, 14% entre una y dos horas, y 7% solo 30 min y los que estudian entre 2 y 3horas; en el grupo 3 podemos apreciar que tiene el mismo porcentaje los jóvenes que no dedican tiempo entre semana para estudiar y/o hacer tareas, los que estudian de 30 min a una hora, los que estudian entre 1 y 2 hora y los que estudian entre 2 y 3 horas con un 20 % cada opción.

Podemos observar que en los dos grupos ninguno de los estudiantes dedica más de tres hora para estudiar, esta cifra nos muestra que cada vez los jóvenes son menos responsables con sus tareas y no estudian, y si lo hacen dedican muy poco tiempo para hacerlo, en nuestra sociedad ecuatoriana los jóvenes cada vez disfrutan menos de estudiar y realizar tareas; recordemos que en tiempos antiguos una hora solo alcanzaba para hacer una tarea y a veces no nos alcanzaba el tiempo al estudiar sobre una asignatura para rendir un examen o prueba , pero esta nueva generación bombardeada con tanta tecnología, parece que no está entre sus preferencias estudiar y realizar tareas.

Tabla No. 82

Pregunta10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	2	40
30 minutos	5	36	1	20
Entre 30 minutos y una hora	4	29	1	20
Entre una y dos horas	4	29	1	20
Entre dos y tres horas	1	7	0	0
Más de tres horas	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes, es decir un 36%, dedica solo 30 min de su fin de semana para estudiar o realizar tareas; un 29 % de jóvenes dedica entre 30 min y una hora para estudiar y con el mismo porcentaje los jóvenes que dedican entre una y dos horas al estudio y tan solo un 7% entre 2 y 3 horas; en el grupo 3 la mayoría de los jóvenes no dedica nada de su tiempo en el fin de semana para estudiar y realizar tareas, el 20% dedica entre 30 min y una hora , y 20% también dedican entre 2 y 3 horas.

Podemos observar que en grupo 2 todos dedican al menos unos 30 min para estudiar al contrario del grupo 3 cuya mayoría de jóvenes no dedica tiempo al estudio, además podemos notar que al igual que entre semana en los dos grupo ninguno dedica más de tres horas al estudio. Sabemos que los jóvenes de esta generación se encuentran tan concentrados en ver TV, jugar con sus consolas de videojuego o con el ordenador que no piensan en estudiar, algunos también dedican tiempo al deporte como fútbol, básquet y vóley.

5.6.3. Redes sociales y mediación familiar

5.6.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla No. 83

Pregunta 11				
¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	9	64	3	60
Si	5	36	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta se puede notar que la mayoría de jóvenes no tiene ningún tipo de ayuda a la hora de hacer su tareas, en el grupo 2 el 64% y en el grupo 3 el 60%; un porcentaje menor es el de los jóvenes que si tienen ayuda a la hora de realizar sus tareas, en el grupo 2 el 36% y en el grupo 3 el 40 %.

Esta es una realidad de los jóvenes ecuatorianos, la mayoría al realizar tareas no está con sus padres o una persona adulta que pueda ayudarlos con sus tareas, ya que la mayoría de padres y madres trabajan, dejan solos a sus hijos y no pueden supervisar su tareas.

Tabla No. 84

Pregunta 12				
¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	20	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	3	60	1	50
Me ayuda mi padre	0	0	0	0
Me ayuda mi madre	1	20	1	50
TOTAL	5	100	2	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Observamos en la tabla que en el grupo 2 de los jóvenes que reciben ayuda, hay un 20% que asiste a una academia, un 60% cuya ayuda es de los hermanos y un 20% cuya ayuda es de su madre. En el grupo 3, de los jóvenes que reciben ayuda para sus tareas, el 50 % es ayudado por sus hermanos y otro 50% es ayudado por la madre. De los jóvenes que reciben ayuda solo uno de 5 asiste a una academia, 3 de 5 jóvenes reciben ayuda de sus hermanos, y solo 1 de 5 jóvenes recibe ayuda de su madre. En el caso del grupo 3 son 2 jóvenes que reciben ayuda para sus tareas de los cuales a uno le ayuda la madre y a otro los hermanos. El papel de la madre y hermanos en este caso es primordial para la ayuda de los jóvenes en tareas, cuando tienen dudas o no pueden realizar algo, los jóvenes en su mayoría no reciben ayuda en una academia, ya que esto representa un egreso económico que quizá no esté disponible en sus hogares.

Tabla No. 85

Pregunta13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	8	57	2	40
En la habitación de un hermano/a	0	0	0	0
En una sala de estudio	5	36	1	20
En la sala de estar	1	7	2	40
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes realiza sus tareas en su habitación, grupo 2 el 57% y grupo 3 el 40%, ya que es un lugar donde se pueden concentrar y no ser interrumpidos mientras están ocupados; también hay jóvenes que realizan sus tareas en la sala de estudio, grupo 2 el 36% y grupo 3 el 20%, también este lugar es adecuado para sus tareas ya que es un lugar específico en la casa exclusivo para estudio, de esta manera pueden realizar bien sus actividades escolares; el 7% del grupo 2 y el 40% del grupo 3 realiza sus tareas en la sala de estar, este lugar no es recomendable para hacer tareas, ya que los jóvenes pueden ser interrumpidos por visitas, por hermanos que estén haciendo otra actividad, también recordemos que en preguntas anteriores los jóvenes respondieron que en la sala de estar estaba colocada la televisión y no es recomendable que estén mirando televisión o escuchando música mientras realizan sus tareas, ya que eso les distrae y no les permite realizar correctamente sus tareas escolares.

Tabla No. 86

Pregunta19				
¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
En mi habitación	4	29	2	40
En la habitación de un hermano/a	1	7	1	20
En la habitación de mis padres	1	7	0	0
En la sala de estar	4	29	0	0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	7	1	20
Es portátil	1	7	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2 el 29% de los jóvenes tiene el ordenador en su habitación, otro 29% lo tiene en la sala de estar, 7% en la habitación de un hermano, 7% en la habitación de los padres, 7% en el cuarto de estudio y 7% indica que el ordenador es portátil. En el grupo 3 el 40% de los jóvenes tiene el ordenador en su habitación, el 20% en la habitación de un hermano, 20% en el cuarto de estudio y 20% indican que el ordenador es portátil.

La mayoría de jóvenes tiene su ordenador en la habitación, esta es una situación preocupante ya que si ellos revisan en su ordenador algo indebido, o tal vez se pasan solo jugando en el ordenador, no se les puede controlar mientras están encerrados en su habitación; los otros lugares como la sala de estar, el cuarto de estudio, la habitación de padres o hermanos no corren con ese riesgo ya que puede estar a la vista de toda la actividad que el joven realiza en su ordenador.

Tabla No. 87

Pregunta 21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	1	13	0	0
No lo sé	0	0	0	0
Sí, tengo un filtro	0	0	1	20
Sí, tengo un antivirus	7	88	3	60
Sí, pero no sé lo que es	0	0	1	20
TOTAL	8	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que la mayoría de jóvenes si tiene instalado un antivirus en sus ordenadores, el 88% en el grupo 2 y el 60 % en el grupo 3. También hay un 13% de jóvenes en el grupo 2 que no tiene instalado un antivirus; en el grupo 3 el 20 % tiene un filtro y otro 20% tiene un sistema de protección pero no sabe cuál es. Concluimos que la mayoría de jóvenes en sus hogares si tienen un sistema de protección, esto es importante ya que de esta manera protegen sus archivos, fotos, videos, datos, programas y demás que tengan guardados en su ordenador y permiten que los ordenadores trabajen de manera más eficiente.

Tabla No. 88

Pregunta 44				
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	19	0	0
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	38	1	20
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	13	0	0
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	6	0	0
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	1	20
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	6	1	20
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	3	19	2	40
TOTAL	16	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que el grupo 2 la mayoría de jóvenes, el 38% cree que puede poner cualquier foto o video suya en internet, el 19 % se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden navegar, otro 19% no están de acuerdo con ninguna de las afirmaciones, el 13% creen que pueden poner cualquier fotos de sus amigos o familiares en internet, 6% considera que es divertido hablar con desconocidos a través de internet, otro 6% cree que no hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre sus aficiones o vida personal.

En el grupo 3 el 40 % no está de acuerdo con ninguna de las afirmaciones, el 20% cree que puede poner cualquier foto/video suya e internet, 20% no me importa agregar a desconocidos a mi Messenger, 20% considera divertido hablar con desconocidos a través del internet.

En esta pregunta los jóvenes nos alarman con lo que piensan y la forma como están manejando sus relaciones en el internet, la ignorancia y el descuido sobre la información que están publicando a través del internet, es importante concientizar a los jóvenes sobre el uso correcto de sus perfiles en las redes sociales y la información que pueden dar a desconocidos a través del internet.

Tabla No. 89

Pregunta 45				
¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No	10	71	3	60
Si	3	21	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que la mayoría de los jóvenes no discute con sus padres por el uso del internet, 71% en el grupo 2 y 60% en el grupo 3, pero también el 21 % del grupo 2 y 40% del grupo 3 si discute con sus padres por el uso del internet. El simple hecho de que discutan padres e hijos por el internet indica que los padres si se preocupan por lo que sus hijos están haciendo y cuanto tiempo dedican al internet.

Tabla No. 90

Pregunta46				
¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	100	0	0
Por el momento del día en que me conecto	0	0	2	100
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	0	0
TOTAL	3	100	2	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla se nos indica que la razón por la que discuten los jóvenes con sus padres es por el tiempo que pasan conectados en el internet en el grupo 2 el 100%; en el grupo 3 el 100% de los jóvenes que discuten con sus padres los hacen por el momento del día en que se conectan al internet. Es bueno que los padres se preocupen y se interesen por el tiempo que los jóvenes utilizan en el internet y el momento del día en que lo hacen, los jóvenes seguramente se molestan cuando son llamados la atención por estos motivos, pero es por el bien de ellos que los padres se preocupan, no está bien que los jóvenes pasen

más de 2 horas conectados al internet y que nadie les llame la atención por eso, o que pasen toda la noche conectados navegando, chateando o jugando en el internet, robando tiempo de su descanso y perjudicando su salud.

Tabla No. 91

Pregunta 47				
¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No	10	71	4	80
Si	3	21	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta se muestra que la mayoría de jóvenes en los dos grupos, no son premiados o castigados con el uso del internet, el grupo 2 con 71% y el grupo 3 con 80 %, también hay un bajo porcentaje de jóvenes a los que si les premian o castigan con el uso del internet, 21% el grupo 2 y 20% el grupo 3. Premiar o castigar con el uso del internet a los jóvenes es una de las formas sutiles de los padres para que ellos cumplan con sus obligaciones tanto en la casa como en las tareas escolares, como ya sabemos que los jóvenes prefieren el internet antes que el celular, televisión y estudios, si se les quita el internet como castigo, los jóvenes aprenderán la lección ya que se les ha quitado una de las cosas que más les gusta.

Tabla No. 92

Pregunta 48				
¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	8	47	4	67
Echan un vistazo	4	24	1	17
Me ayudan, se sientan conmigo	1	6	0	0
Están en la misma habitación	0	0	0	0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	1	6	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	0	0
No hace nada	3	18	1	17
TOTAL	17	100	6	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes han respondido que sus padres les preguntan que hacen mientras están conectados al internet, 47% del grupo 2 y 67% del grupo 3; también hay un buen porcentaje de los jóvenes que contestaron que sus padres echan un vistazo mientras están conectados al internet, 24 % del grupo 2 y 17% del grupo 3, también hay un 18% del grupo 2 y 17% del grupo 3 que indican que sus padres no hacen nada cuando están conectados al internet.

Es importante que los padres pregunten, echen un vistazo y que le ayuden o se sienten junto a los hijos para estar al tanto de las actividades que realizan los jóvenes

Tabla No. 93

Pregunta 49				
Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta)				
Señala qué cosas te prohíben tus padres.				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	8	36	2	33
Chatear o usar el Messenger	0	0	0	0
Dar información personal	7	32	2	33
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	2	9	0	0
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	5	1	17
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0	0	0
Ver videos o fotos	1	5	0	0
Colgar videos o fotos	0	0	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	5	0	0
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	0	0	1	17
No me prohíben nada	2	9	0	0
TOTAL	22	100	6	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que la mayoría de los padres de los jóvenes encuestados consideran que sus hijos no pueden dar información personal (32% el grupo 2 y 33% el grupo 3) o comprar algo (36% grupo 2 y 33% el grupo 3) cuando navegan en el internet; al 5% del grupo 2 y 17% del grupo 3 les prohíben acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo), el 5% del grupo 2 les prohíben ver videos o fotos y otro 5% del mismo grupo les prohíben enviar mensajes a teléfonos móviles.

A pesar de las prohibiciones los jóvenes en la pregunta 44 piensan no hay ningún problema en mostrar su información a desconocidos, poner fotos suyas y de sus familiares para que todos las vean en el internet, y les parece entretenido hablar con desconocidos a través del internet. Pienso que no es suficiente con prohibirles a los jóvenes revisar ciertas páginas y dar información, los padres deben poner un sistema de seguridad en las computadoras para que ellos no entren a ciertas páginas y controlar el uso que le dan a sus perfiles en las redes sociales, los juegos, y sobre todo la información que pueden poner a disposición de las demás personas.

Tabla No. 94

Pregunta 104				
¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	9	41	4	44
En la habitación de un hermano/a.	2	9	1	11
En la habitación de mis padres	5	23	2	22
En la sala de estar	5	23	2	22
En la cocina	1	5	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	22	100	9	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que la mayoría de jóvenes en los dos grupos mira la televisión en su habitación, el 41% del grupo 2 y el 44 % del grupo 3, también miran televisión en la habitación de sus padres y en la sala de esta, 23. el grupo 2 y 22% el grupo 3, y solo el 5% del grupo 2 mira Tv en la cocina. Se puede notar que la mayoría de hogares ecuatorianos, los jóvenes tiene su televisor, este no es un problema siempre y cuando los padres controlen el tiempo que sus hijos pasan frente al televisor, los programas que miran, y en qué horas del día lo hacen, si un joven cierra la puerta d esa habitación nadie más pude ver los que él está haciendo, los programas que mira, si son o adecuados para su edad y que impacto tiene en sus mentes y en sus actitudes.

Tabla No. 95

Pregunta 105				
¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	8	24	4	57
Con mi padre	4	12	0	0
Con mi madre	5	15	0	0
Con algún hermano/a	6	18	3	43
Con otro familiar	4	12	0	0
Con un amigo/a	6	18	0	0
TOTAL	33	100	7	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla se indica que el porcentaje más alto en los dos grupos es de los jóvenes que ven televisión solos; 24% el grupo 2 y 57% el grupo 3; con un buen porcentaje también los jóvenes que ven televisión con sus hermanos/as, 18% el grupo 2 y 43 % el grupo 3; asimismo ven televisión con su padre el 12%, con la madre el 15%, con otro familiar el 15% y con un amigo/a el 18%.

En la pregunta 104 observamos en la tabla que la mayoría de los jóvenes tienen el televisor en su habitación, y en esta pregunta nos indica que ven la televisión por lo general solos, es decir estos jóvenes no tienen ningún control de parte de sus padres para revisar que programas están viendo, si son o no educativos, si son apropiados para su edad, esto significa que el adolescente de 14 y 16 años elige solo el programa que va a ver en la televisión; los porcentajes de jóvenes que ven televisión con sus padres, con amigos con hermanos con otros familiares son muy bajos en relación al porcentaje de jóvenes que miran solo la TV.

Tabla No. 96

Pregunta 106				
¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	1	5	2	29
Comer	9	41	1	14
Navegar por internet	3	14	2	29
Hablar por teléfono	2	9	1	14
Leer	0	0	0	0
Dormir	0	0	0	0
Charlar con mi familia	4	18	1	14
Jugar	3	14	0	0
TOTAL	22	100	7	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes come mientras mira la televisión con el 41%, el 18% de jóvenes charla con su familia mientras mira la televisión; 14% navega por internet, 14 % juega y 5% estudia o hace tareas del colegio mientras ve televisión. En el grupo 3 el 29 % de jóvenes estudia o hace tareas del colegio mientras mira la televisión, el 29% navega por internet, el 14 % come, el 14% habla por teléfono y otro 14% charla con su familia mientras ve televisión.

La televisión se ha convertido en un electrodoméstico indispensable y parte primordial de un hogar, ya que los jóvenes realizan varias actividades mientras miran la televisión, una de las que tiene gran porcentaje en el grupo 2 es comer mientras ve televisión, seguramente ya no comen en el comedor si no en su cuarto frente al televisor, este hábito no es saludable para los jóvenes, pero seguramente sus padres también lo hacen , y si no lo hacen les permiten a sus hijos hacerlo, olvidando las buenas costumbres y dejándolos alimentarse en la forma y momento inadecuado. Un buen porcentaje en el grupo 3 hace sus tareas frente al televisor, este también es un hábito no recomendado en los jóvenes, ya que no se debe mezclar los entretenimientos con las labores escolares y de estudio ya que les hacen perder la concentración en sus tareas y se enfocan principalmente al programa de televisión. La televisión es una parte importante en las vidas de los jóvenes

que casi no desean hacer ninguna actividad si no es frente al televisor: comen, hacen tareas, navegan, juegan, charlan con la familia y hablan por teléfono.

Tabla No. 97

Pregunta 107				
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	12	86	3	60
Si	2	14	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes en los dos grupos no discuten con sus padres por el uso de la televisión, 86% el grupo 2 y 60% el grupo 3, con un porcentaje menor están los jóvenes que si discuten con sus padres por el uso de la televisión, 14% el grupo 2 y 40% el grupo 3.

Conocemos en base a las preguntas anteriores que los jóvenes tienen la televisión en sus dormitorios y que la mayoría mira televisión solo. La mayoría de padres no discute con ellos por el uso que hacen de la televisión, pero un bajo porcentaje si lo hace, esto indica que quizá pocos padres les llaman la atención a sus hijos cuando ven televisión, cuando ven algún programa inadecuado, cuando se pasan muchas horas frente al televisor y cuando prefieren estar frente al televisor antes que realizar cualquier actividad en la casa.

Tabla No. 98

Pregunta108				
¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	1	50	1	50
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0	0	0
Por los programas que veo	1	50	1	50
TOTAL	2	100	2	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que de los pocos jóvenes que discuten con sus padres por el uso que hacen de la televisión el 50% los hacen por el tiempo que pasan viendo la televisión y el otro 50% por los programas que miran.

Es importante que los padres se preocupen por el uso que dan sus hijos al televisor, y está bien que se les llame la atención por el tiempo que pasan viendo y por los programas que ven, quizá los jóvenes se molesten cuando sus padres les dicen que apaguen el televisor, o que cambien de canal porque el programa que miran no es adecuado para su edad o porque simplemente no tiene ningún contenido educativo, pero los jóvenes están en formación y es necesario que sus padres les prohíban ciertas cosas hasta que ellos tengan la edad madura para decidir correctamente y darle un uso adecuado a su televisión.

Tabla No. 99

Pregunta 109				
¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	20
No	10	71	3	60
Si	4	29	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que el 71% del grupo 2 y el 60% del grupo 3 no son premiados o castigados con la tele, el 29% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 si son premiados o castigados con la tele.

Concluimos que la mayoría de jóvenes no son castigados o premiados con la tele, esto significa que no les prohíben ver la televisión nunca, y tampoco ponen la mira en la televisión como un premio al buen comportamiento. Creo que si es importante castigar o premiar con la televisión, ya que, como para ellos es muy importante ver tele, puede ser una buena motivación para que hagan las cosas bien, por ejemplo decirle a un joven: “ si terminas de hacer la tarea del colegio puedes ver televisión”, “si no colaboras con el orden y el aseo de la casa no puedes ver televisión”, recordemos que la televisión es un entretenimiento para los jóvenes, no un estilo de vida, en preguntas anteriores pudimos notar que los jóvenes hacen cualquier actividad mientras miran la televisión, si no tuvieran televisión se desesperarían, y los padres pueden utilizar ese gusto y aprecio por la televisión como un motivador para hacer las cosas bien.

Tabla No. 100

Pregunta 110				
Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	4	29	1	20
Mis hermanos/as	0	0	0	0
Mi padre	3	21	1	20
Mi madre	2	14	0	0
Entre todos, lo negociamos	5	36	3	60
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que el 36% del grupo 2 y 60% del grupo 3 deciden en familia que programa mirar, el 29% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 deciden ellos mismos que programas mirar, el 21% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 miran el programa que su padre eligió, y el 14% del grupo 2 miran el programa que decidió su madre.

Mientras miran la televisión cada persona de un hogar, tiene diferente gusto por algún programa, y elegir es a veces complicado ya que puede llegar a ser un problema y motivo de discusión, en el caso de los jóvenes, cuando miran televisión en familia (ya que la mayoría de veces lo hacen solos), es en familia

que deciden que programa van a ver, lo negocian, se ponen de acuerdo y disfrutan de la programación. Esta repuesta es muy importante en el ámbito familiar ya que en familia toman las decisiones juntos, así sea para algo sencillo como un programa de televisión, esto muestra que en las familias de los jóvenes encuestados existe buena comunicación.

Tabla 101

Pregunta 112				
¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	10	71	3	60
Si hay programas que no me dejan ver	4	29	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que a la mayoría de jóvenes les permiten ver todos los programas, 71% el grupo 2 y 60 % el grupo 3 y un porcentaje muy bajo de jóvenes si hay programas que no les dejan ver, 29 % el grupo 2 y 40 % el grupo 3.

La mayoría de padres les permiten a sus hijos ver todos los programas, esto no es adecuado ya que antes de decidir eso, los padres deberían analizar toda la programación (que seguramente nunca o hacen), de la televisión antes de permitir a los jóvenes que miren todos los programas, ya que a ellos les entra mucha información mientras están viendo la tele e inconscientemente se graba en sus mente y en el futuro influirá en sus decisiones, haya mucha programación basura en la televisión ecuatoriana y mucho más en la televisión de pago, por cable, muchos programas que están llenos de violencia, de relaciones extramaritales, droga, escenas inapropiadas para jóvenes de 14 y 16 años, si se les permite ver toda la programación, ellos están condenados a reproducir en sus vidas lo que miran en la TV

Tabla No. 102

Pregunta 113				
¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	2	67	1	33
Dibujos animados	0	0	0	0
Deportes	0	0	0	0
Series	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Documentales	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Programas del corazón	0	0	0	0
Reality Shows	1	33	2	67
TOTAL	3	100	3	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que los programas que se prohíben a los jóvenes son algunas películas (67% del grupo 2 y 33 % del grupo 3) y los Reality Shows (67% del grupo 3 y 33 % del grupo 2); esta es una decisión correcta por parte de los padres ya que hay ciertas películas con contenido no apropiado para la edad por la que están pasando los jóvenes, ya que ellos todavía no tiene un criterio formado, por la misma razón se les prohíbe ver Reality Shows. Lastimosamente son muy pocos los padres que se toman la molestia de llamar la atención de sus hijos y prohibirles ciertos programas que no les sirven para nada en su vida.

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

Tabla No. 103

Pregunta 62				
¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	2	7	3	21
Con mi madre	5	17	3	21
Con mis hermanos/as	5	17	0	0
Con mis familiares	5	17	2	14
Con mis amigos/as	9	30	3	21
Con mi novio/a	4	13	3	21
TOTAL	30	100	14	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2, preferentemente se comunican con sus amigos (30%), un 17 % tiene las opciones de madre, hermanos y familiares, 13% novio/a y 7% padre. En el grupo 3 con el mismo porcentaje han escogido las opciones de comunicarse con padre, madre amigos y novio/a, 14 % familiares y 0% hermanos.

Podemos notar que el uso del celular en adolescentes y jóvenes es preferencial para amigos, familiares y novio/novia, la diferencia entre los grupo 2 y 3 sobre comunicarse con la novia es seguramente porque los adolescentes de 14 años todavía no tienen novia es por eso que ellos tienen un menor porcentaje en esa opción, en el caso del grupo 3 se tiene 0% en la opción de comunicarse con hermanos, la razón puede ser que no necesiten comunicarse con ellos ya que, viven y comparten tiempo y actividades con ellos.

Tabla No. 104

Pregunta 88				
De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
Menos de una hora	3	21	2	40
Entre una hora y dos	2	14	0	0
Más de dos horas	3	21	2	40
No lo se	2	14	0	0
Nada	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que el grupo 2 el 21 % de los jóvenes ocupa más de dos horas los videojuegos otro 21% de jóvenes utiliza menos de una hora diaria, entre una y dos horas un 14 %, otro 14 % no sabe cuando tiempo utiliza en los videojuegos. En el grupo 3 el 40 % de los jóvenes utiliza menos de una hora en los videojuegos y otro 40% utiliza más de dos horas en esta actividad y un 20% no contesta.

Relacionando esta pregunta con la pregunta 9, en la que un porcentaje muy bajo de los jóvenes utiliza más de 2 horas para estudiar y realizar tareas (7% grupo2 y 20% el grupo 3), en contraste con el tiempo que utilizan en los videojuegos (podemos notar que el porcentaje de jóvenes que utilizan más de 2 horas en esta actividad es más alto (21% grupo 2 y 40% grupo 3). Concluimos que los jóvenes de los dos grupos utilizan más tiempo para los videojuegos que para las tareas.

Tabla No.105

Pregunta 89				
El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
Menos de una hora	2	14	1	20
Entre una hora y dos	2	14	1	20
Más de dos horas	3	21	2	40
No lo se	2	14	0	0
Nada	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla podemos observar que en los dos grupos la mayoría utiliza más de dos horas en el fin de semana para los videojuegos, 21% el grupo2 y 40% el grupo 3, entre una y dos horas 14 % en el grupo2 y 20% en el grupo3, menos de una hora 14% en el grupo2 y 20% en el grupo3, además en el grupo 2 el 14% no sabe cuánto tiempo utiliza y el 7% no utiliza tiempo de su fin de semana para los videojuegos.

Podemos observar en la tabla de la pregunta 10, los jóvenes de los dos grupos utilizan máximo dos horas para estudiar o hacer tareas (más del 50%), en contraste con el tiempo que utilizan en los videojuegos cuyos porcentajes nos muestran que la mayoría de jóvenes utiliza más de dos hora en los videojuegos. Concluimos que la prioridad para los jóvenes en el fin de semana es jugar videojuegos ante que estudiar o realizar tareas.

Tabla No. 106

Pregunta 22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	1	7	0	0
Si	13	93	5	100
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que casi la totalidad de jóvenes utiliza el internet, solo el 7% que representa a un joven del grupo 2 no lo utiliza. Estas cifras corroboran la información del INEC que indica que el mayor porcentaje de uso del internet esta en jóvenes entre 16 y 24 años, sobretudo esta estadística se cumple con el grupo 3 que son jóvenes de 16 años quienes respondieron que todo utilizan internet.

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

Tabla No. 107

Pregunta 28 ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	0	0	1	13
Amigos/as	0	0	2	25
Estudios	2	15	2	25
Deporte	0	0	1	13
Lectura	1	8	0	0
Televisión	3	23	0	0
Videojuegos	0	0	1	13
Hablar por teléfono	2	15	0	0
A nada	5	38	1	13
TOTAL	13	100	8	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos nos indican que en el grupo 2 la mayoría de los jóvenes (38%) no le han quitado tiempo a ninguna actividad, el 23% le ha quitado tiempo a la TV esto concuerda con la pregunta 118 en la que respondieron que prefieren el

internet antes que la TV, el 15% le ha quitado tiempo a sus estudios, esto es una pena ya que por entretenerse en el internet los jóvenes bajan su rendimiento académico, lo importante es que es un porcentaje muy bajo y no una generalidad; otro 15 % le ha quitado tiempo a hablar por teléfono.

En el grupo 3 el 25% le ha quitado tiempo a sus estudios, en este grupo el porcentaje es más alto, significa que la cuarta parte los jóvenes dedica más tiempo al internet antes que a sus estudios y seguramente esta cuarta parte del grupo 3 han bajado su rendimiento académico desde que utilizan el internet; otro 25% le ha quitado tiempo a sus amigos, es decir a descuidado su área social por entretenerse en el internet, el 13% le ha quitado tiempo a su familia, el porcentaje todavía es bajo como para preocuparse de esta situación pero siempre es importante que los jóvenes no descuiden su relación familiar y lo reemplace por el internet, otro 13% le quitó tiempo al deporte, es decir han descuidado su salud física por el uso del internet, 13% le quito tiempo a los videojuegos y otro 13 % indican que no le han quitado tiempo a ninguna actividad para utilizar el internet.

Tabla No. 108

Pregunta 98				
¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	0	0	1	20
Amigos/as	0	0	1	20
Estudios	2	17	1	20
Deporte	1	8	2	40
Lectura	2	17	0	0
Televisión	2	17	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
A nada	5	42	0	0
TOTAL	12	100	5	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 la mayoría de jóvenes no le ha quitado tiempo a nada para dedicarse a los videojuegos el 42%, el 17 % le ha quitado tiempo a sus estudios, 17% le ha quistado tiempo a la lectura, 17% a la televisión, el 8% al deporte. En el grupo 3 el 40% le ha quitado tiempo al

deporte, 20% le ha quitado tiempo a los estudios, 20% a los amigos, 20% a la familia.

Los videojuegos han pasado hacer parte importante en la vida de los jóvenes, de tal manera que le han quitado tiempo a sus estudios, al deporte, a la lectura, a la televisión, a los amigos y a la familia. Nos indica una realidad que nos preocupa ya que los jóvenes están dejando de lado a su familia, amigos, estudios, deporte por dedicarse a los videojuegos, esta tecnología está perjudicando a los jóvenes ya que están atacando su área social (familia y amigos) su área física ya que descuidan los deportes, su área académica ya que descuidan los estudios y por lo tanto bajan sus calificaciones, indicando que aprenderán menos.

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

Tabla No. 109

Pregunta 90				
¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	3	21	1	20
Sí, tengo alguno	6	43	2	40
Sí, casi todos los que tengo	1	7	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que la mayoría de jóvenes en los dos grupos si tiene juegos pirateados, el 43% en el grupo 2 y el 40% en el grupo 3, también se nota que los jóvenes que tienen casi todos sus juegos pirateados representan un 7% en el grupo 2 y 20% en el grupo 3, 21% de los jóvenes en el grupo 2 y 20% en el grupo 3 no tiene ningún juego pirateado.

Estas cifras nos muestran una de las realidades de nuestro país ya que abunda la piratería de música video y juegos, la mayoría de jóvenes tiene juegos pirateados (al menos uno), a la vez esto se ha convertido en algo tan

común que los jóvenes no concientizan que están convirtiendo un delito al comprar juegos pirateados, ya que están siendo cómplices de la piratería.

Tabla No. 110

Pregunta 18				
¿Tienes ordenador en casa?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	14	0	0
Si	12	86	5	100
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que la mayoría de jóvenes en el grupo 2 (86%) y todos los jóvenes del grupo 3 tienen ordenador en casa; también existe un 14% del grupo 2 que no tiene ordenador en casa.

La tecnología del ordenador es hoy por hoy una de las necesidades básicas de todos los hogares, y cada integrante del hogar, en este caso los jóvenes, utilizan y necesitan un ordenador en casa, para realizar tareas que específicamente deben hacerlas a computador, consultas, trabajos que deben enviarlos por internet, tener guardados archivos de uso personal, etc, lastimosamente no todos los jóvenes encuestados cuentan con un ordenador en casa, y esta realidad debe traerles algunas incomodidades, ya que deben estar pidiendo el ordenador a un amigo o familiar, o alquilar en un cyber, para guardar sus archivos personales guardarlos en una memory flash, lo ideal sería que en todo los hogares exista por lo menos un ordenador

Tabla No. 111

Pregunta 20				
¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
No	4	29	1	20
Si	8	57	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Al observar los resultados notamos que en el grupo 2 el 57% de los jóvenes si tiene internet en su casa y el 29% no lo tiene. Ene l grupo3 el 80% de los jóvenes tiene internet en su casa y el 20% no lo tiene.

La mayoría de jóvenes en los dos grupos tiene internet en su casa, ya que también el internet es una necesidad en los hogares, para los jóvenes es una herramienta muy provechosa para realizar tareas, consultar y estudiar y para los adultos, no permite hacer tramites, revisar cuentas, revisar correos de trabajo y estudio, etc. Solo que siempre que haya un control en el hogar los jóvenes utilizaran esta poderosa herramienta correctamente, caso contrario puede ser un riesgo y perjudicarlos.

5.6.4 Redes sociales y ámbito escolar

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

Tabla No. 112

Pregunta 16				
La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Todas	6	43	2	40
Matemáticas	2	14	1	20
Lengua y Literatura	3	21	1	20
Historia/ Geografía	1	7	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	1	7	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 (10-18 años)

Los datos indican que la mayoría de jóvenes han aprobado en todas las asignaturas, 43% del grupo 2 y 40% del grupo 3; la asignatura de matemáticas han aprobado el 14% del grupo 2 y el 20% del grupo 3; Lengua y Literatura han aprobado 21% del grupo 2 y 20% del grupo 3; historia y/o geografía aprobaron 7% del grupo 2, y 7% de otra asignatura, esta puede ser computación, física, trigonometría, dibujo, química, que son asignaturas que reciben clases y no aparecen en la lista.

Tabla No. 113

Pregunta 17				
¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	13	93	5	100
Si, algunos (menos de la mitad)	1	7	0	0
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que el 93% en el grupo 2 y el 100% en el grupo 3, sus profesores no utilizan internet para explicar su materia. Este es una de las limitaciones de la tecnología; aunque la tecnología haya avanzado bastante, los profesores todavía no lo incorporan a su currículo, es decir los profesores no utilizan esta tecnología para impartir sus clases, la razón es principalmente la falta de recursos en las instituciones.

Tabla No. 114

Pregunta 26				
La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	5	26	4	50
Con amigos	8	42	2	25
Con hermanos	3	16	2	25
Con mi padre	0	0	0	0
Con mi madre	2	11	0	0
Con mi novio/a	1	5	0	0
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	19	100	8	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que en el grupo 2 el 42% usa internet con amigos; seguramente lo utilizan para jugar es por eso que los hacen son sus amigos; 26% lo hace solo, esto tiene relación con preguntas anteriores en las que respondieron que tiene internet en casa y el ordenador que más utilizan esta

en su habitación, 16% usa internet en compañía de hermanos, 11% con sus madre y 5% con su novio/a. En el grupo 3 el 50% usan internet solos, el 25% con amigos y 25 % con hermanos.

Los jóvenes nos preocupan ya que usan el internet solos, en compañía de amigos o en compañía de hermanos, lo cual no es favorable ya que entre amigos y hermanos como por lo general son contemporáneos tiene la misma curiosidad y pueden ingresar a páginas inapropiadas, entregar datos a desconocidos y comunicarse con desconocidos, además de que los que están solos por lo general son los que tienen internet en casa y el ordenador en su habitación, de esta manera nadie puede ver lo que está haciendo o revisando en internet al igual que los que usan internet en compañía de sus hermanos y los que usan internet con amigos por lo general lo hacen en un cyber y se dedican a jugar en línea o a revisar redes sociales sin la supervisión de ningún adulto.

Tabla No. 115

Pregunta 27				
¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	5	33	2	40
Algún hermano/a	4	27	0	0
Mi novio/a	0	0	0	0
Algún amigo	4	27	2	40
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	2	13	1	20
TOTAL	15	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que la mayoría de jóvenes, es decir 33% en el grupo 2 y 40% en el grupo 3 han aprendido solos a manejar el internet, también un porcentaje similar de 27% el grupo 2 y 40 % el grupo 3 les ha enseñado un amigo a manejar internet, 27% del grupo 2 han aprendido por un hermano y

13% del grupo 2 y 20% del grupo 3 aprendieron a utilizar internet con un profesor.

Los jóvenes de esta generación entre 14 y 16 años aprenden estas nuevas tecnologías por lo general solos y si no pueden algo preguntan a sus amigos o hermanos, cabe recalcar que ninguno de los jóvenes ha aprendido con su madre o padre, ya que la realidad es que los jóvenes saben manejar de mejor manera esta tecnología que los adultos.

Tabla No. 117

Pregunta 32				
Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	21	0	0
Siempre me muestro como soy	7	50	5	100
A veces finjo ser otra persona	4	29	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos muestra que la mayoría de jóvenes se muestra tal como es mientras está conectado en el Messenger o en el chat, 50% del grupo 2 y 100% del grupo 3, es bueno que los jóvenes se muestren como son, esto demuestra que son sinceros y con una personalidad equilibrada, sin embargo si se muestran tal como son con desconocidos, esto puede ser un peligro, ya que van a dar información verídica a desconocidos, que quizá quieren perjudicarles de alguna forma.

Tabla No. 118

Pregunta 33				
Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	21	0	0
Nunca	3	21	3	60
A veces	8	57	2	40
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 (10-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 57% a veces usa webcam mientras esta en el chat o Messenger, el 21% nunca. En el grupo 3 el 60% nunca usa webcam y el 40% a veces.

La Webcam es una de las tecnologías más avanzadas, nos permite comunicarnos con cualquier persona por lejos que este , poder mirarla y con el Messenger o chat hacer una video llamada, los jóvenes que les gusta conocer gente a través del Messenger o chat deberían utilizarla de esa manera pueden comprobar si la persona que está al otro lado de la línea, es de verdad quien dice, por lo menos mirándole pueden ver si es real, no solamente viendo fotos, se puede comprobar por lo menos por simple inspección si la edad que dicen es cierta y desde que lugar se conectan. Pero también puede ser peligroso, cuando a los jóvenes les piden que a través de la webcam se muestren tal como son, pero la otra persona no se deja ver, esto es muy peligroso, ya que si no se muestra en la webcam es porque está ocultando algo.

Tabla No. 119

Pregunta 34				
Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	10	67	4	50
Con mi familia	4	27	3	38
Con amigos virtuales	1	7	1	13
TOTAL	15	100	8	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que el 67% de jóvenes del grupo 2 y 50% del grupo 3 se comunica con sus amigos a través del chat o Messenger, el 27% del grupo 2 y el 38% del grupo 3 se comunica con familiares, el 7% del grupo 2 y 13% del grupo 3 se comunica con amigos virtuales.

Estas cifras mostradas anteriormente son muy importantes, ya que podemos ver que son pocos los jóvenes que tiene amigos virtuales, es decir desconocidos y que por lo general se comunican con amigos y familiares, a quienes ya conoce personalmente.

Tabla No. 120

Pregunta 35				
¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	21	0	0
No tengo ninguno	5	36	2	40
Tengo, pero no los conozco	2	14	1	20
Tengo y he conocido alguno	4	29	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que el 36% del grupo 2 y 40% del grupo 3 no tiene amigos virtuales, el 29% del grupo 2 y el 40% del grupo 3 tienen amigos virtuales y ya han conocido a alguno de ellos, el 14% del grupo 2 y 20% del grupo 3 tiene amigos virtuales pero no los conoce.

La tecnología ha permitido que los jóvenes y en general, cualquier persona pueda conocer gente de un modo diferente, sin necesidad de ir a una fiesta o

discoteca y si salir de su hogar pueden a través del internet, conocer amigos, llegar a ser novios y hasta casarse, pero en la realidad de nuestra sociedad, es muy peligroso conocer gente de esta manera tan peculiar, ya que mucha gente mal intencionada ingres a aun chat para engañar a jóvenes (hombres y mujeres) y abusar de ellos de cualquier forma, es por eso que se debería informar de estos peligro a los jóvenes para que no sean víctimas de ningún criminal a través de la red.

Tabla No. 121

Pregunta 37				
¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	0	0	1	14
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	3	30	1	14
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	10	3	43
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	4	40	1	14
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	1	14
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0	0	0
A ninguno	2	20	0	0
TOTAL	10	100	7	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla podemos observar que el 40% del grupo 2 juega deportes en red, el 30% juegos de carrera, el 20% ninguna de las opciones y el 10% juegos de estrategias y batalla. En el grupo 3 el 43% juega en red juegos de estrategia y batalla, el 14% juegos de comunidad virtual, el 14% juegos de carreras, el 14% juegos de deportes, el 14% juegos de mesa y cartas.

los jóvenes por lo general juegan en red los juegos de deportes, como son FIFA 2008, este juego les permite a ellos representar un país y manejar a los jugadores para ganar, el juego es tan real como si estuvieran viendo un partido del futbol en la TV, como a todos los hombres les gusta el futbol ,este juego es un entretenimiento muy atractivo para los jóvenes, en especial para los

varones; otro juego que les gusta en red es el de estrategia y batalla, ya que representan personajes y tiene que utilizar todas sus armas y su ingenio para ganar. Solamente que pueden volverse dependientes de alguno de estos juegos y descuidar otras áreas de su vida.

Tabla No. 122

Pregunta 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)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	33	1	20
Jugar en red te permite hacer amigos	1	11	1	20
No estoy de acuerdo con ninguna	5	56	3	60
TOTAL	9	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta la mayoría de jóvenes no está de acuerdo con las opciones, el 56% del grupo 2 y el 60% del grupo 3, no sabemos las razones por las que los jóvenes no están de acuerdo con ninguna de estas frases, suponemos que deben ser los jóvenes que no juegan en red los que respondieron de esta forma, el 33% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 esta de acuerdo con la frase “juego en red con mi grupo de amigos”, seguramente esta frase es una realidad en su vida, en preguntas anteriores respondieron que utilizan el internet en un cyber, se puede suponer que con su grupo de amigos van a un cyber y juegan en red. El 11% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 está de acuerdo con la frase: “jugar en red te permite hacer amigos”, son pocos jóvenes son los que están de acuerdo con esta frase, probablemente son aquellos que jugando en red se comunicaron con desconocidos y se hicieron amigos, comentando sobre algún juego en especial.

Tabla No. 123

Pregunta 41				
¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No	12	86	3	60
Si	1	7	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que la mayoría de jóvenes de los dos grupos no ha hecho ninguna página web o algún blog, el 86% del grupo2 y el 60% del grupo3. El 7% del grupo 2 y el 40% del grupo 3 si lo ha hecho.

Respecto a esta tecnología en el internet los jóvenes todavía no están bien informados y no saben cómo realizar una página web o blog, son pocos los jóvenes que han creado un blog o pagina web y que saben cómo utilizarla y mantenerla activa.

Tabla No. 124

Pregunta 42				
¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	0	0	0	0
Software e informática	0	0	0	0
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	0	0	0	0
Culturales	0	0	0	0
Juegos	0	0	0	0
Música	1	50	3	100
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	1	50	0	0
TOTAL	2	100	3	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2 el 50% ha creado una página web o blog de música y el otro 50% de historia personal; en el grupo 3 el 100% han creado una página web o blog de música.

Los jóvenes crean su página o blog de lo que a ellos más les gusta en este caso coinciden los dos grupos sobre la música, que es una de las cosas más importantes para un joven.

Tabla No. 125

Pregunta 43				
¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	0	0	1	33
Compartir información con conocidos	1	100	1	33
Darme a conocer y hacer amigos	0	0	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	1	33
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	1	100	3	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que el 100% de jóvenes del grupo 2 opina que los más útil de tener una página web o blog es compartir información con conocidos, en el grupo 3 opinan de la misma forma el 33%, además otro 33% piensa que lo más útil de tener una página web o blog es expresar su opinión y 33% piensan que lo más útil es escribir sobre lo que les gusta.

Los jóvenes que han creado su página web o blog opinan principalmente que lo más útil es compartir información con conocidos, en este caso ellos compartirán la música y lo que piensan sobre la misma, canciones, letras de canciones, tipos de música, etc

Tabla No. 126

Pregunta 50				
Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Un principiante	1	7	1	20
Tengo un nivel medio	9	64	3	60
Mi nivel es avanzado	2	14	1	20
Soy todo un experto	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla se nos muestra que el 64% del grupo 2 y el 60% del grupo 3, cuando utilizan internet creen que tienen un nivel medio con respecto a la gente de su alrededor, el 14% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 considera que tiene un nivel avanzado, el 7% del grupo 2 se considera experto.

Debemos recordar que para los adultos, 25 años en adelante, los ordenadores e internet no fueron siempre parte de nuestra vida, nosotros experimentamos el cambio de una tecnología a otra, en cambio la nueva generación desde que tienen uso de razón ya saben de ordenadores, internet y los usan en ocasiones mejor que nosotros es por eso que pocos se consideran en un nivel de principiante, al contrario se sienten al mismo nivel que nosotros o hasta mejores ya que dedican bastante tiempo en esta tecnología.

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

Tabla No. 127

Pregunta 25				
¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	7	39	3	33
En el colegio	0	0	1	11
En un ciber	8	44	3	33
En un lugar público	2	11	0	0
En casa de un amigo	0	0	1	11
En casa de un familiar	1	6	1	11
TOTAL	18	100	9	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 el 44% suele utilizar internet en un cyber, 39% en su casa, 11% en un lugar público, 6% en casa de un familiar. En el grupo 3 el 33% usa internet en su casa, 33% usa internet en un cyber, 11% en el colegio, 11% en casa de un amigo, 11% en casa de un familiar. Los lugares más frecuentes en los que los jóvenes de los dos grupos usan internet es en su casa y en un cyber, usan internet en casa los que tienen, pero los que no tiene internet en su casa tiene que hacerlo en un cyber, recordemos que en preguntas anteriores los jóvenes han respondido mayoritariamente que utilizan internet más de dos horas diarias, esto representa un alto costo de consumo sobretodo en los jóvenes que utilizan un cyber.

Tabla No. 128

Pregunta 29				
¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	5	17	1	7
Envío de SMS	6	21	1	7
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	3	10	2	14
Para usar el correo electrónica (e-mail)	7	24	2	14
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	1	7
Para usar programas	1	3	0	0
Para descargar música, películas o programas	5	17	4	29
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	0	0	1	7
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	1	3	1	7
Hablar por teléfono	1	3	1	7
TOTAL	29	100	14	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 24% usa el internet para usar el correo electrónico, el 21% usa para envío de SMS, el 17% usa para visitar páginas web, 17% para descargar música, películas o programas, el 10% usa el internet para compartir videos, fotos, presentaciones, 3% usa internet para Fotologs y 3% para hablar por teléfono. En el grupo 3 el 29% de jóvenes usa internet para descargar música, películas o programas, el 14% para compartir videos, fotos o presentaciones, el 14% para usar el correo electrónico.

Los porcentajes significativos en los dos grupos son del uso de correo electrónico y descarga de música, películas y videos. El correo electrónico como sabes es de uso gratuito como el Hotmail, Gmail, Yahoo, entre otros, ahí los jóvenes revisan su correspondencia poniéndole mayor atención a los chistes gráficos, presentaciones de Power Point, y notificaciones de sus redes sociales como Facebook y Twitter, etc.

Las descargas que realizan en internet, las hacen de sitios web que por lo general no son confiables, ya que se descargan música, videos e imágenes completamente gratis, por lo tanto ponen en riesgo su ordenador, ya que las descargas gratis vienen con virus y pueden dañar el ordenador.

Tabla No. 129

Pregunta 30 Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	4	15	2	22
Software e informática	3	11	0	0
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	1	4	0	0
Culturales	1	4	2	22
Juegos	5	19	2	22
Música	8	30	3	33
Humor	4	15	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	1	4	0	0
TOTAL	27	100	9	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que la mayoría de jóvenes visita páginas sobre música, escuchan música, ven videos musicales, y se descargan música gratis, el 30% del grupo 2 y el 33 % del grupo 3, también buscan juegos, juegan en red con amigos, buscan sus juegos de preferencia y buscan descargas gratis de juegos, el 19% del grupo 2 y el 22% del grupo 3, los deportes son unos de los contenidos que los jóvenes visitan con frecuencia, 15% del grupo 2 y 22% del grupo 3, los contenidos culturales, educativos, humor, software no tienen mayor interés por los jóvenes encuestados.

Tabla No. 130

Pregunta 31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Con chat	4	29	2	40
Con Messenger	5	36	1	20
Con las dos anteriores	1	7	2	40
Con ninguna de las anteriores	3	21	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 el 36% se comunica con Messenger, el 29% con chat, el 21% con ninguna de las opciones, el 7% se comunica con Messenger y chat. En el grupo 3 el 40% se comunica con chat, el 20% con Messenger y el 40% con Messenger y chat. Esta tecnología de comunicarse con amigos a través del chat o Messenger a invadidos a los jóvenes, la mayoría de los los utiliza, algunos prefieren una u otra pero casi todos la utilizan, ya que pueden conversar con sus amigos y también conocer personas (algo que es peligroso), pero en otras preguntas respondieron que les gusta conversar con desconocidos a través de internet.

Tabla No. 131

Pregunta 36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No	5	36	1	20
Si	8	57	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que la mayoría de jóvenes juega en red, el 57% del grupo2 y el 80% del grupo3; también hay un bajo porcentaje de jóvenes que no juega en red, el 36% del grupo 2 y el 20% del grupo 3.

Esta es una de las mayores ventajas que los jóvenes tiene al utilizar el internet, ya que puede jugar con varias personas, no solo que ellos están frente al computador si no que pueden jugar con sus amigos, cada uno en sus

ordenador, esta tecnología es fascinante para ellos pero también puede ser perjudicial ya que produce en ellos dependencia y tratan de estar siempre jugando de esta manera.

Tabla No. 132

Pregunta 39				
¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
No	3	21	0	0
Si	10	71	5	100
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que la mayoría de jóvenes en los dos grupos si utiliza redes sociales, solo el 21% del grupo 3 no utiliza redes sociales.

La tecnología del internet nos ha traído un entretenimiento increíble con las redes sociales, puedes ver las fotos de tus amigos, familiares y hasta de celebridades, comentar en sus perfiles o fotos, enviar una tarjeta, dedicar una canción, jugar en red y chatear, todo esto en una página web. Los jóvenes también son atraídos con esta tecnología e invitan a sus compañeros de colegio, amigos y familiares a unirse a una de estas redes para estar en contacto y divertirse con el uso de las mismas.

Tabla No. 133

Pregunta 40 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	9	35	5	29
Orkut	2	8	0	0
Hi5	7	27	4	24
Tuenti	1	4	1	6
MySpace	0	0	4	24
WindowsLiveSpace	1	4	1	6
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	1	4	1	6
Otras redes sociales	5	19	1	6
TOTAL	26	100	17	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 35% usa facebook, el 27% hi5, el 19% otras redes sociales, el 8% el Orkut, el 4% Tuenti, el 4% Windows Live Space y 4% Sonico. En el grupo 3 el 29% utiliza facebook, el 24% hi5, el 24% MySpace, el 6% Tuenti, el 6% WindowsLiveSpace, el 6% Sonico y 6% otras redes sociales.

Las más utilizadas por los jóvenes son facebook y hi5, estas redes sociales en especial facebook, son famosas mundialmente, se puede encontrar a cualquier famoso, a un restaurante, un programa de televisión o de radio, etc. Esta forma de comunicarse a través del internet es muy entretenido para los jóvenes, pero a ellos ya les está causando dependencia y si no hay un control dentro del hogar, pueden descuidar las demás áreas de su vida por dedicarse solo a estas redes sociales.

5.6.4.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

Tabla No. 134

Pregunta 23 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Menos de una hora	3	21	1	20
Entre una y dos horas	3	21	2	40
Más de dos horas	5	36	2	40
Nada	1	7	0	0
No lo sé	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2 el 36% utiliza más de dos horas internet, el 21% utiliza entre una y dos horas, 21% utilizan internet menos de una hora diaria, 7% no saben cuánto tiempo utilizan a diario el internet. En el grupo 3 el 40% utiliza el internet más de dos horas diarias, 40% entre una y dos horas diarias y el 20% menos de una hora diaria.

La utilización de esta tecnología esta robándoles a los jóvenes bastante tiempo, si comparamos con las horas de estudio, ninguno de los jóvenes estudia más de dos horas, pero prefieren estar navegando, jugando, chateando, enviando mensajes, creando y viendo fotos, videos, etiquetando fotos, comentando las fotos de sus amigos, descargando videos , fotos imágenes, etc.

Tabla No. 135

Pregunta 24				
El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Entre una y dos horas	5	36	1	20
Más de dos horas	5	36	3	60
Nada	2	14	1	20
No lo sé	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 el 36% utiliza entre una y dos horas el internet el fin de semana, el 36% utiliza más de dos horas, el 14% nada, el 7 % no sabe cuánto tiempo utiliza en el internet. En el grupo 3 el 60% utiliza más de dos horas el internet en fin de semana, el 20% entre una y dos horas y 20 % nada.

La mayoría de jóvenes utiliza más de una hora el internet en fin de semana, aunque también hay un razonable porcentaje de jóvenes que no utiliza nada de tiempo del fin de semana para internet. Los mismos jóvenes respondieron en preguntas anteriores que habían quitado tiempo a su tareas, familia, amigos, deporte por el internet, y esta pregunta nos da la razón de ello ya que utilizan más de dos horas para estar en el internet, que por lo general, no es para hacer tareas, si no para revisar las páginas de redes sociales, juegos, música videos etc.

Tabla No. 136

Pregunta 102				
De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	4	29	0	0
Entre una hora y dos	4	29	3	60
Más de dos horas	1	7	1	20
No lo se	4	29	1	20
Nada	1	7	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que el 29% de jóvenes del grupo 2 dedica menos de una hora para ver la TV, el 29% entre una y dos horas, el 29% no sabe cuánto tiempo dedica a ver TV y el 7% más de dos horas. En el grupo 3 el 60% dedica entre una y dos horas para ver TV, el 20% más de dos horas y el 20% no sabe cuánto tiempo dedica para ver TV.

Los jóvenes miran TV todo los días entre semana solo el 7% del grupo 2 no dedica tiempo para ver TV, los demás al menos una hora por día ven TV, si a esto le sumamos lo que contestaron en preguntas de cuánto tiempo dedican a usar internet y a los videojuegos, como mínimo 3 horas diarias están en sus entretenimientos sea TV, internet o videojuegos, es por eso que en otras preguntas respondieron que le han quitado tiempo a su familia, estudios y deportes; esta generación esta entregada por completo a las nuevas tecnologías, es por eso que una de las realidades, sobre todo en nuestro país es que los jóvenes pierden el año, no se comunican con su familia y no hacen deporte.

Tabla No. 137

Pregunta103				
El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	3	21	2	40
Entre una hora y dos	4	29	0	0
Más de dos horas	4	29	3	60
No lo sé	3	21	0	0
Nada	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Podemos observar que el 29% de jóvenes del grupo 2 dedica entre una y dos horas para ver TV, 29% más de dos horas, 21% menos de una hora y 21% no sabe cuánto tiempo dedica a esta actividad. En el grupo 3 el 60% dedica más de dos horas en el fin de semana para ver TV y el 40% menos de una hora.

El tiempo que dedican el fin de semana para ver la TV es mayor que entre semana, ya que tienen más tiempo libre, posiblemente el fin de semana vean TV con su familia y sea un motivo para compartir y los padres puedan (ya que tienen más tiempo) controlar la programación que ven sus jóvenes hijos.

5.6.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

Tabla No. 139

Pregunta 52				
Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7	0	0
Nada	3	21	0	0
Poco	4	29	5	100
Bastante	6	43	0	0
Mucho	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 43% está bastante de acuerdo con la frase, 29% poco, 21% nada. En el grupo 3 el 100% de jóvenes está poco de acuerdo con la frase.

"internet puede hacer que alguien se enganche", esta frase indica una realidad, los jóvenes de 14 años parece que entienden bien lo que esta frase significa por eso están de acuerdo, pero un porcentaje de jóvenes de 14 años y todos los jóvenes de 16 años (grupo3), y que como contestaron en la pregunta anterior, consideran internet como algo útil y facilitador de la comunicación, no como algo a que aferrarse, ellos no se dan cuenta quizá que algunos de ellos ya están enganchado con el uso de internet ya que dedican más de dos horas diarias a esta actividad y los fines de semana más tiempo.

Tabla No. 140

Pregunta 53				
Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	4	29	2	40
Poco	6	43	2	40
Bastante	4	29	1	20
Mucho	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 43% de los jóvenes esta poco de acuerdo con la frase, 29% nada de acuerdo, y 29% bastante. En el grupo 3 el 40% de jóvenes esta nada de acuerdo con la frase, el 40% poco y el 20 % bastante.

"internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares", con esta frase la mayoría de jóvenes esta poco o nada de acuerdo, ya que cuando están usando internet se conectan con amigos y familiares; pero lo que no se dan cuenta es que ellos mismos respondieron en preguntas anteriores que quitaron tiempo que dedicaban a su familia y amigos por dedicarse al internet, se están aislando físicamente de las personas, ahora solo se quieren comunicar a través de un chat o de una red social.

Tabla No. 141

Pregunta 63				
Si me quedara dos semanas sin móvil...				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	1	7	0	0
Mi vida cambiaría a peor	1	7	1	20
No pasaría nada	10	71	4	80
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos nos indican que el 71% del grupo 2 y el 80% del grupo 3 creen que no pasaría nada si se quedan dos semanas sin móvil, el 7% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 piensan que si vida cambiaría para peor si se quedan dos semanas sin móvil.

Es importante la respuesta que dieron los jóvenes de 14 y 16 años respecto a esta interrogante, se nota que la mayoría de jóvenes tiene su móvil, lo utiliza para lo necesario pero están tranquilos y consientes de que su vida no cambiaría sin se quedan sin móvil, un bajo porcentaje de jóvenes considera que su vida cambiaría para peor, quizá, porque no podrían enviar mensajes a sus amigos, llamar a algún familiar, o porque simplemente de penden mucho de su móvil, pero la mayoría de jóvenes están muy conscientes de sus vidas sin móvil.

Tabla No. 142

Pregunta 64				
¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
No	8	57	4	80
Si	4	29	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Al observar la tabla nos podemos dar cuenta que la mayoría de jóvenes (57% del grupo 2 y 80% del grupo 3) no discute con sus padres por el uso de su móvil, pocos son los que discuten con sus padres por el uso que hacen de su móvil, el 29% del grupo 2 y el 20% del grupo 3.

Los padres de los jóvenes de 14 y 16 años en su mayoría les dejan utilizar el móvil, y no les llaman la atención por el uso que le den, solo pocos padres discuten con sus hijos por el uso del móvil, esto muestra que quizá pocos padres son los que se preocupan por el uso que sus hijos dan del celular y les llaman la atención.

Tabla No. 143

Pregunta 65				
¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	1	25	0	0
Por el momento del día en que lo uso	0	0	0	0
Por el gasto que hago	3	75	1	100
TOTAL	4	100	1	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En esta pregunta el 75% del grupo 2 y el 100% del grupo 3 discuten con sus padres por el gasto que hacen del mismo. El 25% del grupo 2 discute con sus padres por el tiempo que usa su móvil.

La tecnología celular, es una de las mayores fuentes de ingresos económicos, hoy por hoy podemos ver que se paga más por el teléfono móvil que por el teléfono convencional, ya que el costo del teléfono fijo es uno solo, pero del móvil son como mínimo \$6 por cada persona, y seguramente el motivo de las discusiones es porque ellos desean recargar más de 2 veces en el mes su teléfono móvil, de esta manera tener siempre saldo disponible para llamar a sus amigos, enviar mensajes, navegar, etc.

Tabla No. 144

Pregunta 66				
¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
No	10	71	5	100
Si	2	14	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que el 71% del grupo 2 y el 100% del grupo 3 no les castigan o premian con el uso del móvil; 14% del grupo 2 indica que si le castigan o premian con el uso del móvil. La nueva generación interactiva tiene todas las tecnologías de la información y comunicación al alcance, nuestros jóvenes tienen a su disposición el móvil, la televisión, internet, videojuegos y en el uso de todas esas cosas sus padres no les llaman la atención para nada, son pocos los que discuten con sus hijos por el uso de dichas tecnologías y específicamente en esta pregunta, el uso del móvil no es la excepción, con más razón los jóvenes están quitando tiempo a sus estudios, deporte y a su propia familia por dedicar tiempo a sus entretenimientos ya que sus padres no les llaman la atención cuando dedican tiempo a estas tecnologías.

Tabla No. 146

Pregunta 68				
¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	14	0	0
Nunca	1	7	1	20
Algunos días	8	57	3	60
Casi todos los días	3	21	1	20
Todos los días	0	0	0	0
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla nos muestra que el 57% del grupo 2 y el 60% del grupo 3 recibe algunos días mensajes o llamadas de noche cuando ya están durmiendo, el 21% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 casi todos los días; el 7% del grupo 2 y el 20% del grupo 3 nunca.

Es importante conocer que la mayoría de jóvenes recibe mensajes o llamadas de vez en cuando, es decir no es frecuente, ya que no es saludable interrumpir las horas de sueño contestando mensajes y llamadas ya que la mente de los jóvenes no podrá descansar y esa es la razón para que no rindan adecuadamente en sus actividades escolares.

Tabla No. 147

Pregunta 69 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	8	1	20
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	0	0	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	11	92	4	80
TOTAL	12	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que la mayoría de jóvenes en los dos grupos no está de acuerdo con ninguna de las frases, 92% el grupo 2 y 100% el grupo 3, solo el 8% del grupo 2 está de acuerdo con la frase: "he utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien".

Los jóvenes todavía no han experimentado ninguna de las situaciones mencionadas en la pregunta, esto es algo provechoso ya que podemos darnos cuenta que nuestros jóvenes no se han contaminado todavía con la corrupción de información en los celulares.

Tabla No. 148

Pregunta 92				
¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	6	38	2	50
Con mi madre	0	0	1	25
Con mi padre	1	6	0	0
Con mis hermanos/as	3	19	0	0
Con los amigos/as	6	38	1	25
TOTAL	16	100	4	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 el 38% de los jóvenes juegan solos, 38% juegan con los amigos, 19% juegan con sus hermanos. En el grupo 3 el 50% juegan solos, el 25% juegan con su madre y el 25% juegan con amigos.

Podemos concluir que la mayoría de jóvenes entre 14 y 16 años juegan solos, la razón para esta respuesta es que por lo general las consolas traen juegos que son para una persona, si se desea jugar entre dos personas, se necesita un dispositivo adicional para que jueguen al mismo tiempo. Los jóvenes que juegan con sus amigos o familiares lo hacen turnándose para el juego o ya tienen el dispositivo para que jueguen al mismo tiempo dos personas.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Tabla No. 149

Pregunta 111				
¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	10	31	5	38
Dibujos animados	4	13	1	8
Deportes	6	19	2	15
Series	6	19	2	15
Concursos	1	3	0	0
Documentales	2	6	1	8
Noticias	2	6	1	8
Programas del corazón	0	0	0	0
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	1	3	1	8
TOTAL	32	100	13	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

La tabla indica que el 31% del grupo 2 y el 38% del grupo 3 prefieren ver películas, este es el porcentaje más alto, los jóvenes en su mayoría prefieren las películas ya que en ellas encuentran aventura, drama, comedia, acción, etc; el 19% del grupo 2 y el 15 % del grupo 3 prefieren ver deportes y series, como la mayoría de los jóvenes son varones , ellos siempre tiene una tendencia natural por los deportes en especial por el futbol, las series también son preferidas por los jóvenes ya que se identifican con los personajes jóvenes de las mismas como Drake y Josh; ¡carly, Zoe, Victorious, Big Time Rush, etc, el 6% del grupo 2 y el 8 % del grupo 3 prefieren noticias y documentales, es importante que los jóvenes miren las noticias para que estén enterados de la realidad de su país y el resto del mundo al igual que en los documentales pueden aprenden varias cosas , pero es triste ver que son pocos los jóvenes que tienen estas preferencias; el 13% del grupo 2 y el 8% el grupo 3 prefieren los dibujos animados, los dibujos actuales llevan mucha violencia y no les educan, como la series animadas tan conocidas Los Simpsons y Bob Esponja, cuyo contenido no es nada formativo; el 3 % del grupo 2 y el 8% del grupo 3 prefieren ver Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla No. 150

Pregunta 93				
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	7	50	2	40
Si	3	21	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que el 50% del grupo 2 no discute con sus padres por el uso de los videojuegos, 21% si lo hace: en el caso del grupo 3, el 40% no discuten por el uso de los videojuegos con sus padres y el 40% si lo hace.

Si comparamos esta pregunta con las preguntas sobre televisión e internet, podemos ver que en esta pregunta es en la que se obtiene el porcentaje más alto que en las demás sobre la discusión con los padres. Los videojuegos son una tecnología súper avanzada en juegos de alta definición, a los jóvenes como cualquier juego, les da ganas de jugar por mucho tiempo, descuidando varias cosas, es por eso que discuten con sus padres aunque todavía sigue siendo más alto el porcentaje de padres que no discuten con sus hijos por el uso de los videojuegos.

Tabla No. 151

Pregunta 94 ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	2	67	2	100
Por el momento en el que juego	0	0	0	0
Por el tipo de juegos	1	33	0	0
TOTAL	3	100	2	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla podemos observar que el 67% del grupo 2 y el 100% del grupo 3 discute con sus padres por el tiempo que pasan jugando con sus videojuegos, el 33% del grupo 2 discute por el tipo de juego. En la pregunta sobre el tiempo que dedican los jóvenes a los videojuegos respondieron que diariamente dedican como mínimo entre 1 y 2 horas, y otros hasta más de 3 horas, esto sí es un buen motivo para reprender a los jóvenes, ya que con ese motivo, seguramente no ayudan a sus padres en las tareas de las casa, no dedican tiempo a su estudios y no desean pasar tiempo con la familia ya que solo piensan en jugar.

Tabla No. 152

Pregunta 95 ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	8	57	2	40
Si	2	14	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Observamos en la tabal anterior que del grupo 2 al 57% de los jóvenes no les premian o castigan con los videojuegos, al 14 % si; del grupo 3 al 40% de los jóvenes no les premian o castigan con los videojuego y al 40% si. Los padres que premian o castigan a sus hijos con los videojuegos están haciendo lo correcto ya que no es posible que se porten bien o mal se les

permita siempre jugar con los videojuegos; además los videojuegos como uno de los mejores entretenimientos de los jóvenes debería ser el premio por tener buenas calificaciones y buen comportamiento, y el castigo por el descuido en sus estudios y la falta de colaboración con el orden y aseo de su casa.

Tabla No. 153

Pregunta 96				
¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
No	0	0	0	0
Si	5	36	3	60
No lo sé	5	36	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 36% de jóvenes indica que sus padres si saben de qué van los videojuegos con los que juegan, 36% no saben si sus padres tiene conocimiento de esto. En el grupo 3 el 60% si sabes su padres de que van los videojuegos que juegan y el 20 % no sabe si sus padres tiene conocimiento sobre esto.

Es importante en esta interrogante que los padres conozcan que es lo que sus hijos juegan, ya que como revisamos en preguntas anteriores, pasan buen tiempo jugando y es necesario conocer que es lo que juegan, que contenido tiene los juegos y que efectos está teniendo en sus hijos.

Tabla No. 154

Pregunta 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		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	29	1	20
Si con todos	7	50	0	0
Con algunos sí, con otros no	3	21	3	60
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0	1	20
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal **Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los datos indican que en el grupo 2 al 50% de los jóvenes si les permitirían jugar con todos los juegos, al 21% les dejarían jugar con algunos y otros les prohibirían. En el grupo 3 al 60 % les dejarían jugar con algunos juegos, pero con otros no y al 20% no les dejarían jugar con casi ningún juego.

Los padres no se preocupan por los juegos que tienen sus hijos, pero si dieran un tiempo para analizar lo que están jugando, quizá no les agradaría lo que hacen, hasta los mismos jóvenes están consientes de esto, por eso la mayoría contesto que les dejarían jugar con algunos pero otros juegos les prohibirían; pero como la mayoría de padres no se preocupa por eso os jóvenes siguen disfrutando de sus juegos y sus padres ni siquiera se enteran de lo que están jugando.

Tabla No. 155

Pregunta 99				
¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	18	1	25
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	27	2	50
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	55	1	25
TOTAL	11	100	4	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los valores muestran que en el grupo 2 el 55% de los jóvenes no está de acuerdo con ninguna de las afirmaciones; el 27% está de acuerdo con la frase: los videojuegos me permiten ver cosas que no puedo hacer en la vida real; el 18% está de acuerdo con la frase: los videojuegos no pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo.

En el grupo 3 el 50% de jóvenes están de acuerdo con la frase: los videojuegos me permiten ver cosas que no puedo hacer en la vida real; el 25% está de acuerdo con la frase: los videojuegos no pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo y 25 % de los jóvenes no está de acuerdo con ninguna de las afirmaciones.

Los jóvenes están conscientes de que los videojuegos son cosas irreales, cuando juegan entran a un mundo utópico que no puede suceder en la vida real, además también hay jóvenes que piensan que los videojuegos no les pueden hacer violentos, esto depende del tipo de juegos que tengan, ya que todo lo que hacemos se graba en nuestro cerebro, si los jóvenes juegan juegos violentos, de batallas, de guerras, de luchas, etc., así ellos no quieran, se grabara en su mente e inconscientemente afectara las decisiones y actitudes que ellos tendrán en un futuro no muy lejano.

Tabla No. 156

Pregunta 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	16	0	0
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	5	26	3	50
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	5	0	0
Me aburre la televisión	1	5	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	16	1	17
Me encanta hacer zapping	0	0	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	11	1	17
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	21	1	17
TOTAL	19	100	6	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

En la tabla se nos indica que la mayoría de jóvenes, 26% del grupo 2 y 50% del grupo 3, les gusta ver la tele acompañados que solos, el 21% del grupo 2 y el 17% del grupo 3 no están de acuerdo con ninguna de las afirmaciones, 16% del grupo 2 y 17% del grupo 3 eligen el programa antes de ver la televisión; el 11% del grupo 2 y el 17% del grupo 3 lo primero que hacen al llegar a la casa es encender la televisión.

Las frases presentadas anteriormente tiene que ver con actitudes frente a las tecnologías, en este caso los jóvenes prefieren ver la TV acompañados antes que solos, esto es una realidad que todos hemos experimentado ya que nos gusta comentar sobre los programas de televisión con alguien; también le gusta elegir el programa que van a ver antes de encender la TV, esto es muy bueno porque los jóvenes aprenderán a ver la televisión por una razón no solo por costumbre, pero también hay jóvenes a los que les gusta llegar a la casa y encender la TV, esta práctica no es saludable ya que no es necesario mantener encendida la TV todo el tiempo si no solamente cuando se va a ver algún programa en especial.

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

Tabla No. 138

Pregunta 51				
Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
Poco	7	50	0	0
Bastante	4	29	3	60
Mucho	3	21	2	40
TOTAL	14	100	5	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Se puede observar que en el grupo 2 el 50 % está poco de acuerdo con esta frase, el 29% está bastante de acuerdo con la frase y el 21% está muy de acuerdo con la frase. En el grupo 3 el 60% está bastante de acuerdo con la frase y el 40% mucho.

"Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación", esta frase es una descripción muy clara sobre internet, pero solo los jóvenes de 16 años (segundo grupo) lo ha podido comprender por eso están bastante de acuerdo con la misma, en cambio los jóvenes de 14 años no están completamente de acuerdo con la frase.

Tabla No. 145

Pregunta 67				
¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2: 10-14 años		GRUPO 3: 15-18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	5	38	3	50
Cuando estoy estudiando	1	8	1	17
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	15	0	0
Cuando estoy durmiendo	3	23	0	0
No lo apago nunca	2	15	2	33
TOTAL	13	100	6	100

Autor: Carla Torres Portugal

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años) y grupo 3 (15-18 años)

Los resultados muestran que en el grupo 2 el 38% de los jóvenes apaga el celular cuando está en clases, el 23% lo apaga cuando está durmiendo, el 15% cuando esta con la familia, 15 % no lo apaga nunca y le 8 % cuando está estudiando. En el grupo 3 el 50% de jóvenes apaga su celular cuando está en clases, 33% no lo paga nunca y 17% cuando está estudiando.

Las respuestas de los jóvenes en esta interrogante es muy gratificante la mayoría de jóvenes apaga el celular cuando está en clases, esto se debe a que las instituciones donde fueron encuestados los jóvenes tiene principios militares con una gran exigencia en la disciplina dentro y fuera del aula, en este sentido se ha creado el habito de apagar el celular mientras reciben clases. También es muy bueno saber que buena parte de los jóvenes apaga el celular para dormir y muy pocos jóvenes no apagan el celular nunca. Con estas respuestas los jóvenes tiene mejores hábitos con el celular que los adultos ya que nosotros casi nunca apagamos el celular.

5.7 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)

Con las respuestas obtenidas en este cuestionario se ha podido observar que la mayoría de niños no tiene una buena relación con sus padres, ya que no comparten tiempo juntos realizando actividades como viajes, deporte, etc. Relacionando estas respuestas con el cuestionario 1 se puede deducir que la razón por la que los niños prefieren estar jugando con los videojuegos, mirando televisión o navegando en internet es por la falta de atención de sus padres y familiares más cercanos que no comparten su tiempo con ellos.

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Los niños y jóvenes conocen y utilizan las nuevas tecnologías: televisión, celular, internet y videojuegos; siendo la mayoría de ellos partícipes de por lo menos una red social.
- El uso del ordenador e internet como medio de comunicación, realización de tareas y diversión es una prioridad en niños y jóvenes ecuatorianos, utilizando como mínimo 2 horas a estas actividades para comunicarse a través de Messenger o chat, jugar y revisar perfiles de redes sociales.
- Los niños a partir de los 9 años ya son parte de una red social como facebook, twitter, hi5, etc., utilizando este medio para comunicarse con amigos y familiares, reemplazando la comunicación personal por la comunicación virtual.
- La mayoría de jóvenes ingresan a sus redes sociales y navegan en internet solos, sin la supervisión de un familiar cercano que pueda controlar el uso en tiempo y tipo de páginas que visita.
- En las instituciones educativas no se utiliza internet para impartir ninguna de las asignaturas, incluyendo Informática.
- Los jóvenes han aprendido solos a utilizar internet, no ha sido enseñado por sus profesores y pocas veces utilizan internet en el colegio o en compañía de un profesor.
- Los niños y jóvenes tienen su televisor, consola de videojuego y ordenador, por lo general en su dormitorio, y los utilizan solos convirtiéndose en un riesgo de engancharse con alguna de estas tecnologías, ver programas no adecuados para su edad, ingresar a páginas prohibidas, o dar información personal a desconocidos a través de internet o celular.
- La generación de jóvenes encuestada conoce de mejor manera que los adultos el uso de internet, programas para descargar, música, videos, fotos, redes sociales, juegos en red, etc, esto les permite

desarrollar nuevas destrezas, que si son direccionadas al ámbito educativo desarrollarían fortalezas para su crecimiento personal y académico.

6.2 Recomendaciones:

- El Gobierno debería emitir una ley de comunicación que regule la programación de la televisión y capacitaciones sobre el uso correcto de internet y telefonía móvil, tanto para niños y jóvenes como para sus padres.
- En cada hogar convendría analizar el equipamiento de las tecnologías como consolas de videojuegos, ordenador, televisiones y celulares, ya que estas tecnologías están cautivando la atención de los niños y jóvenes y afectando desde su relación familiar, interacciones personales con sus pares hasta su desempeño académico.
- Los padres de familia tienen la responsabilidad de brindar un ambiente adecuado de participación y cariño a los niños y jóvenes dentro de los hogares, para establecer una buena personalidad y equilibrio emocional, para que no busquen las tecnologías como una salida a los problemas, si no solo como un medio de información y sana diversión, además que propicie las relaciones personales de amistad, no solo virtuales.
- En cada hogar debe existir un adulto responsable que supervise el uso adecuado de la programación televisiva, visita a sitio web, celular y videojuegos, de tal manera que los niños y jóvenes puedan utilizar correctamente y en el tiempo y momento oportuno cada una de estas tecnologías.
- Las instituciones educativas deben adecuar su metodología de enseñanza de tal forma que en todas las asignaturas se pueda utilizar la tecnología para enseñar y modernizar el aula de clase.
- Los profesores tienen la responsabilidad de enseñar la forma adecuada de utilizar las tecnologías como son el ordenador, internet, celular, televisión y videojuegos, para que la generación

que está en formación pueda tener una mentalidad crítica de las tecnologías que utiliza.

- Los padres de familia deberían revisar la ubicación de aparatos como ordenador, televisión y consolas de videojuegos, estas deben ser colocadas en un lugar donde puedan ser supervisadas mientras las utilizan los niños y jóvenes.
- Cada hogar debe tener reglas claras sobre el tiempo y modo de uso de la televisión, internet, celular y videojuegos; las cuales deben cumplirse siempre para que los jóvenes sean disciplinados; además se debe colocar filtros de seguridad en los ordenadores para salvaguardar a los jóvenes de paginas indebidas en internet y la concientización de un uso adecuado de internet y la comunicación con desconocidos a través del chat.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- CABERO ALMENARA Julio, Las necesidades de las TICs en el ámbito educativo: riesgos y oportunidades. Tecnología y Comunicación Educativas, Universidad de Sevilla (España – UE), <http://tecnologiaedu.us.es>; cabero@us.es; julio-diciembre de 2007
- CARRIÓN G Hugo: Panorama 2011 para las TIC en el Ecuador; Imaginar, Agosto 2008, www.imaginar.org
- INEC: Reporte Anual de Estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones TIC`s; Byron Villacis Director General; Equipo de este trabajo: Producción de estadísticas: Alfredo Intriago; Análisis: Daniela Carrillo, Ricardo Estupiñán y Livino Armijos; Comunicación: Brenda Sempértegui y Renata Peña; www.inec.gob.ec; 2011
- INEC – 2010: Anuario de Estadísticas Vitales: Matrimonios y Divorcios; http://www.inec.gob.ec/web/guest/publicaciones/anuarios/inv_soc/emp_des
- JARAMILLO CAMPAÑA Fabián: Infopedagogía, Integración de las TIC al Currículo con sentido humano, social y pedagógico, Colección: Informática aplicada a la educación No. 3; 1º Edición; Quito-Ecuador; Septiembre 2005.
- PROAÑO Florha: Las TIC revolucionan al mundo; Diario La Hora; Domingo, 17 de Octubre de 2010; floritap003@hotmail.com
- SUNKEL Guillermo: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) En la Educación en América Latina. Una Exploración de Indicadores; División de Desarrollo Social; CEPAL
- TORRES Rosa María: Analfabetismo y Alfabetización en el Ecuador: Opciones para la Política y la Práctica; Estudio de caso encargado por UNESCO para su inclusión en el Informe 2006 de Seguimiento Global de la Educación para Todos; Instituto Fronesis; www.fronesis.org ; 2005
- Zamora Salvador, Seguridad y riesgos en las TIC (IV): Proceso de Administración del Riesgo; 30 de Enero de 2009

8 ANEXOS

8.1 ANEXO No 1

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Mi padre
- Mi madre
- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

8.2 ANEXO No. 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, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?**
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 olímpicos
 4. FIFA 09
 5. Assasins Creed
 6. Grand turismo 5 prologue
 7. Prince of Persia
 8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
 9. Pro Evolution Soccer 2008
 10. Grand Theft Auto IV
 11. Fifa 08
 12. Ninguno
- 76. ¿Juegas con la XBox 3600?**
1. No (pasa a la pregunta 78)
 2. Si

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

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin'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. Triiviiial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

109.¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

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

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

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

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

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

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

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
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

8.3 ANEXO No. 3

CUESTIONARIO ILFAM

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

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

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

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

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

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

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN